

Handleiding BridgeCalc

Versie 1.1.11 – Maart 2026

Inhoudstafel

1.	Wat is BridgeCalc – Functionaliteiten	4
2.	Het originele aan BridgeCalc: de Drive Types en het Dashboard	5
3.	Kennismaken met de schermen in BridgeCalc	6
3.1	Vergroten en verkleinen van het scherm	6
3.2	De schermen	6
4.	Drive Types	8
1.	Het aanmaken van een Drive Type met één sectie	8
2.	Het aanmaken van een Drive Type met meer dan één sectie	10
3.	Het wijzigen van een Drive Type: permanent of éénmalig	12
4.1.1	Eénmalig wijzigen van een eerder gecreëerd Drive Type	12
4.1.2	Permanent wijzigen van een eerder gecreëerd Drive Type	12
4.	Het verwijderen van een Drive Type	13
5.	Mogelijke inconsistenties tussen DT parameters en de Bridgemate instellingen	13
4.1.3	Inconsistentie(s) bij het creëren van een (nieuw) Drive Type (DT)	13
4.1.4	Inconsistentie(s) bij het wijzigen/aanpassen van een bestaand Drive Type	13
5.	Een drive opstarten met BC	14
5.1	Een drive opstarten: de verschillende stappen	14
5.2	Stap1: het te gebruiken DT kiezen	15
5.3	Stap 2: de namen van de deelnemers ingeven	16
5.3.1	Stap 2: Namen ingeven via de Bridgemates	16
5.3.2	Stap 2: Namen ingeven via het Inschrijvingsscherm van BC	19
5.3.3	Stap2: Namen ingeven via een bestand	22
5.4	Stap 3: beginnen met spelen	24
6.	Het Dashboard	25
7.	Informatie rond gespeelde spellen	27
7.1	Alle giften die aan een bepaalde tafel gespeeld werden	27
7.2	Alle giften die door een specifiek paar gespeeld werden	28
7.3	Alle informatie omtrent één bepaalde gift	29
7.3.1	Kaarten tonen	30
7.3.2	Hand Evaluatie tonen	31
8.	Speciale spelsituaties	33

8.1	Score wijzigen.....	33
8.2	Arbitrale scores	34
8.2.1	Wat is een arbitrale score ?.....	34
8.2.2	Hoe een arbitrale score ingeven in BC ?	35
8.3	Contra-zit	36
8.3.1	Wat is een ‘contra-zit’ ?	36
8.3.2	Hoe een contra zit ingeven in BC ?	36
8.4	Een score wissen	37
8.5	Een spel annuleren	37
8.6	Een disciplinaire straf toekennen	38
8.6.1	Disciplinaire straf : definitie	38
8.6.2	Disciplinaire straf ingeven in BridgeCalc	39
8.7	Draaigift	39
8.7.1	Wat is een draaigift ? (Engels: Fouled Board)	39
8.7.2	Hoe een draaigift behandelen in BC ?.....	40
8.8	Verkeerd Gespeelde gift.....	41
8.8.1	Wat is een verkeerd gespeelde gift ?.....	41
8.8.2	Hoe een verkeerd gespeelde gift behandelen in BC ?.....	42
9.	Scores ingeven	45
9.1	Via de Bridgemates	45
9.2	In BC via vereenvoudigde manuele ingave	45
10.	De uitslag van de drive in BC	47
10.1	NZ en OW samen of apart	47
10.2	Afdrukken en Afdrukken met details	48
10.3	Export Excel, csv, txt	48
10.4	Stuur de resultaten door	48
10.5	Liga website	49
11.	De settings in BridgeCalc (⚙)	51
11.1	Club Admin	51
11.2	Instellingen.....	54
11.2.1	Het kiezen van de taal.....	54
11.2.2	Het bekijken van de log file.....	54
11.2.3	Het (opnieuw) afspelen van een vorige drive	55
11.3	Bridgemate Settings.....	55
11.3.1	Inleiding	55

11.3.2	De communicatie tussen BridgeCalc en de Bridgemates : instellingen	56
11.3.3	De instellingen van de Bridgemates: de basis instellingen en alle instellingen.	57
11.3.4	De instellingen van de Bridgemate aanmaken in BC	58
11.3.5	Meerdere sets van Bridgemate instellingen creëren in BC.....	59
11.3.6	Een set van Bridgemate instellingen verwijderen in BC	60
11.4	Resultaten exporteren naar Excel of csv	61
11.5	Aanpassen van uitslagen op de website	62
11.5.1	Wijzigen van de publicatie van drives op de website	62
11.5.2	Wijzigen van de titel van een drive op de website	63
12.	Loopkaarten.....	64
13.	De installatie van BridgeCalc.....	65
13.1	De communicatie tussen BC en de Bridgemates : de BWS file	65
13.2	De json file.....	66
13.3	De installatie van BC: voorbereidende acties.....	66
13.4	Installatie BC	66
13.4.1	De installatie van BC.....	66
13.4.2	Registratie en licentie	67
13.4.3	De BridgeCalcDataStorage map	68
13.4.4	De Windows slaapfunctie aanpassen/uitschakelen	68

1. Wat is BridgeCalc – Functionaliteiten



BridgeCalc is een nieuw rekenprogramma, ontwikkeld door een groep enthousiaste bridgers die zich hebben verenigd in de vzw Dibris.

Dibris = **D**igital **B**ridge **S**ervices(

Dibris website: <https://www.dibris.be>

De functionaliteiten in BridgeCalc

- Maximaal gebruiksgemak door het invoeren van het principe van de Drive Types.
- Opstarten en opvolgen van een standaard clubavond met één of meerdere secties.
- Mogelijkheid tot samenvoegen van de resultaten van meerdere secties.
- Invoeren van namen van deelnemers via Bridgemates: met VBL nummer of met clubnummer.
- Manuele invoer van namen van deelnemers: kan volgens 3 verschillende scenario's
- Ontbrekende namen van spelers worden automatisch gedetecteerd en aangegeven in het dashboard.
- Gelijkaardige loopkaarten kunnen in een folder geplaatst worden en dan als familie behandeld worden.
- Opladen van spelverdelingen: optioneel, via een PBN file of via de Bridgemates.
- Uitslagberekening in % of IMP's.
- Uitslagen in N/Z en O/W apart of samen.
- Toevoegen of verwijderen van een tafel (of bye) tijdens de 1^{ste} ronde van een gestarte drive.
- Aanpassen van scores en ingeven van arbitrale scores gebeurt op een gebruiksvriendelijke manier.
- Publiceren van uitslag op VBL website, op de Dibris website en op eigen website (indien gewenst).
- Opvangen van speciale gevallen : contrazit, draaigift of verkeerd gespeelde gift

2. Het originele aan BridgeCalc: de Drive Types en het Dashboard

Vele/de meeste bridgeclubs organiseren hun wekelijks terugkerende drives op een relatief identieke manier: voor elke drive zijn de variabelen quasi dezelfde: de gebruikte loopkaart, de manier van uitrekenen, de manier van inschrijvingen, enz ..., alleen het aantal tafels en de (eventuele) bye positie is meestal verschillend voor elke drive: in BridgeCalc worden de drives daarom georganiseerd volgens een bepaald 'model', we noemen dat model een '**Drive Type**'. Eens men een dergelijk Drive Type heeft gedefinieerd, kan men dit telkens opnieuw gebruiken om een gelijksoortige drive te organiseren, alleen het aantal tafels en de eventuele bye moeten dan telkens nog ingegeven worden.

Wel kan men verschillende Drive Types creëren: bijv. een Drive Type voor de drives met slechts één sectie, een Drive Type voor de drives met 2 secties (= lijnen), een Drive Type met uitslag in Butler berekening, enz ...

De verschillende Drive Types die men heeft gecreëerd, worden gevisualiseerd op de Home pagina: men selecteert een Drive Type, geeft het aantal tafels en de bye positie aan, en de drive kan gestart worden.

De verschillende Drive Types worden aangemaakt in het daartoe bedoelde scherm: dat scherm is onderdeel van het Settings Scherm.

Eens een Drive Type geselecteerd alsook het aantal tafels (en eventueel de bye), wordt gevraagd om te starten met spelen: het '**Dashboard**' verschijnt automatisch.

Het Dashboard geeft een duidelijk visueel overzicht van alle elementen van de drive: wie speelt welke giften in welke ronde, welke giften zijn reeds gespeeld, voor welke giften zijn de spelverdelingen ingevuld (indien van toepassing), enz ...: kortom, de CTL ziet in één oogopslag de stand van zaken aan alle tafels en kan direct beslissen of zijn tussenkomst noodzakelijk is: alles wordt gedetailleerd uitgelegd in het betreffende gedeelte van deze handleiding.

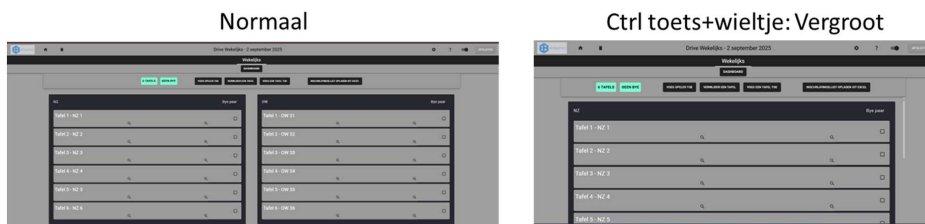
Opmerking: het kan even duren alvorens het Dashboard (automatisch) verschijnt: de reden is dat er intern nogal wat organisatie moet gebeuren, dat neemt een paar seconden in beslag ...

3. Kennismaken met de schermen in BridgeCalc

3.1 Vergroten en verkleinen van het scherm

Na installatie van BC wordt er feitelijk op de PC van de gebruiker een lokale website gecreëerd; zoals bij elke website kan men elke pagina vergroten of verkleinen: je doet dat door de toets 'Ctrl' in te drukken en het wielletje van de muis te verdraaien: het scherm wordt groter en kleiner:

Voorbeeld:



In het voorbeeld hierboven moet men dus kiezen voor een kleinere zoomfactor als men de inschrijvingen wil bekijken voor de N/Z en de O/W paren samen op hetzelfde scherm.

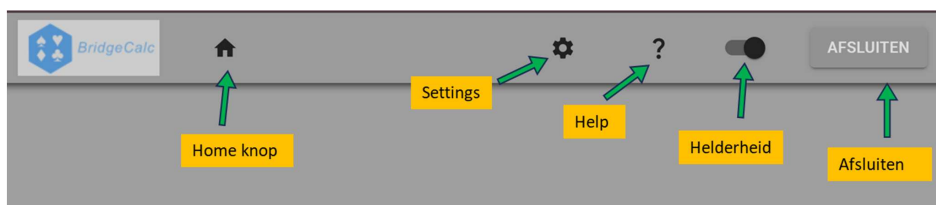
Anderzijds, een grotere zoomfactor kan interessant zijn, bijvoorbeeld bij het bekijken van de lijst met de uitslagen...

