



3 Check : parameters OK ?

Parameters wijzigen voor deze drive ? - Zo 'ja', klik op 'Aanpassen' en wijzig de betrokken parameter(s)
- Zo 'neen', klik op 'Start drive'



J)





De variabelen van de drive vastleggen

De 'variabelen' van een bepaalde drive:

4

- Aantal tafels : verschilt dikwijls/meestal van drive tot drive.
- <u>Bye paar</u>: soms is er een bye, soms niet; het bye paar kan in om het even welke positie geplaatst worden.
- <u>Aantal ronden</u>: kan variëren, maar in de praktijk zal dat praktisch steeds ongewijzigd blijven: voor een wijziging van het aantal ronden is er immers een nieuwe loopkaart nodig ...
- <u>Giften per ronde</u>: kan variëren, maar ook hier zal dat praktisch steeds ongewijzigd blijven omdat dan immers ook hiervoor een nieuwe loopkaart nodig is ...



4.1 Selecteer het aantal tafels







4.2 Geef (eventueel) de bye positie in



4.3 Klik 'Start met spelen'

- □ Hiermee zijn de variabelen (= aantal tafels en de eventuele bye positie) van deze drive bekend.
- Eventueel kan men hier ook nog het aantal ronden en het aantal spellen per ronde wijzigen, deze zullen echter in de meeste gevallen niet gewijzigd worden omdat desgevallend andere loopkaarten dienen gebruikt te worden...
- \Box Alle variabelen zijn OK ? Ga verder via de knop 'Start met spelen'



5 Het DASHBOARD verschijnt







5.1 De aanduidingen op het dashboard



5.2 De betekenis ...

6



Namen ingeven via de Bridgemates

- □ Het rood figuurtje naast een paarnummer geeft aan dat de info omtrent de namen voor dat bridge paar nog niet bekend is (of onvolledig is).
- □ De deelnemers voeren nu hun (VBL of Club) nummer in via de Bridgemate kastjes: dat nummer wordt omgezet naar hun naam.
- □ Als de namen voor een paar zijn ingegeven, verdwijnt het rood figuurtje op het dashboard voor dat betreffende paarnummer







7 Ontbrekende namen toevoegen

- Mogelijks hebben niet alle deelnemers hun club- of VBL nummer ingevuld in de Bridgemates (het bye paar is bijv. naar de cafetaria gegaan ...).
- Het rood figuurtje naast het paarnummer geeft dus aan dat de info omtrent de namen voor dat paarnummer ontbreekt (of onvolledig is).
- Men kan later een ontbrekend nummer (= naam) steeds toevoegen via de Bridgemates, echter, men kan ook de ontbrekende namen rechtstreeks invoeren via BridgeCalc.
- · Klik daartoe op een paarnummer waarnaast een rood figuurtje staat: een keuzemenu verschijnt
- Kies nu de optie 'Ga naar inschrijvingenscherm'

<u>Opmerking:</u> een alternatieve manier om naar het inschrijvingenscherm te gaan is door het indrukken van de knop 'Inschrijvingen' bovenaan het scherm (zie pijl)



8 Toevoegen ontbrekende namen

- 1. Klik op een veld dat nog geen naam bevat: een lijst verschijnt
- 2. Toevoegen van een naam kan op 3 verschillende manieren:
 - <u>Manier n° 1</u>: in geval de Clubleden lijst werd opgeladen, verschijnen de namen van alle clubleden bovenaan in die lijst: men kan nu makkelijk in die lijst scrollen en de juiste naam selecteren door er op te klikken.
 - <u>Manier n° 2</u>: in dat veld, vul het Club- of VBL nummer in van de betrokken persoon: de naam van die persoon verschijnt, klik er op om te bevestigen.
 - <u>Manier n° 3</u>: in dat veld, typ een aantal letters in van die persoon: een lijst met mogelijks matchende namen verschijnt: kies de juiste naam door er op te klikken.

Doe hetzelfde voor alle andere velden die nog geen naam bevatten





<u>Opmerking</u>: ook zonder de info omtrent de namen zal BridgeCalc perfect de resultaten van een drive berekenen: indien er op het einde van de drive nog steeds namen ontbreken, zal dan in de uitslag enkel het paarnummer weergegeven worden zonder de info omtrent de namen.



Het einde van de drive

- Na elke invoer van een resultaat van een spel in de Bridgemate kastjes wordt dit direct aangegeven in het dashboard: elke gespeeld spel krijgt een groene rand (gestippeld indien er geen kaartverdeling bekend is), een witte rand indien een spel niet gespeeld, een rode rand indien een spel een arbitrale score kreeg en een blauwe rand indien in de bye positie: aldus heeft de organisator op elk moment een goed visueel overzicht van de stand van zaken in een bepaalde ronde.
- □ Als alle spellen in een bepaalde ronde gespeeld zijn, springt de ronde-indicator (de cirkel bovenaan) een plaats verder.

	LOOPKAARTEN AFDRUKKEN		UITSLAG						
	3	4 5	6 7)					
Tafel	Simultaan	NZ	ow	Gift A	Gift B	Gil	1 C	Gift D	
1		1	33	25	26		7	28)
2		5	34		2)
		3	4		6)
4		2	31	9	10			12)
5		32	35		14		5	16)



9

De drive is ten einde ...

Het dashboard geeft aan wanneer alle spellen gespeeld zijn: elk spel heeft een gekleurde rand (groen, gestippeld groen, blauw, wit of rood)

10 Klik nu op 'Uitslag'





11 De uitslag van de drive

			INSCHRIJVINGEN LOOPKAARTEN AFDRUKKEN	UITSLAG							
1	A										
	PIENT	PRINT MET DETAI	LS EXPORT EXCEL, CSV, TXT STUUR DE RESUL	TATEN DOOR	TEN DOOR LIGA WEBSITE						
	NZ EN OW APART										
	Pleats		Namen	Total IMPS	IMP	# giften					
	1	35		65,00	65,00	28					
	2	3		39,00	39,00	28					
	3	5		28,00	28,00	28					
	4	1		12,00	12,00	28					
	5	4		10,00	10,00	28					
	6	2		6,00	6,00	28					
	7	32		-20,00	-20,00	28					
	8	31	And the second second second	-34,00	-34,00	28					
	9	33		-45,00	-45,00	28					
	10	34	The second second	-61,00	-61,00	28					



De uitslag van de drive

- In geval er 7 of meer tafels zijn, kan de uitslag N-Z en O-W apart of gemengd getoond worden.



- De resultaten kunnen ook geprint of geëxprteerd worden via de daartoe bestemde knoppen

12

B

