

# HANDLEIDING BRIDGEMATE II



## A. INSCHAKELEN

Druk op de JA-toets om de Bridgemate II in te schakelen.

*Ter info: Functietoetsen. Ze 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.*



*Toetsen om het geboden contract en het resultaat in te voeren.*

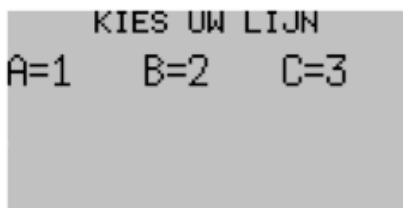
*Met de JA-toets ga je naar de volgende stap.*

*Met de NEE-toets ga je een stap terug om iets te verbeteren of wis je de laatste invoer.*



## B. INSTELLEN

1) Wacht tot de wedstrijdleider heeft aangegeven dat de wedstrijndeling naar de Bridgemates is verzonden.  
- Druk op de JA-toets om het programma te starten.



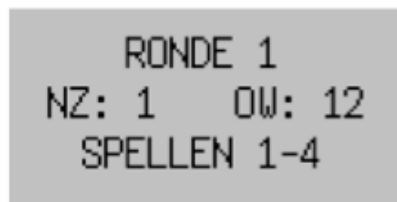
2) De Bridgemate toont de beschikbare lijnen.  
Gebruik de cijfertoetsen 1, 2 of 3 om de lijn te selecteren waarin je speelt.  
- Bevestig je keuze met de JA-toets.



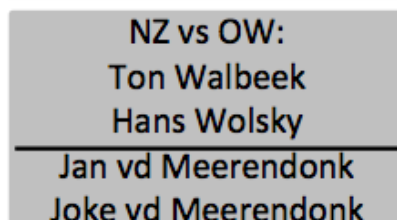
3) Voer het tafelnummer in. Je vindt dit op het tafelblad.  
- Bevestig je tafelnummer met de JA-toets.



4) Je krijgt nu een scherm te zien dat zowel je lijn als je tafelnummer vermeldt. Controleer deze gegevens.  
- Druk op de JA-toets als de informatie correct is.  
- Druk op de NEE-toets om een stap terug te gaan.



5) De Bridgemate geeft nu aan dat je de eerste ronde gaat spelen. Controleer of de juiste paren aan tafel zitten, of ze in de goede windrichting spelen en of de juiste spellen aanwezig zijn.  
- Druk op de JA-toets als alles in orde is.

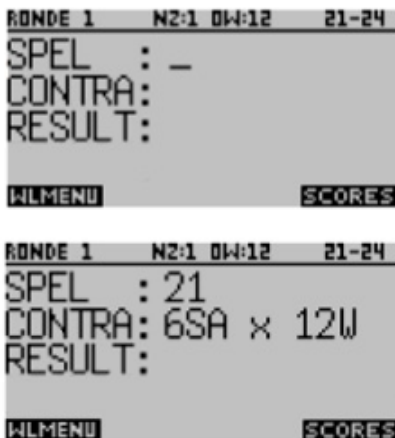


6) Als laatste controle komen de namen van de paren in beeld.  
- Druk op de JA-toets als de gegevens juist zijn.  
- Raadpleeg de wedstrijdleider als er iets niet klopt.

# HANDLEIDING BRIDGEMATE II

## C. CONTRACT INVOEREN

Type na het bieden direct de volgende gegevens in:

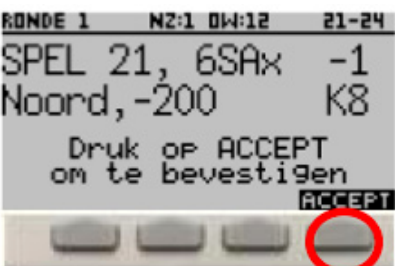


- 1) Het spelnummer. Gebruik de toetsen 0 tot 9.  
- Bevestig het spelnummer met de JA-toets.
- 2) Het contract (bijvoorbeeld 3♠ met eventueel doublet **X** of redoublet **XX**). Druk nog niet op JA.  
Voer **PAS** in voor een rondgepaste bieding.  
Type een 0 in voor een spel dat niet gespeeld is.
- 3) Voer op dezelfde regel in welk paarnummer het contract heeft geboden. Gebruik de toetsen 0 tot 9. Druk nog niet op JA.
- 4) Geef op dezelfde regel aan wie de leider is.  
Druk 1x op de N/Z-toets voor Noord en 2x voor Zuid.  
Druk 1x op de O/W-toets voor Oost en 2x voor West.  
- Bevestig contract, paarnummer en leider met de JA-toets.

## D. RESULTAAT INVOEREN EN LATEN CONTROLEREN



- 1) Voer het resultaat in.  
Druk op = als het contract precies gehaald is.  
Druk op + en een cijfertoets als er overslagen gehaald zijn.  
Druk op - en een cijfertoets als het contract down gegaan is.  
- Bevestig het resultaat met de JA-toets.
- 2) De Bridgemate vraagt nu of je de invoer wilt laten controleren.  
- Overhandig het kastje aan de Oost-speler.



- 3) Na drie seconden verschijnt het woord ACCEPT in beeld.  
Oost keurt de invoer goed door op de omcirkelde functietoets te drukken.  
*Als Oost een fout ontdekt, geeft hij Noord het kastje 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.
- 5) Druk op de JA-toets om het volgende spel in te voeren.  
Krijg je EINDE RONDE te zien, dan ben je klaar en kun je de tafel verlaten.  
Krijg je EINDE ZITTING te zien, druk dan nog een keer op de JA-toets en lever het kastje in bij de wedstrijdleader.