Opmerking : een andere manier om de zoomfactor van het scherm te wijzigen

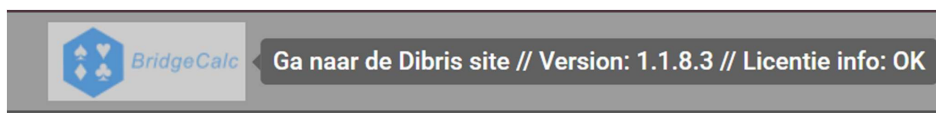
1. Klik bovenaan in het scherm op de 3 puntjes
2. Er verschijnt een scherm voor aanpassen en beheren van uw browser
3. Kies in de 'Zoom' voor het percentage zoomfactor dat u het beste vindt

3.2 De schermen

Bij de 1^{ste} opstart van BridgeCalc komt men op de Home pagina terecht, men ziet een quasi volledig blanco scherm: 'EENVOUD' is het hoofdkenmerk van BridgeCalc

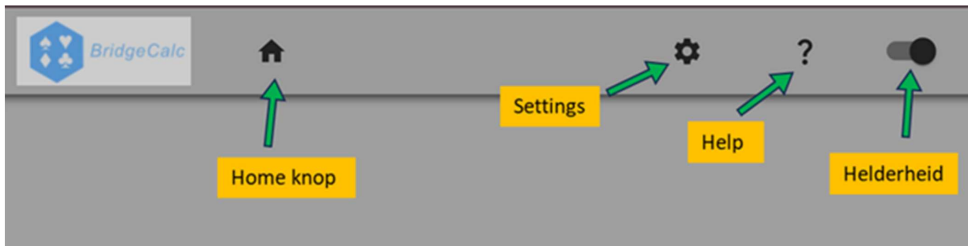


Met de muis bewegen over het Dibris logo:



Commented [HW1]: Screenshot te hermaken

- Als men met de muis over het Dibris logo gaat, verschijnt de versie die geïnstalleerd is
Telkens een nieuwe versie van BC wordt geïnstalleerd, verandert de versie info automatisch.
- Tevens is er een aanwijzing of de licentie al dan niet geldig is
- Dubbelklikken op het Dibris logo brengt u naar de Dibris website.



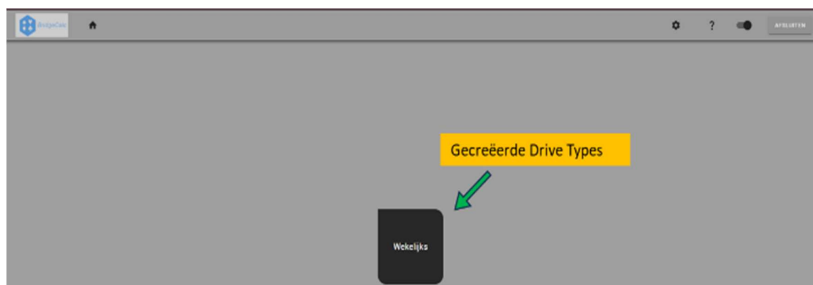
De **Home** knop: brengt u naar het startscherm van BC

De **Settings** knop : hiermee worden de instellingen gedefinieerd.

De **Help** knop :geeft een antwoord op een paar veel voorkomende vragen (in ontwikkeling).

De **Helderheid** knop : daarmee wordt de achtergrond donkerder of lichter gekleurd.

Onder deze knoppen staan de voorgedefinieerde drive templates, bv.



Commented [HW2]: Ik denk dat we systematisch drive template of drive type moeten gebruiken, nu gebruiken we die termen door elkaar, soms zelfs enkel met de afkorting DT

4. Drive Types



Commented [HW3]: Screenshot te hermaken

Eén van de paradepaardjes van BC !

Vele/de meeste bridgeclubs organiseren hun wekelijks terugkerende drives op een relatief identieke manier: voor elke drive zijn de variabelen quasi dezelfde: de gebruikte loopkaart, de manier van uitrekenen, de manier van inschrijvingen, enz ..., alleen het aantal tafels en de (eventuele) bye positie is meestal verschillend voor elke drive: in BridgeCalc worden de drives daarom georganiseerd volgens een bepaald 'model', we noemen dat model een **'Drive Type'**. Eens men een dergelijk Drive Type heeft gecreëerd, kan men dit telkens opnieuw gebruiken om een gelijksoortige drive te organiseren, alleen het aantal tafels en de eventuele bye moet dan nog ingegeven worden.

1. Het aanmaken van een Drive Type met één sectie

Stel: we organiseren wekelijks een drive, en we doen dat telkens op dezelfde manier: we gaan dus een Drive Type maken voor die wekelijks (terugkerende) drive

Schermen:



Werkwijze:

1. Kies 'Beheer Drive Types' in het scherm van de 'Instellingen': er verschijnt bovenaan een titel 'Nieuw': we gaan dus een nieuw Drive Type aanmaken

2. Geef een titel aan dat type, bijv. 'Wekelijks'
3. Naam op website: default wordt hier de datum van organisatie van de drive ingevoerd: die datum wordt gegenereerd op het moment dat men de drive zelf organiseert, dus telkens wanneer men dit Drive Type gebruikt om een (nieuwe) drive te organiseren, wordt die datum automatisch aangepast, op die manier worden de drives overzichtelijk gerangschikt op de Dibris website.
4. Geef aan hoeveel secties (= in Messerbridge 'lijnen' genoemd) die drive meestal bevat : kies voor 1 Sectie en druk op de knop 'Bevestigen'
5. Bovenaan verschijnt nu de titel 'Wekelijks' van dit nieuw DT (naast 'Nieuw') : we gaan nu de parameters voor die (ene) Sectie definiëren: kies daartoe het DT 'Wekelijks' en druk op de knop 'Editeer sectie': de verschillende onderdelen van het DT verschijnen.

De onderdelen van een DT:

1. **Type sectie** : in de eerste versies van BC kunnen er alleen drives georganiseerd worden met "paren", dus geen individuele tornooien en geen viertallen, dat is voor een latere versie.
2. **Uitrekenmethode**: er zijn momenteel 2 uitrekenmethodes ter beschikking:
 - MP (Masterpoints of %) : dit is de methode die door vrijwel alle bridgeclubs gebruikt
 - IMPS: ook wel "butler" genoemd
3. **Rangschikking** : de resultaten van een drive kunnen weergegeven worden, ofwel in 2 richtingen, dus de resultaten van N/Z en O/W apart, ofwel de resultaten van N/Z en O/W gemengd: afhankelijk van de loopkaart en het aantal tafels kunnen de resultaten dikwijls op beide manieren gepresenteerd worden, in dat geval voorziet BC in die mogelijkheid om deze 2 soorten uitslagen te presenteren (zie het hoofdstuk 'Uitslagen')
4. **Loopkaart familie**: kies hier één van de loopkaarten die in BC ter beschikking staan. Voor meer uitleg omtrent de loopkaarten, raadpleeg het apart hoofdstuk "Loopkaarten" in deze handleiding (zie **Error! Reference source not found.**).
5. **Bridgemate Settings**: in geval de club gebruik maakt van de Bridgemates (erg aanbevolen), dan moeten de settings van de Bridgemates bepaald worden: in BC kan men verschillende verzamelingen van settings definiëren en die bewaren: op die manier moet elke verzameling Bridgemate settings slechts één keer gedefinieerd te worden, en kan men ze telkens opnieuw gebruiken.
Elke gecreëerde verzameling van Bridgemates heeft een naam gekregen, selecteer de naam van de verzameling van settings die u voor deze drive wil gebruiken.
Voor meer uitleg omtrent de Bridgemate settings, raadpleeg het hoofdstuk 0 in deze handleiding.
Opmerking 1: vele/de meeste bridgeclubs gebruiken slechts één verzameling van Bridgemate settings, die verzameling krijgt meestal de naam 'Standaard'
Opmerking 2 : als een club overschakelt van Messerbridge naar BC, dan kunnen de Bridgemate settings van Messerbridge volledig (en automatisch) overgenomen worden in BC, dat bespaart de gebruiker dikwijls veel kopzorgen (zie 11.1 rond het Club Admin scherm)
6. **Inschrijvingen**: in BC zijn er verschillende mogelijkheden om de deelnemers in te schrijven voor een drive. Voor meer uitleg omtrent de drie verschillende mogelijke manieren van inschrijven, raadpleeg paragraaf 5.3 in deze handleiding.
7. **Ingave Scores**: kies hoe de resultaten van een spel ingegeven worden: via de Bridgemates (het meest gebruikt en ook sterk aanbevolen), ofwel manueel (de 'briefjes'), ofwel via een bestand.
De ingave van de resultaten via een bestand is enkel bestemd voor zeer specifieke situaties.

Voor meer uitleg omtrent de verschillende mogelijke manieren van ingave van de resultaten, raadpleeg hoofdstuk 0 in deze handleiding

- 8. Spelverdeling:** in geval een club ook de spelverdeling invoert, moet hier gekozen worden op welke manier dit moet gebeuren: kies tussen de 4 mogelijkheden: 'geen spelverdelingen ingeven', 'spelverdelingen ingeven via de Bridgemates', 'spelverdelingen ingeven via een bestand', of 'spelverdelingen ingeven via de drive'

In het laatste geval zijn de spelverdelingen in elke sectie van de drive identiek : men speelt dan in elke sectie met dezelfde spellen.

Voor meer uitleg omtrent de spelverdelingen, raadpleeg hoofdstuk **Error! Reference source not found.** in deze handleiding.

- 9. Standaard aantal tafels:** kies hier het aantal tafels dat je wil gepresenteerd zien als BC wordt opgestart: het heeft weinig zin om 14 tafels te voorzien als er nooit meer dan 7 tafels zijn (en omgekeerd natuurlijk). Let wel, het aantal tafels kan steeds gewijzigd worden, zowel meer als minder, dus dat geselecteerd cijfer is geen vaste waarde.

Bovendien: men kan niet 'zomaar' een aantal tafels kiezen, het aantal tafels wordt mee bepaald door de keuze van de loopkaart familie: voor elke loopkaart familie geldt er een minimum en een maximum aantal tafels, men krijgt dus de keuze uit het aantal tafels tussen dat minimum en maximum voor de gekozen loopkaart familie.

- 10. Standaard giften per ronde:** elke club speelt meestal een identiek aantal spellen per ronde, geef dat cijfer hier in, dit cijfer kan wel nog gewijzigd worden.

Let wel, als men het aantal giften per ronde wijzigt, moet men ook de fysieke loopkaarten wijzigen die gekoppeld zijn aan dit aantal giften per ronde.

Belangrijke opmerking : mogelijke inconsistenties tussen de parameters van het DT en de instellingen van de Bridgemates

Soms kan het gebeuren dat men in de parameters van de Drive Template een waarde heeft gekozen die niet overeenstemt met de instellingen in de Bridgemates....

Voorbeeld: in de DT parameters heeft men bepaald dat er geen spelverdelingen ingegeven worden, terwijl men in de Bridgemate instellingen heeft aangegeven dat de spelverdeling wordt ingegeven na elk spel in de 1ste ronde : er is dus sprake van een inconsistentie

In geval van inconsistenties komt er automatisch een waarschuwing: voor meer details, contacteer het onderdeel 5 in deze handleiding.

2. Het aanmaken van een Drive Type met meer dan één sectie

Het aanmaken van een Drive Type met meerdere secties is feitelijk identiek aan het aanmaken van een DT voor één sectie, alleen moeten wij nu voor elke sectie de verschillende parameters definiëren, wel moeten we rekening houden met onderstaande opmerkingen:

Opmerking 1

Dikwijls zullen de paramaters voor de verschillende secties identiek zijn, toch moeten ze voor elke sectie apart gedefinieerd worden, want het is mogelijk dat één van de parameters verschillend is in één van de secties...

Opmerking 2

Als men een drive organiseert met verschillende sectie, kan het zijn dat men een uitslag berekent voor elke sectie apart, het kan ook zijn dat men de uitslagen in elke sectie bij elkaar voegt, dit moet

natuurlijk gedefinieerd worden. Indien men de uitslagen van elke sectie samenvoegt, is het natuurlijk noodzakelijk dat men in elke sectie dezelfde spelverdelingen heeft (zie opmerking 3).

Opmerking 3

Voor de clubs die met voorgestoken giften werken (en dus met PBN files): er kan een verschil zijn tussen de spellen in de ene sectie en de spellen in de andere sectie(s): in dat geval zijn de gebruikte PBN files niet identiek, er is dus per sectie een aparte PBN te selecteren.

Het komt echter frequent voor dat in alle secties de spellen identiek zijn, dus dat de PBN files voor alle secties identiek zijn: in dit geval moet men dit aangeven, en wordt er dus een PBN geselecteerd, niet voor een bepaalde sectie, maar voor alle secties samen (dus voor de drive in zijn geheel).

Opmerking 4

BC voorziet verschillende mogelijkheden om de spelersnamen in te geven.

Eén ervan is via een file (= een pre-registratiefile). Voor meer uitleg daarover, raadpleeg 5.3.3 in deze handleiding.

Indien men kiest om voor elke sectie een aparte file te gebruiken, dan kan dat.

Indien men slechts één file wil gebruiken voor inschrijvingen van de deelnemers in alle secties (dus slechts één file voor de totale drive), kan men dit aangeven bij de aanmaak van het Drive Type.

Schermen:



Werkwijze:

1. Kies 'Beheer Drive Types' in het scherm van de 'Instellingen': er verschijnt bovenaan een titel 'Nieuw': we gaan dus een nieuw Drive Type aanmaken
2. Geef een titel aan dat type, bijv. 'Twee Secties'
3. Naam op website: default wordt hier de datum van organisatie van de drive ingevoerd: die datum wordt gegenereerd op het moment dat men de drive zelf organiseert, dus telkens wanneer men dit Drive Type gebruikt om een (nieuwe) drive te organiseren, wordt die datum automatisch aangepast, op die manier worden de drives overzichtelijk gerangschikt op de Dibris website.
4. Geef aan hoeveel secties (= in Messerbridge 'lijnen' genoemd) die drive meestal bevat: kies bijvoorbeeld voor 2 Secties.
5. Van zodra er meer dan één sectie werd gedefinieerd, verschijnen nu 3 bijkomende knoppen: 'Rangschikking', 'Zelfde PBN voor alle secties' en 'Eén inschrijvingslijst voor alle secties'.
Rangschikking: kies of de uitslag per sectie dient berekend te worden, of voor alle secties

samen (zie opmerking 2 hierboven)

Zelfde PBN voor alle secties: aanvinken indien in beide secties de spelverdelingen al of niet identiek zijn (zie opmerking 3 hierboven)

Eén inschrijvingslijst voor alle secties: aanvinken indien er slechts één inschrijvingslijst is (zie opmerking 4 hierboven)

6. Kies 'Bevestigen' : bovenaan het Scherm van de DT verschijnt nu de titel van de DT die zojuist aangemaakt werd: ook nu moeten we nog de sectie parameters definiëren, en dat voor elke sectie die dit Drive Type bevat: druk op de knop 'Naar sectie parameters'.
7. Er verschijnt nu een scherm met als titel bovenaan de door de gebruiker gegeven naam van het Drive Type, gevolgd door een cijfer (1,2, 3, ...): zoveel cijfers als er secties zijn.
8. Bepaal voor elke sectie nu de sectie parameters, doe dat op dezelfde manier als in geval er slechts één sectie is, en bewaar.
Merk op : voor de 'Spelverdeling' staat er nu 'Drive' aangeduid, de reden is dat we hebben aangegeven dat er slechts één identieke PBN file is voor elke sectie, dus elke sectie erft de PBN file die later op drive niveau geselecteerd wordt.
9. Voor het omschakelen van de ene sectie naar de andere, kies gewoon de betrokken sectie bovenaan in de titelbalk.

3. Het wijzigen van een Drive Type: permanent of éénmalig

Eens men een DT gecreëerd heeft, zal men dikwijls dat DT opnieuw gebruiken, en dit telkens op dezelfde manier.

Het kan echter ook gebeuren dat men aan een bestaande DT een wijziging wil aanbrengen: die wijziging kan éénmalig zijn of permanent.

4.1.1 Éénmalig wijzigen van een eerder gecreëerd Drive Type

We starten met het voorbeeld van een éénmalige wijziging van een DT voor één sectie.

Dit gebeurt vertrekkend van de home pagina (🏠):

Werkwijze:

1. Kies op de Home pagina het DT dat je wil gebruiken (maar dat je dus éénmalig wil wijzigen)
2. Activeer de knop 'Wijzigen: de parameters kunnen nu gewijzigd worden.
3. Wijzig de gewenste parameter(s)
4. Druk nu op de knop 'Bevestigen'
5. De drive zal nu georganiseerd worden met de aanpassingen die daarvoor werden bepaald; als een volgende keer dit DT wordt geactiveerd vanuit de Home pagina, verschijnt het DT terug in zijn oorspronkelijke vorm, de eerder aangebrachte wijzigingen zijn er dus niet meer.

4.1.2 Permanent wijzigen van een eerder gecreëerd Drive Type

Als volgende het voorbeeld van een permanente wijziging van een DT voor één sectie.

De werkwijze is identiek aan de werkwijze voor de éénmalige wijziging, alleen gaan we nu niet vertrekken van het DT op de Home pagina, maar gaan we het betrokken DT oproepen vanuit de instellingen, meer bepaald vanuit de functie 'Beheer Drive Types'

4. Het verwijderen van een Drive Type

Dit kan alleen gebeuren vanuit het "Settings" (⚙️) scherm, meer bepaald vanuit de functie 'Beheer Drive Types'

Werkwijze:

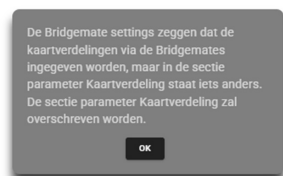
1. In het scherm met de verschillende aangemaakte DT's, kies het DT dat je wil verwijderen
2. Activeer de knop 'Verwijderen': het betrokken DT wordt nu verwijderd
3. Op de Home pagina wordt nu ook dit DT niet meer getoond.

5. Mogelijke inconsistenties tussen DT parameters en de Bridgemate instellingen

Het kan gebeuren dat bij de creatie van een DT de gekozen parameters niet in overeenstemming zijn met de instellingen zoals ze gedefinieerd werden in de Bridgemate settings: deze inconsistenties kunnen optreden in 2 gevallen:

- bij het creëren van een (nieuw) Drive Type (DT)
- bij het wijzigen/aanpassen van een bestaand Drive Type (al dan niet éénmalig)

4.1.3 Inconsistentie(s) bij het creëren van een (nieuw) Drive Type (DT)



Voorbeeld: in de Bridgemate settings staat dat de spelverdelingen genoteerd worden via de Bridgemates. We maken nu een nieuw DT aan waarbij wordt bepaald dat er geen spelverdelingen worden ingegeven. Op het moment dat men dit DT wil bewaren, zal de waarschuwing komen dat er een inconsistentie is. Men kan dit DT niet aanmaken, dat kan pas als men in de Bridgemate settings de wijziging omtrent de spelverdelingen heeft aangebracht, of de

sectieparameter Inschrijvingen verandert naar Bridgemates.

Commented [HW4]: Hier geven we voor de eerste keer aan dat DT eigenlijk staat voor Drive Type, maar hierboven is die afkorting al veel gebruikt

4.1.4 Inconsistentie(s) bij het wijzigen/aanpassen van een bestaand Drive Type



Voorbeeld: in de Bridgemate settings staat dat de spelverdelingen genoteerd worden via de Bridgemates. Nu wordt er een drive gestart waarbij de parameter Spelverdeling op 'Geen' gezet wordt. Op het moment dat men de drive wil starten, zal de waarschuwing komen dat er een inconsistentie is. Men kan die inconsistentie aanvaarden voor die specifiek drive door op de 'Ja' knop te drukken. Voor deze drive zal dus geen spelverdeling op de Bridgemates in te geven zijn.

5. Een drive opstarten met BC

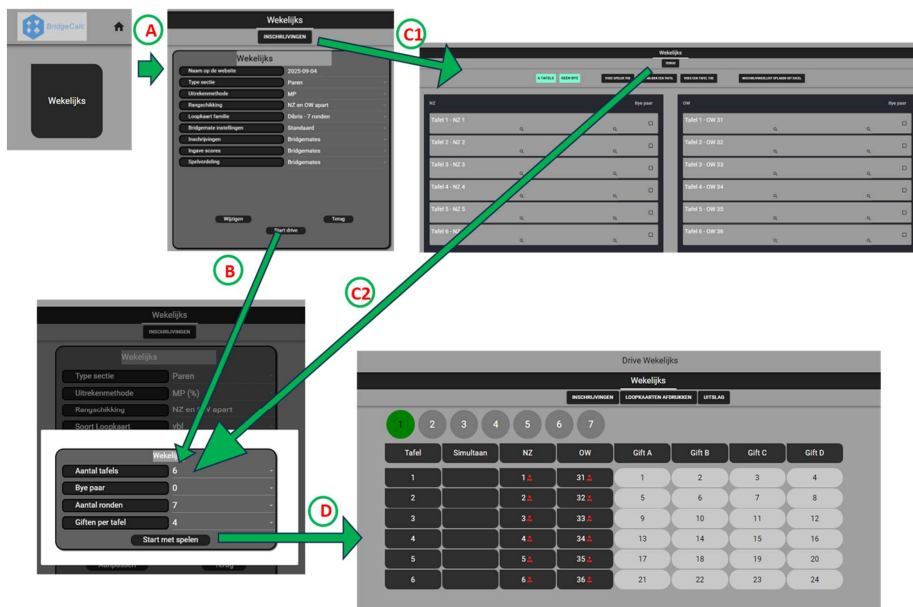
5.1 Een drive opstarten: de verschillende stappen

Vele/de meeste bridgeclubs organiseren hun wekelijks terugkomende drives op een relatief identieke manier: voor elke drive zijn de variabelen quasi dezelfde: de gebruikte loopkaart, de manier van uitrekenen, de manier van inschrijvingen, enz ..., alleen het aantal tafels en de (eventuele) bye positie is meestal verschillend voor elke drive: in BridgeCalc worden de drives daarom georganiseerd volgens een bepaald 'model', we noemen dat model een '**Drive Type**'.

Voor het aanmaken of wijzigen van DTs verwijzen we naar paragraaf 0.

Elke nieuwe drive in BC wordt gestart vanuit een eerder aangemaakt Drive Type (DT): alle eerder aangemaakte DT's worden getoond op de Home pagina (🏠).

Schematisch ziet het opstarten van een drive er uit als volgt: 3 stappen



Stap1 : op de Home pagina, kies het DT waarmee u een drive wil organiseren.

Stap 2 is het ingeven van de namen van de spelers, dit kan op 3 manieren.

Stap 2 (A): ingeven van de namen van de deelnemers via de Bridgemates

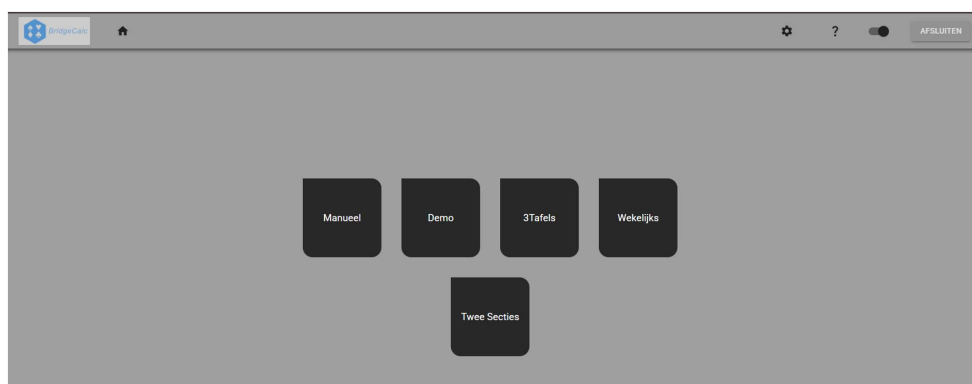
Stap 2 (B): ingeven van de namen van de deelnemers via BC

Stap 2(C): ingeven van de namen van de deelnemers via een inschrijvingen bestand

Stap 3 : de drive wordt opgestart, de Bridgemates worden (automatisch) opgestart en ook de Bridgemate app; het dashboard verschijnt.

5.2 Stap1: het te gebruiken DT kiezen

Alle eerder aangemaakte Drive Types (DT's) bevinden zich op de Home pagina (🏠): kies het te gebruiken DT



Door het aanklikken van het DT dat men wil gebruiken voor een bepaalde drive moet men feitelijk enkel nog de namen van de deelnemers en het aantal tafels (al dan niet met een bye) ingeven: dat maakt de organisatie van een drive (ook door een 'niet-specialist) zeer gemakkelijk.

De creatie van een DT wordt elders in deze handleiding uitvoerig beschreven : zie 0.

Indien het gekozen DT maar 1 sectie heeft, komt u direct in het sectie parameter scherm.

5.3 Stap 2: de namen van de deelnemers ingeven

Er zijn verschillende manieren mogelijk om de namen van de deelnemers in te geven, ze zijn terug te brengen tot 3 scenario's:

- Scen. 1: het ingeven van de namen van de deelnemers via de Bridgemates
- Scen. 2: het ingeven van de namen van de deelnemers via het inschrijvingsscherm van BC
- Scen. 3: het ingeven van de namen via een file (= pre-registratie)

Het is belangrijk dat de wijze om de namen van de spelers in te geven zoals aangegeven in BC overeenstemt met de instellingen van de Bridgemates (zie Bridgemate Settings). Als in BC gekozen wordt voor de ingave door middel van de Bridgemates, dient dat ook zo gespecificeerd te zijn bij de parameters van de Bridgemates. Ingeval van tegenstrijdige instellingen primeren de instellingen van de Bridgemates.

5.3.1 Stap 2: Namen ingeven via de Bridgemates

Deze methode is het meest aangeraden: het vraagt weinig voorbereiding, en geeft weinig aanleiding tot fouten, het vraagt enkel een input van de deelnemers bij de start van de drive.



Werkwijze:

1. Nadat het betrokken DT gekozen werd, verschijnt dat DT, eventueel kunnen de waarden van de variabelen (éénmalig) gewijzigd worden (via de knop 'Wijzigen')
2. Druk nu op de knop 'Start drive': er verschijnt een nieuw venster
3. In dat nieuwe venster, geef aan hoeveel tafels er zijn en waar de eventuele bye positie is: gebruik de pijlen rechts om de juiste getallen te kiezen.
Eventueel kan men hier ook het aantal ronden en het aantal spellen per ronde wijzigen, maar daarvoor moet men over de loopkaarten beschikken die dat toelaten
4. Druk nu op de knop 'Start met spelen': alles wordt automatisch in gereedheid gebracht, inclusief het opstarten van de Bridgemates en Bridgemate app, dit kan enkele seconden duren ...: als dit proces beëindigd is, verschijnt automatisch het dashboard → de drive is gestart
5. In het dashboard ziet men de paarnummers in NZ en OW, naast de paarnummers staat een rood figuurtje (): het geeft aan dat er voor dat paarnummer nog geen namen ingevuld zijn.
6. De deelnemers geven nu hun naam in via de Bridgemates: zij gebruiken daarvoor hun VBL nummer of hun clubnummer: de procedure is identiek als bij Messerbridge.

Zodra de namen ingegeven zijn voor een bepaald paarnummer, verdwijnt het icoontje (= het rode figuurtje) op het dashboard voor dat paarnummer: op die manier heeft de organisator een visueel overzicht of alle namen ingevuld zijn of niet.

5.3.1.1 Ontbrekende namen in een deelnemerslijst: hoe aanvullen ?

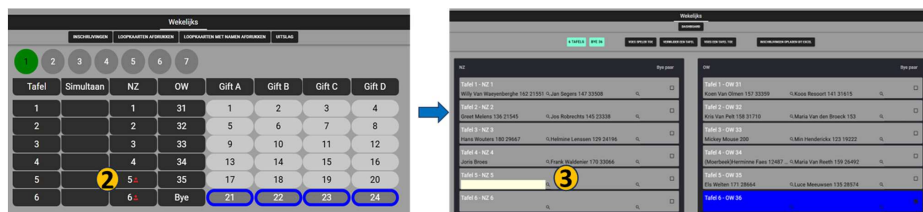
Deelnemerslijst = de lijst van alle deelnemers aan een bepaalde drive.

In het voorbeeld onderaan toont het dashboard dat er namen ontbreken: de namen van het NZ paar in de bye positie (wat eerder normaal is, want dit NZ paar zit waarschijnlijk niet aan tafel 6 op het moment dat ze geen tegenstander hebben...), maar ook aan tafel 5 is de info ontbreekt minstens 1 naam.

Wekelijks							
INSCHRIJVINGEN LOOPKAARTEN AFDRIJVEN LOOPKAARTEN MET NAMEN AFDRIJVEN UITSLAG							
1 2 3 4 5 6 7							
Tafel	Simultaan	NZ	OW	Gift A	Gift B	Gift C	Gift D
1		1	31	1	2	3	4
2		2	32	5	6	7	8
3		3	33	9	10	11	12
4		4	34	13	14	15	16
5		5 	35	17	18	19	20
6		6 	Bye	21	22	23	24

..Hoe lossen wij dit op ?

Schermen:



Werkwijze:

1. Klik in het dashboard op de knop 'Inschrijvingen': het Inschrijvingsscherm (IS) verschijnt.
2. In het IS ziet men de reeds ingevoerde informatie: het blijkt inderdaad dat een naam van het paarnummer 5 ontbreekt (vandaar het rode mannetje op het dashboard), en ook de beide namen van het NZ paar aan de bye tafel ontbreekt, dus ook daar een rood mannetje op het dashboard...
3. Klik nu op de plaats waar men een naam wil toevoegen: het veld wordt lichtgeel gekleurd :
hierin kan de naam ingevuld worden, er zijn daartoe 3 manieren:
 - door het invullen van het Liga (VBL) nummer van de betrokken speler
 - door het invullen van het club nummer van de betrokken speler
 - door het intypen van enkel letters van de gezochte naam van de betrokken speler: hoe meer letters men ingeeft, hoe kleiner de lijst met mogelijke matches wordt.
 De personen die reeds als deelnemer aan de drive gedefinieerd zijn, komen in deze lijst niet meer voor, het is dus niet mogelijk om twee maal dezelfde naam in te voeren in een deelnemerslijst voor dezelfde drive.
4. Eens de geschikte naam gevonden, klik op die naam, hij wordt toegevoegd aan de deelnemerslijst voor de betreffende drive.
5. Indien de drive al begonnen is, zal deze nieuwe naam ook aan het basisstation en aan de Bridgemates doorgestuurd worden.
6. Herhaal deze werkwijze voor elke ontbrekende naam.

Commented [HW5]: In de screenshot hierboven ontbreken 2 namen en niet 1

5.3.1.2 Ontbrekende namen in een spelerslijst: hoe spelersnamen toevoegen?

Spelerslijst = de combinatie van de Club ledenlijst en de Liga lijst (VBL lijst).

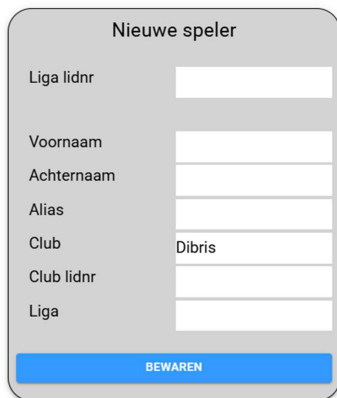
De spelerslijst is dus een relatief constante/stabiele lijst, want de samenstelling van de club en de VBL leden wijzigt niet van week tot week op een significante manier.

Dit in tegenstelling tot een deelnemerslijst, die de namen bevat van alle spelers voor een bepaalde drive, en die verandert typisch bij elke nieuwe drive.

Wat als een naam zich niet in de spelerslijst bevindt, bijvoorbeeld in het geval van een buitenlandse bezoeker of een beginnende leerling-bridger.

Werkwijze:

1. Ga naar het IS, en druk op de knop 'voeg speler toe': het volgende scherm verschijnt



2. In dit scherm vul je de gegevens in die van belang zijn, daarna klik je op 'Bewaren'. Voor die nieuwe naam zal BC automatisch een clubnummer genereren (gelijk aan het hoogste clubnummer in de clublijst + 1. Deze persoon wordt automatisch als clubspeler toegevoegd, bij een volgende deelname zal die persoon dus niet meer toegevoegd moeten worden.
3. Klik nu op de plaats waar men die nieuwe naam wil toevoegen, het veld wordt lichtgeel gekleurd. Vul nu ofwel het nieuw gegenereerde clubnummer is, ofwel enkele letters van de naam van die persoon → zijn naam verschijnt in de lijst, kies die.

5.3.2 Stap 2: Namen ingeven via het Inschrijvingsscherm van BC

Inleiding:

Alhoewel het ingeven van de namen van de deelnemers via de Bridgemates als het meest efficiënt wordt ervaren, toch zijn er clubs die verkiezen om de namen van de deelnemers manueel in te geven: ook in BC is dat mogelijk, we gebruiken hiervoor het **Inschrijvingsscherm** (IS).

Als men beslist om de namen manueel in te geven, kan men dat doen op 2 manieren:

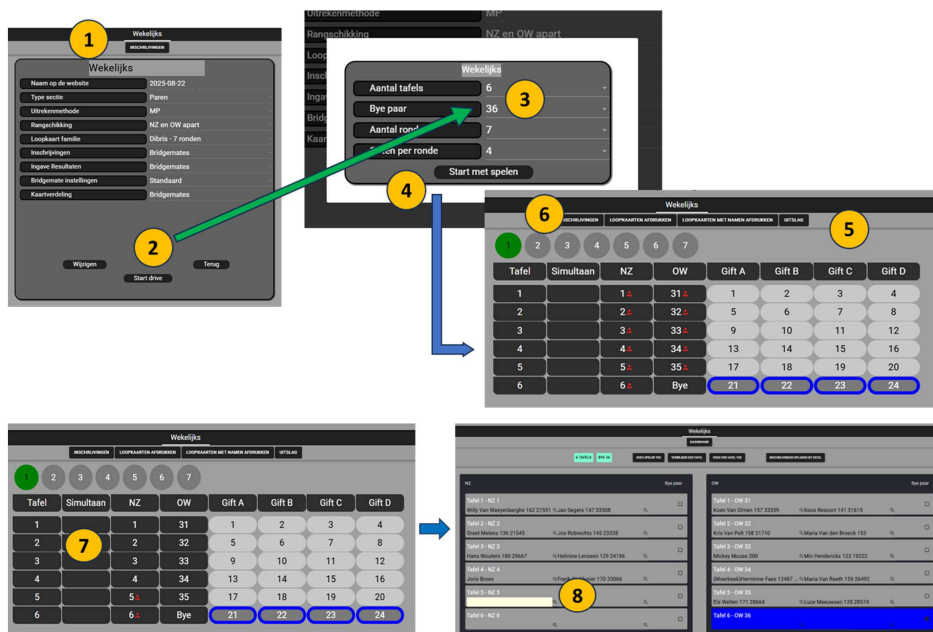
1/ men geeft eerst het aantal tafels en de eventuele bye positie aan en start de drive: de namen van de deelnemers worden later (dus tijdens het verloop van de drive) aangevuld, al dan niet in verschillende fasen.

Deze manier van inschrijven lijkt sterk op de manier van ingeven van de namen via de Bridgemates, met als verschil dat nu de namen niet ingevuld worden door de deelnemers zelf via de Bridgemates, maar door één persoon, en dat in het IS van BC.

2/ men geeft eerst alle namen in, en start dan pas de drive: het aantal tafels en de eventueel bye positie is dan het resultaat van datgene wat er in het inschrijvingsscherm is ingevuld.

5.3.2.1 Namen ingeven via BC, dit **na** de start van de drive

Schermen:



Werkwijze:

1. Nadat het DT gekozen werd, verschijnt dat DT, eventueel kunnen de waarden van de variabelen (éénmalig) gewijzigd worden (via de knop 'Wijziggen')
2. Druk nu op de knop 'Start met spelen': er verschijnt een nieuw venster
3. In dat nieuw venster geef je aan hoeveel tafels er zijn en waar de eventuele bye positie is: gebruik de pijlen rechts om de juiste getallen te kiezen. Eventueel kan men hier ook het aantal ronden en het aantal spellen per ronde wijzigen, maar daarvoor moet men over de loopkaarten beschikken die dat toelaten.
4. Druk nu op de knop 'Start met spelen': alles wordt automatisch in gereedheid gebracht, inclusief het opstarten van de Bridgemates en Bridgemate app: dit kan enkele seconden duren ...: als dit proces beëindigd is, verschijnt automatisch het dashboard: de drive is gestart.
5. Het dashboard: in het dashboard ziet men de paarnummers in NZ en OW, naast de paarnummers staat een rood figuurtje (👤): het geeft aan dat er voor dat paarnummer nog geen namen ingevuld zijn: die namen zullen (eventueel in verschillende fasen) ingevuld worden, en dit telkens de organisator daartoe de gelegenheid heeft.
6. Druk in het dashboard op de knop 'Inschrijvingen', het Inschrijvingsscherm (IS) verschijnt
7. In het IS ziet men de reeds ingevoerde namen, de eerste keer zijn de 2 lijsten (NZ en OW) compleet leeg.
8. Klik nu op de plaats waar men een naam wil toevoegen: het veld wordt lichtgeel gekleurd: hierin kan de naam ingevuld worden, er zijn daartoe 3 manieren:
 - door het invullen van het Liga (VBL) nummer van de betrokken speler
 - door het invullen van het club nummer van de betrokken speler
 - door het intypen van enkel letters van de gezochte naam van de betrokken speler: hoe

meer letters men ingeeft, hoe kleiner de lijst met mogelijke matches wordt: de personen die reeds als deelnemer aan de drive gedefinieerd zijn, komen in deze lijst niet meer voor, het is dus niet mogelijk om twee maal dezelfde naam in te voeren in een deelnemerslijst voor dezelfde drive.

9. Eens de geschikte naam gevonden, klik op die naam, hij wordt toegevoegd aan de deelnemerslijst voor de betreffende drive.c
10. Herhaal stap 8 & 9 , en dit tot de lijsten volledig ingevuld zijn: men kan dit doen in verschillende etappes.

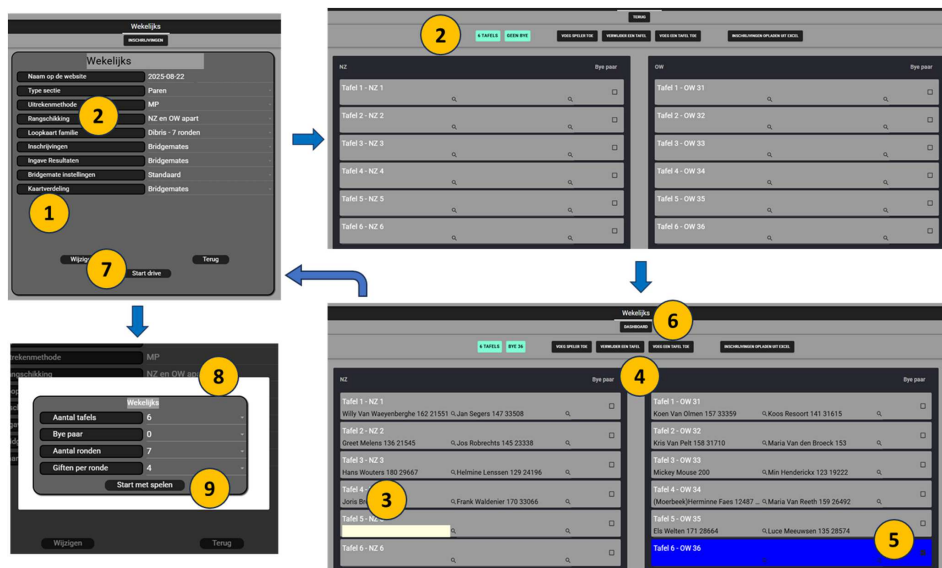
5.3.2.1.1 Vreemde spelers: hoe spelersnamen toevoegen ?

Zelfde procedure als in 5.3.1.2.

5.3.2.2 Namen ingeven via BC, *vóór de start van de drive*

Sommige clubs hebben de gewoonte om eerst alle namen in te geven, en dan pas de drive te starten: het aantal tafels en de eventueel bye positie is dan het resultaat van datgene wat er in het inschrijvingsscherm werd ingevuld.

Schermen:



Werkwijze:

1. Nadat het DT gekozen werd, verschijnt dat DT, eventueel kunnen de waarden van de variabelen (éénmalig) gewijzigd worden (via de knop 'Wijzigen')
2. Activeer nu de knop 'Inschrijvingen': het Inschrijvingsscherm (IS) verschijnt: het IS bevat een aantal tafels (hier = 6), het geeft ook aan waar de (eventuele) bye positie is: dat aantal tafels

is gebaseerd op het cijfer dat men heeft ingegeven toen men het betreffende DT creëerde (in de instelling 'Standaard aantal tafels): dit aantal tafels kan makkelijk gewijzigd worden via de knop 'Verwijder een tafel' of 'Voeg een tafel toe' : het groen gekleurd veld geeft telkens aan hoeveel tafels er finaal zijn.

3. Klik nu op de plaats waar men een naam wil toevoegen: het veld wordt lichtgeel gekleurd : hierin kan de naam ingevuld worden, er zijn daartoe 3 manieren:
 - door het invullen van het Liga (VBL) nummer van de betrokken speler
 - door het invullen van het Club nummer van de betrokken speler
 - door het intypen van enkel letters van de gezochte naam van de betrokken speler: hoe meer letters men ingeeft, hoe kleiner de lijst met mogelijke matches wordt: de personen die reeds als deelnemer aan de drive gedefinieerd zijn, komen in deze lijst niet meer voor, het is dus niet mogelijk om twee maal dezelfde naam in te voeren in een deelnemerslijst voor dezelfde drive.Eens de geschikte naam gevonden, klik op die naam, hij wordt toegevoegd aan de deelnemerslijst voor de betreffende drive.
4. Eventueel: pas het aantal tafels aan door het indrukken van de knop 'Voeg een tafel toe' of de knop 'Verwijder een tafel' : links wordt de info omtrent het aantal tafels aangepast.
5. Het aangeven van de bye positie: men kan de bye positie om het even waar plaatsen: klik daartoe in het zwart vierkantje op de positie (tafel & richting) waar men de bye wil plaatsen: eens men die bye positie heeft gedefinieerd, wordt het veld blauw gekleurd.
Men kan die bye positie verwijderen door opnieuw op het (zwart) vierkantje te klikken.
6. Nadat alle namen (en de eventuele bye positie) ingevuld zijn, klik op de knop 'Terug' in het IS: men keert terug naar het DT scherm.
7. Klik nu op de knop '**Start Drive**'
8. In het volgende venster wordt nu aangeduid hoeveel tafels er werden gecreëerd (met de namen ingevuld): het is het resultaat van de eerdere acties: eventueel kan men dit nog wijzigen door terug te gaan naar het IS via de knop 'Inschrijvingen'.
9. Indien men het eens is met de inhoud, druk nu op de knop '**Start met spelen**': de drive wordt gestart, het dashboard verschijnt nadat alles (inclusief Bridgemates en Bridgemate app) werd geactiveerd.

5.3.2.3 *Vreemde spelers: hoe spelersnamen toevoegen ?*

Zelfde procedure als in 5.3.1.2.

5.3.3 Stap2: Namen ingeven via een bestand

Men kan ook de namen van de spelers invullen via een (Excel) file die vooraf werd gemaakt: dit kan bijvoorbeeld gebruikt worden bij drives waar voor de deelnemers op voorhand moeten inschrijven.

5.3.3.1 *De opbouw van de (pre) registratie file*

Belangrijk is dat die Excel file het juiste formaat heeft (een voorbeeld van dergelijke file is ook te vinden op de Dibris website).

De file moet er als volgt uit zien:

Sectie*	Tafel*	N nr	N naam	Z nr	Z naam	O nr	O naam	W nr	W naam
1	1	17121	Lutgart Janssens	22750	Marij Boeckeaert	24742	Kris Joris	24740	Rita De Cuyper
1	3	21551	Willy Van Waeyenberge	29667	hans wouters	21545	Greet Melens	30048	Lieven Lambrecht
2	1	31829	Marc Cavens	23876	Luc Theeuws	17120	Herman Claus	23680	Peter Wuyts
3	4	26279	Bart Radeur	17540	Wim Van Erck	22748	Walter Van De Velde	23459	Liliane Bogaerts
3	2	24986	Francois Van Camp	25356	Annemie Reyntjens	31566	Herman Janssen	32919	Walter Van Asch

* = Verplicht in te vullen veld

De kolommen ‘Sectie’ en ‘Tafel’ zijn verplicht in de te vullen.

De titels van de kolommen moeten exact dezelfde zijn zoals in het voorbeeld hierboven aangegeven.

Behalve de kolommen ‘Sectie’ en ‘Tafel’ kunnen andere velden leeg zijn: ze worden wel opgenomen in het Inschrijvingsscherm (IS) , maar ze zullen blanco zijn: de ontbrekende namen kunnen dan aangevuld worden door naar het IS scherm te gaan en daar de ontbrekende namen toe te voegen zoals beschreven in bijv. 8.3.2 (Namen ingeven via BC)

Bewaar nu deze file op de PC: er is daartoe reeds een speciale (sub) map voorzien in BridgeCalcDataStorage\Club\Preregistration.

Naast het creëren van een correcte registratie file dient men natuurlijk ook aan te geven dat de invoer van de namen niet zal gebeuren via de Bridgemates of via BridgeCalc zelf, maar via een file: dit gebeurt door in het betreffende Drive Type (DT) de parameter Inschrijvingen op Bestand te zetten.

5.3.3.2 Het Drive Type bij ingave van de namen via een registratie file

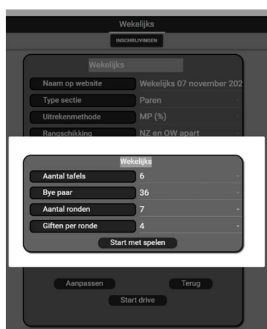


Werkwijze:

1. Kies het betrokken DT waarmee de drive zal georganiseerd worden.
2. Zet de parameter 'Inschrijvingen' op 'Bestand'
3. Van zodra men 'Bestand' heeft gekozen, verschijnt onderaan een extra knop 'Inschrijvingen opladen'.
4. Als je op die knop drukt, verschijnt de Windows Verkenner. Selecteer hier de betrokken (pre-)registratiefile: kies de juiste file
5. Als het bestand verwerkt is, verschijnt bovenaan op het scherm de melding dat alle namen met succes werden ingelezen, in het DT venster verschijnt ook de info (= naam) omtrent de file die werd opgeladen.

6. Druk nu op de knop 'Bevestigen', daarna op de knop 'Start de drive'
(Mogelijk krijg je hier een waarschuwing dat de waarde van de parameter 'Inschrijvingen' (= hier nu 'Bestand') niet overeenkomen met de Bridgemates settings: indien het een éénmalige wijziging betreft kan men gewoon doorgaan...)
7. Het venster verschijnt met het overzicht van de verschillende parameters voor deze drive, indien akkoord, druk op de knop 'Start met spelen'
8. De drive wordt opgestart, het Dashboard verschijnt.

5.4 Stap 3: beginnen met spelen



Alles is nu klaar om het spelen echt te laten starten: de parameters voor de drive werden vastgelegd (via het Drive Type), het aantal tafels ligt vast, er is gekozen voor de manier waarop de namen van de deelnemers worden ingebracht → om het spelen te starten, druk op de knop 'Start met spelen'

De drive wordt opgestart, de Bridgemates worden (automatisch) opgestart en ook de Bridgemate app.

Ook het dashboard verschijnt, het is de permanente visuele controle op het verloop van de drive.

[Hans : is deze stap al niet vermeld in elk scenario hierboven ?

Zo ja, zou ik deze paragraaf weglaten]

6. Het Dashboard

Het Dashboard geeft een duidelijk visueel overzicht van alle elementen van de drive: wie speelt welke giften per ronde, welke giften zijn reeds gespeeld, voor welke giften zijn de spelverdelingen ingevuld (indien van toepassing), enz ...: kortom, de **CTL** (Club Tornado Leider) of de **Organisator** van de drive (dat hoeft met BridgeCalc niet per definitie een CTL te zijn...) ziet in één oogopslag de stand van zaken aan alle tafels en kan direct beslissen of zijn tussenkomst noodzakelijk is.

De onderdelen van het dashboard:



Het dashboard bevat bovenaan enkele knoppen

- Knop 'Inschrijvingen': daarmee switcht men naar het Inschrijvingsscherm van BC
- Knop 'Loopkaarten afdrukken': drukt de loopkaarten af voor de huidige beweging
- Knop 'Loopkaarten afdrukken met namen'
- Knop 'Uitslag in IMPs'
- Knop 'Uitslag': geeft de uitslag op dat moment van de drive.

Onder deze knoppen staan de rondenummers.

De groene gekleurde cirkel geeft aan welke ronde er op dat moment gespeeld wordt.

Als men info wil krijgen omtrent een bepaalde ronde, drukt men op het rondenummer: die cirkel wordt zwart, de ronde die er gespeeld wordt, kleurt geel

Onder de cirkels staat de overzichtstabel van de drive: daarin vindt men de informatie terug omtrent de tafels, de tafel(s) waarmee je simultaan speelt, de paarnummers van NZ en OW, en welke giften zij spelen aan die tafel.

Indien er naast een paarnummer het icoon  voorkomt, betekent dit dat de informatie omtrent de namen van dat paarnummer ofwel onvolledig is, of ontbreekt: men kan dit corrigeren door naar het Inschrijvingsscherm te gaan en daar de ontbrekende naam/namen invullen

Indien er naast een paarnummer het icoon geen  voorkomt, betekent dit dat de informatie omtrent de namen van dat paar bekend is: over het paarnummer 'hooveren' (= er met de muis overheen gaan) toont de namen van dit paar.

De laatste kolommen zijn de spelkolommen: ze geven de info omtrent de te spelen en/of de gespeelde spellen (of giften) : gift A, B, C, D, ...: er zijn even veel spelkolommen als er giften zijn per ronde, ook dat werd eerder gekozen(via de loopkaart).

De status van elke gift wordt aangegeven door een bepaalde kleur



- Gift zonder een gekleurde rand : dient nog gespeeld te worden
- Gift met een groene, volle rand: is gespeeld, ook de spelverdeling is bekend
- Gift met een groene, gestippelde rand: is gespeeld, maar de spelverdeling is onbekend of niet ingebracht
- Gift met een witte, volle rand : deze gift werd ingegeven als 'niet gespeeld'
- Gift met een blauwe rand: maakt deel uit van de bye tafel
- Gift met een rode rand (niet afgebeeld): voor die gift werd een arbitrale score toegekend.
- Gift met een gele rand (niet afgebeeld): deze gift is een contra-zit
- Gift met in het middel een draai-icoontje (niet afgebeeld) : dit betreft een gedraaide gift (fouled board)

U hoeft deze kleuren niet van buiten te leren; door met de muis over een spel te hovern, krijgt u deze uitleg ook in de tooltip te zien.

7. Informatie rond gespeelde spellen

De informatie omtrent gespeelde giften kan bekeken worden vanuit 3 verschillende hoeken:

- 1. Alle giften die aan een bepaalde tafel gespeeld werden.
- 2. Alle giften die door een specifiek paar gespeeld werden
- 3. Alle informatie omtrent één bepaalde gift.

7.1 Alle giften die aan een bepaalde tafel gespeeld werden

Tafel	Simultaan	NZ	OW	Gift A	Gift B	Gift C	Gift D
1		1	37	5	6	7	8
2		2	31	9	10	11	12
3	8	3	38	13	14	15	16
4	9	4	39	17	18	19	20
5		5	40	21	22	23	24
6		6	35	25	26	27	28
7		7	36	1	2	3	4

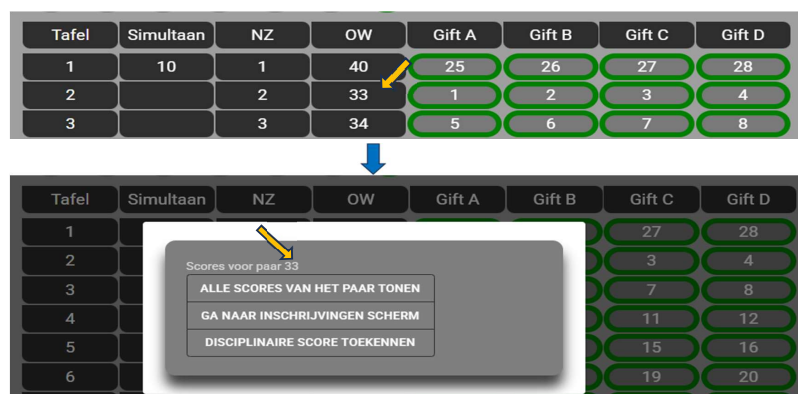
Klik op het tafelnnummer waarvoor men alle info wil zien: men krijgt een rapport waarin alle details van alle giften staan die tot op dat moment aan die tafel werden gespeeld.

Scores voor tafel 4												
NZ	Namen	OW	Namen	Ronde	Gift	Kwets Contract	Uitk. Result	Score	MP	% NZ	% OW	IMPS NZ
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	34	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	13	Allen 32T O	♣ 5 =	-600	16,0	80,00	20,00	-2
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	34	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	14	-	♠ Z ♣ B +2	480	15,0	75,00	25,00	2
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	34	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	15	NZ 62T W	♦ 8 +1	-1020	2,0	10,00	90,00	-9
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	34	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	16	OW 2♥ W	♣ 3 +1	-140	5,0	25,00	75,00	-3
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt	2	17	-	32T N ♦ B =	400	12,0	60,00	40,00	4
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt	2	18	NZ 4♥ W	♦ A +1	-450	0,0	0,00	100,00	-6
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt	2	19	OW 2♥ W	♦ A +1	-140	2,0	10,00	90,00	-3
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt	2	20	Allen 32T W	♥ 4 =	-600	9,0	45,00	55,00	-5
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	3	21	NZ 2♠ W	♥ 10 =	-110	2,0	10,00	90,00	-3
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	3	22	OW 6♥ O	♦ B -1	100	16,0	80,00	20,00	9
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	3	23	Allen 3♦ N	♥ B =	110	7,0	35,00	65,00	-2
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	3	24	-	32T W ♦ 7 +3	-490	5,0	25,00	75,00	-2
4	Koen Van Olmen - Jan Segers	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	4	25	OW 32T Z	♥ 4 =	400	13,0	65,00	35,00	6

Om terug te keren naar het vorige scherm, klik ergens buiten de betrokken tabel, de tabel verdwijnt, het dashboard komt weer in de plaats.

7.2 Alle giften die door een specifiek paar gespeeld werden

Klik in het dashboard op het paarnummer waarvoor men de info wil bekijken



Er verschijnt een deelvenster met 3 mogelijkheden:

1. Alle scores van het paar tonen
2. Naar het Inschrijvingsscherm gaan
3. Een disciplinaire score toekennen

Scores voor paar 2												
Tafel	NZ	Namen	OW	Namen	Ronde	Gift	Kwets Contract	Uitk. Result	Score	MP	Percentage	IMP
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	1	5	NZ 3♥ W	♣ 9 =	-140	7,0	35,00	-2
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	1	6	OW 3ZT Z	♣ 2 -3	-150	4,0	20,00	-2
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	1	7	Allen 4♠ O	♦ B +3	-710	9,0	45,00	-1
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	1	8	- 6♥ X O	♥ 8 -2	300	19,0	95,00	10
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer	2	9	OW 2♣ Z	♥ A +1	140	14,0	70,00	4
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer	2	10	Allen 3ZT W	♦ 2 -1	100	9,0	45,00	1
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer	2	11	- 3ZT Z	♥ 10 +1	430	19,0	95,00	7
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer	2	12	NZ 3♥ N	♠ 10 -1	-100	10,0	50,00	0
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	3	13	Allen 4♠ O	♦ 10 +1	-650	10,0	50,00	-3
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	3	14	- 4♠ Z	♣ H +2	480	15,0	75,00	2
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	3	15	NZ 6ZT W	♥ 2 +1	-1020	2,0	10,00	-9
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	3	16	OW 4♥ W	♥ H -2	200	19,0	95,00	6
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	40	Walter Van Asch - Lutgarde Madou	4	17	- 4♠ Z	♥ H -1	-50	0,0	0,00	-8

Dit rapport geeft een overzicht van alle giften die door dat paar werden gespeeld: het betrokken paarnummer is rood omcirkeld.

Om terug te keren naar het deelscherm, klik ergens buiten de betrokken tabel, de tabel verdwijnt, het deelvenster komt weer in tevoorschijn.

7.3 Alle informatie omtrent één bepaalde gift

Voor elk spel (zowel gespeeld als niet gespeeld) kan men in BC op elk moment de (reeds) beschikbare informatie opvragen: stel, je wenst de informatie te zien van spel n° 4 in ronde 6.

Schermen:

The screenshot shows a mobile application interface for a bridge tournament. At the top, there is a header with match details: Gift 4, Ronde 6, Tafel 3, NZ 3, OW 35, Kwets, and Allen. Below this is a button labeled 'TOON HUIDIGE SCORE'. The main area contains several buttons: 'SCORE WIJZIGEN' and 'DEZE SCORE WISSEN' (both circled in blue), 'ARBITRALE SCORE', 'NIET GESPEELD', 'CONTRA-ZIT', 'DRAAIGIFT INFO', 'VERKEERDE GIFT GESPEELD', 'TOON SPELVERDELING', 'TOON SPELANALYSE', 'ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN', 'VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE', and a 'TERUG' button at the bottom.

Werkwijze:

1. Klik eerst op ronde 6, dan op spel 4
2. In het scherm dat je dan krijgt, kun je klikken op de knop 'Toon huidige score' als je wil zien welk contract er voor dat spel gespeeld is en wat het resultaat is.
3. Wens je dat resultaat te wijzigen, kun je klikken op 'Score wijzigen', zie de volgende paragraaf
4. Wens je dat resultaat te wissen, kun je klikken op 'Deze score wissen', zie de volgende paragraaf
5. Wens je alle scores van deze gift te zien, kies je onderaan 'Alle scores van deze gift bekijken' Het resultaat is een rapport in deze vorm :

Scores voor gift 6													
Tafel	NZ	Namen	OW	Namen	Ronde	Kwets Contract	Uitk. Result	Score	MP	% NZ	% OW	IMPS NZ	IMPS OW
2	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	1	OW 3ZT Z	♠ 2 -3	-150	4,0	20,00	80,00	-2	2
9	9	Lutgarde Janssens - Herman Claus	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt	1	OW 3ZT Z	♦ 6 -3	-150	4,0	20,00	80,00	-2	2
1	1	Willy Van Waeyenberghe - Jenny Marynissen	37	Maryse Riesterer - François Van Camp	2	OW 3ZT Z	♦ H -3	-150	4,0	20,00	80,00	-2	2
7	7	Liliane Bogaerts - Mia Leysens	40	Walter Van Asch - Lutgarde Madou	3	OW 2ZT Z	♦ H -2	-100	14,0	70,00	30,00	0	0
10	10	Joris Broes - Monique Moris	35	Annie Reytjens - Philip Lambelin	3	OW 3ZT Z	♦ 6 -3	-150	4,0	20,00	80,00	-2	2
6	6	Marc Cavens - Roger Leppens	33	Pascale Suetens - Nathalie Dillen	4	OW 2ZT Z	♠ 2 =	120	20,0	100,00	0,00	6	-6
5	5	Hans Wouters - Luc Theeuws	41	Annik Busschops - Herman Embrechts	5	OW 3ZT Z	♠ 2 -2	-100	14,0	70,00	30,00	0	0
11	11	Agnes Verbeek - Maria Gerits	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer	5	OW 3ZT Z	♦ H -2	-100	14,0	70,00	30,00	0	0
4	4	Koen Van Olmen - Jan Segers	38	Geert Maes - Marie-Ann Schyvens	6	OW 3ZT Z	♠ 5 -3	-150	4,0	20,00	80,00	-2	2
8	8	Benny Goverts - Greet Wildiers	36	Danny Aerts - Bart Radeur	6	OW 3ZT Z	♦ H -2	-100	14,0	70,00	30,00	0	0
3	3	Linda Ringier - Freddy Guwy	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	7	OW 3ZT Z	♦ H -2	-100	14,0	70,00	30,00	0	0
12	12	-	34	Marlene De Kegel - Greet Melens	7	OW Bye							

Op die manier kan de organisator nagaan of er eventuele abnormaliteiten zijn gebeurd met die gift, en zo 'ja', dewelke en in welke ronde.

7.3.1 Kaarten tonen

Dit is een zeer handige functie, want het komt regelmatig voor dat de kaarten 12-14 zitten in plaats van 13-13...

In BC kan men een duidelijk overzicht krijgen van de handen, dit natuurlijk op voorwaarde dat de spelverdeling werd ingevoerd (ofwel via een file, dan wel via de Bridgemates).

Gift

4

Ronde

6

Tafel

3

NZ

3

OW

35

Kwets

Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN

DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE

NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT

DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING

TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Klik op die knop en je krijgt een scherm in deze vorm :

Gift 14	Noord		VERBERG SPELVERDELING
Deler 0	♠ B9542		TOON SPELANALYSE
Kwets -	♥ A75 ♦ VB84 ♣ 4		
West		Oost	
♠ 76 ♥ V9432 ♦ A102 ♣ B53		♠ V10 ♥ B6 ♦ 973 ♣ HV10962	
Puntenverdeling	Zuid		
N : 8	♠ AH83 ♥ H108 ♦ H65 ♣ A87		
W : 7 O : 8			
Z : 17			

7.3.2 Hand Evaluatie tonen

In ditzelfde scherm kan men ook de double dummy analyse tonen, die geeft aan hoeveel slagen er in theorie gemaakt kunnen worden in elke hand.

Gift	4	Ronde	6	Tafel	3
NZ	3	OW	35	Kwets	Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING **TOON SPELANALYSE**

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Dat geeft dit resultaat :

Gift 14

TOON SPELVERDELING

VERBERG SPELANALYSE

Deler O

Kwets -

♣

♦

♥

♠

ZT

N 1 6 3 6 4
Z 1 6 3 6 4
O - - - -
W - - - -

Als je er voor kiest om de spelverdeling en de spelanalyse samen op het scherm te zetten, krijg je dit :

Gift 14

VERBERG SPELVERDELING

VERBERG SPELANALYSE

Deler O

Kwets -

Noord

♠ B9542
♥ A75
♦ VB84
♣ 4

West

♠ 76
♥ V9432
♦ A102
♣ B53

Oost

♠ V10
♥ B6
♦ 973
♣ HV10962

Puntenverdeling

N : 8
W : 7 O : 8
Z : 17

Zuid

♠ AH83
♥ H108
♦ H65
♣ A87

♣

♦

♥

♠

ZT

N 1 6 3 6 4
Z 1 6 3 6 4
O - - - -
W - - - -

Opmerking:

De hand evaluatie is een instelling van de Bridgemates: men kan dus kiezen om die Hand Evaluatie te tonen of niet.

32

8. Speciale spelsituaties

BridgeCalc ondersteunt een aantal speciale spelsituaties, zoals daar zijn :

- Score wijzigen
- Arbitrale scores
- Contra-zit
- Een score wissen
- Een spel annuleren
- Disciplinaire straffen
- Draaigift
- Verkeerd gespeeld spel

We behandelen elk van deze gevallen in de volgende paragrafen.

8.1 Score wijzigen

In BridgeCalc kan men steeds de resultaten van een gift bekijken, meer nog de resultaten van een gespeelde gift kunnen steeds gewijzigd worden : klik daarvoor op de juiste gift in de betrokken ronde, een scherm verschijnt met alle mogelijke acties rond 1 gift :

Gift	4	Ronde	6	Tafel	3
NZ	3	OW	35	Kwets	Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN

DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE

NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT

DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING

TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Klik in bovenstaand scherm op 'Score wijzigen'

Het volgende scherm verschijnt :

Contract	Dubbel	Leider	Result	Uitkomst		
1		N	+3		2	Ronde 6
2			+2		3	Tafel 3
3	X	O	+1		4	Gift 4
4	XX	Z	=		5	
5			-1		6	
6		W	-2		7	OPSLAAN
7	ZT		-3		8	
			-4		9	RONDE PAS
			-5		10	
			-6		B	
			-7		V	NIET GESPEELD
			-8		H	
			-9		A	
			-10			

Klik in dit scherm op het juiste contract, of er gedubbeld is of niet, en het resultaat.

De uitkomst mag ook ingegeven worden, maar dat hoeft niet.

Na de wijziging klik je op de knop 'Opslaan'.

8.2 Arbitrale scores

8.2.1 Wat is een arbitrale score ?

Bij onregelmatigheden kan een scheidsrechter beslissen om een arbitrale score te geven aan elk paar. Die score hoeft niet gelijk te zijn voor beide paren. De regel is dat het paar dat geen schuld heeft aan de onregelmatigheid een hoge score krijgt, het paar dat wel schuld treft krijgt een lage score en als het onduidelijk is of beide paren schuld treffen, dan wordt de score verdeeld.

Een arbitrale score is steeds G- of G of G+, waarbij de G voor Gemiddelde staat.

Als een spel een arbitrale score krijgt, is dat steeds voor beide paren.

G- betekent : het paar krijgt voor deze gift hetzelfde % als wat ze op alle andere giften gehaald hebben, maar met een maximum van 40%. Als ze op alle andere giften in totaal 55% halen, krijgen

ze voor deze gift toch maar 40%. Halen ze over alle andere giften 36%, krijgen ze voor deze gift ook 36 %.

G betekent : het paar krijgt voor deze gift hetzelfde % als ze op alle andere giften gehaald hebben.

G+ betekent : het paar krijgt voor deze gift hetzelfde % als wat ze op alle andere giften gehaald hebben, maar met een minimum van 60%. Als ze op alle andere giften in totaal 55% halen, krijgen ze voor deze gift toch 60%. Halen ze over alle andere giften 62%, krijgen ze voor deze gift ook 62 %.

Er is geen noodzakelijk verband tussen de scores voor de 2 paren. Ze kunnen beide G-krijgen, of beide G+, of beide G, of 1 G- en de andere G, of welke andere combinatie dan ook.

Belangrijk voor de correcte berekening van arbitrale scores is dat de uitslag in 3 stappen berekend wordt :

1/ de basisberekening voor alle spellen zonder arbitrale scores

2/ voor elke arbitrale score het % berekenen, o.b.v. de resultaten van de basisberekening

3/ de einduitslag berekenen over alle spellen, inclusief de arbitrale scores

8.2.2 Hoe een arbitrale score ingeven in BC ?

Gift	4	Ronde	6	Tafel	3
NZ	3	OW	35	Kwets	Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Werkwijze:

1. In het dashboard, klik op het betrokken spel in de betrokken ronde
2. In dat venster, kies 'Arbitrale score'
3. Geef hier de waarden in voor de paren in NZ en OW
4. Beëindig met 'Opslaan'
5. In het dashboard verschijnt het spel nu met een rode rand

Het arbitrale score scherm ziet er concreet zo uit :

Arbitrale score

Ronde 7 Tafel 5 Gift 14

NZ

<=40%

OW

>=60%

OPSLAAN

8.3 Contra-zit

8.3.1 Wat is een ‘contra-zit’ ?

Dit is een situatie waarbij de spellen in de bordjes wel degelijk op hun juiste plaats zitten, maar de spelers zitten verkeerd: de NZ spelers hebben plaats genomen in de OW positie en omgekeerd.

8.3.2 Hoe een contra zit ingeven in BC ?

Gift

4

Ronde

6

Tafel

3

NZ

3

OW

35

Kwets

Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN

DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE

NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT

DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING

TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Werkwijze:

1. In het dashboard, klik op het betrokken spel in de betrokken ronde
2. In dat venster, kies ‘Contra-zit’

3. Er zal een melding komen dat de NZ en OW paren omgedraaid zijn voor dit spel



4. In het dashboard verschijnt het spel nu met een gele rand

8.4 Een score wissen

Indien op een Bridgemate een score ingegeven is op de verkeerde gift, kan de score op de Bridgemate zelf gewist worden, via het Wedstrijdleider menu.

Het is echter ook mogelijk om hetzelfde te doen via BridgeCalc.

Klik daartoe op de knop 'Deze score wissen' in het volgende scherm :



De gewiste score zal ook aan de Bridgemate doorgegeven worden.

8.5 Een spel annuleren

Soms is het nodig om een spel te annuleren, bijv. in geval een bord van tafel is gevallen, en alle spelers hebben de kaarten kunnen zien ...

Het annuleren van een gift is zeer eenvoudig en gebeurt ook via de functie 'Score aanpassen'

Werkwijze:

1. Kies de ronde en het spel dat men wil annuleren
2. In onderstaand scherm, kies de knop 'Niet Gespeeld'

Indien dit spel eerder al een score gekregen heeft, zal die gewist worden.

3. In het dashboard verschijnt het spel nu met een witte rand

Dit resultaat zal ook aan de Bridgemates doorgegeven worden.

Gift	4	Ronde	6	Tafel	3
NZ	3	OW	35	Kwets	Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Voor de berekening van de resultaten wordt een geannuleerd spel op dezelfde manier behandeld als een niet gespeeld spel.

8.6 Een disciplinaire straf toekennen

8.6.1 Disciplinaire straf : definitie

Artikel 91 van de spelregels voor bridge stipuleert:

Bij het uitoefenen van zijn taak om orde en discipline te handhaven, is de scheidsrechter bevoegd om disciplinaire straffen toe op te leggen.

Een scheidsrechter kan dus beslissen om aan een paar een procedurele of disciplinaire straf te geven toe te kennen.

Voorbeelden:

- onsportief gedrag
- te langzaam spelen
- herhaalde onregelmatigheden tijdens het bieden of spelen
- de regels niet volgen
- en andere (cfr. artikel 90 van het wedstrijdreglement)

Men kan als paar maar 1 disciplinaire straf krijgen tijdens een drive.

De straf wordt uitgedrukt als % van een top. Als er 28 giften gespeeld worden, komt een top overeen met $100 / 28 = 3,57 \%$.

Een voorbeeld : een paar haalt over heel de drive 64,08 %, dit zonder de straf mee te rekenen.

- De scheidsrechter geeft hen een disciplinaire straf van 100%.
-> dan zakt hun % met 3,57 % en wordt dus $64,08 - 3,57 = 60,51 \%$
- De scheidsrechter geeft hen een disciplinaire straf van 10%
-> dan zakt hun % met 0,357 %, dus $64,08 - 0,357 = 63,72 \%$

8.6.2 Disciplinaire straf ingeven in BridgeCalc

Disciplinaire score voor paar : 35

Annemie Reyntjens - Philip Lambelin

10 % van een top

Pas de disciplinaire score toe

Werkwijze:

1. Klik in het dashboard op het paar, en kies dan in het deelvenster 'Disciplinaire Straf toekennen'
2. Geef nu aan welk percentage (van de top) dient toegepast te worden.
3. Klik nadien op de knop 'Pas de disciplinaire score toe'
4. De gekozen disciplinaire score wordt toegepast voor dit paar : op het dashboard verschijnt een rode rand rond dat paarnummer

8.7 Draaigift

8.7.1 Wat is een draaigift ? (Engels: Fouled Board)

Het is een situatie waarbij de spelers wel degelijk op hun juiste plaats zitten, maar de kaarten zitten verkeerd in de kaarthouder: de NZ kaarten zitten in OW en omgekeerd.

Deze situatie komt voor als de kaarthouder weggenomen werd en op het einde van het spel verkeerd teruggelegd wordt (er is een goeie reden waarom het reglement zegt dat de kaarthouder moet blijven liggen ...).

Omdat de kaarten verkeerd zitten, krijg je een heel ander spel, en zijn de resultaten niet meer vergelijkbaar met de paren die het spel gespeeld hebben toen de kaarten nog juist zaten.

We gaan daarom op de achtergrond 2 uitslagen berekenen, 1 per giftgroep.

Een voorbeeld : een gift wordt 7 keer gespeeld, 1 keer per ronde, en de mensen van ronde 2 steken de kaarten verkeerd terug in het bakje. Zeg : Noord steekt zijn kaarten bij Oost en Oost steekt zijn kaarten bij Noord.

Iemand geeft de draaigift in in BC en zegt dat vanaf ronde 3 de kaarten anders zaten. Dan behoren de spellen in ronde 1 en 2 tot giftgroep 0 en de spellen vanaf ronde 3 tot giftgroep 1.

BC berekent vanaf nu een aparte uitslag voor giftgroep 0 en voor giftgroep 1.

Voor giftgroep 0 lijkt het alsof deze gift maar 2 keer gespeeld is. Voor giftgroep 1 is dat 5 keer (indien de gift niet simultaan gespeeld is).

Er gelden speciale regels voor giften die weinig gespeeld zijn : de uitleg is hier niet van belang, maar die regels worden wel degelijk toegepast in de berekeningen door BridgeCalc.

8.7.2 Hoe een draaigift behandelen in BC ?

Stel, er werd ontdekt dat er een draaigift is voor spel 3 : men gaat nu onderzoeken wanneer die draaigift ontstond: een goeie manier is om eerst te kijken naar alle uitslagen van die gift n°3 (zie 7.3) : hier kan men zien wanneer het contract (bijv. 3ZT) niet meer in een bepaalde richting (bijv. NZ) werd gespeeld, maar in OW : vanaf die ronde is de gift dus gedraaid.

Het kan gebeuren dat die gift later opnieuw gedraaid werd, dit is eerder uitzonderlijk maar het komt wel degelijk voor): bijv. de spelers hebben het ontdekt, en hebben op eigen initiatief de kaarten opnieuw verstoken ...

Werkwijze:

1. In het dashboard, klik op het betrokken spelnummer.
2. In het daaropvolgende scherm klik je op 'Draaigift info'

The screenshot shows a mobile application interface for BridgeCalc. At the top, there is a header with fields for 'Gift' (4), 'Ronde' (6), 'Tafel' (3), 'NZ' (3), 'OW' (35), 'Kwets' (Allen), and 'Allen'. Below the header is a button labeled 'TOON HUIDIGE SCORE'. The main area contains several buttons arranged in a grid: 'SCORE WIJZIGEN', 'DEZE SCORE WISSEN', 'ARBITRALE SCORE', 'NIET GESPEELD', 'CONTRA-ZIT', 'DRAAIGIFT INFO' (which is circled in red), 'VERKEERDE GIFT GESPEELD', 'TOON SPELVERDELING', 'TOON SPELANALYSE', 'ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN', and 'VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE'. At the bottom is a black button labeled 'TERUG'.

3. Het volgende scherm verschijnt :

Draaigift info voor gift 3
Geef aan tot welke groep elk spel behoort (0, 1, 2, ...)

Ronde	Tafel	NZ	OW	Groep	
1	1	1	31	0	VANAF HIER +1
1	8	8	38	0	VANAF HIER +1
2	7	7	42	0	VANAF HIER +1
2	12	12	36	1	VANAF HIER +1
3	6	6	39	1	VANAF HIER +1
3	9	9	34	1	VANAF HIER +1
4	5	5	32	1	VANAF HIER +1
5	4	4	40	1	VANAF HIER +1
5	10	10	37	1	VANAF HIER +1
6	3	3	35	1	VANAF HIER +1
7	2	2	41	1	VANAF HIER +1
7	11	11	33	1	VANAF HIER +1

BEWAREN

Tafel	Simultaan	NZ	OW	Gift A	Gift B	Gift C	Gift D
1	10	1	40	25	26	27	28
2	11	2	41	1	2	3	4
3		3	42	5	6	7	8

- Geef in dit scherm aan wanneer een nieuwe giftgroep dien aangemaakt te worden (dus vanaf welke ronde de draaigift voor het eerst is voorgekomen) : ofwel kan men dit doen per ronde, ofwel kan men dat doen voor alle volgende rondes ("Vanaf hier")
- Sluit af met de knop 'Bewaren'.

In het dashboard wordt die gedraaide gift aangegeven met een draai – icoontje, zoals hierboven aangegeven.

8.8 Verkeerd Gespeelde gift

8.8.1 Wat is een verkeerd gespeelde gift ?

De juiste paren zitten aan de juiste tafel, maar ze spelen een spel dat ze nu niet moeten/mogen spelen.

Een voorbeeld :

Paar 1 en 31 zijn in ronde 1 begonnen met gift 5 in plaats van gift 1.

Paar 1 had gift 5 moeten spelen in ronde 2 aan tafel 1 tegen paar 34, maar dat gaat nu niet meer, omdat zij die gift al gespeeld hebben.

Idem voor paar 31 : die hadden gift 5 moeten spelen in ronde 5 aan tafel 5 tegen paar 35, maar ook dat gaat nu niet meer.

Op de loopkaart staat het volgende voor gift 5 :

Ronde	NZ	OW
2	1	34
5	35	31

Nu wordt gift 5 echter gespeeld :

Ronde	NZ	OW
1	1	31

Nu zijn er 4 mogelijkheden :

1. Noch paar 1, noch paar 31 heeft gift 5 al gespeeld
2. Beide paren hebben gift 5 al gespeeld
3. Eén van de paren heeft gift 5 al gespeeld, het andere paar nog niet
4. Eén van de paren hoeft gift 5 niet te spelen (omdat hij dan bye is)

BridgeCalc zal nu zelf onderzoeken over welke situatie het gaat, de gebruiker dient dus daaromtrent niets te ondernemen.

8.8.2 Hoe een verkeerd gespeelde gift behandelen in BC ?

In elk van de drie hoger genoemde gevallen, druk op een spel dat in die ronde dient gespeeld te worden en kies voor 'Verkeerde gift gespeeld' : er kunnen nu drie soorten schermen verschijnen, maar feitelijk dient de gebruiker zich te beperken tot het invullen van het nummer van het spel dat (verkeerdelijk) gespeeld werd: afhankelijk van de 3 mogelijke situaties verschijnt nu het volgende scherm:

Gift	4	Ronde	6	Tafel	3
NZ	3	OW	35	Kwets	Allen

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN

DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE

NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT

DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING

TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

1: Noch paar 1, noch paar 31 heeft gift 5 al gespeeld

Verkeerde gift gespeeld in ronde 1 aan tafel 1
NZ 1 (Agnes Verbeek & Maria Gerits) tegen OW 31 (Luc Theeuws & Hans Wouters)
Normale giften 1 - 4
Welke gift is gespeeld (druk daarna op Enter) ? : 5
Normaal wordt gift 5 gespeeld :
Ronde 2 Tafel 1 : NZ 1 tegen OW 34 (Herman Embrechts & Annik Busschops)
Ronde 5 Tafel 5 : OW 31 tegen NZ 35 (Walter Van Asch & Lutgarde Madou)
Oplossing :
Ronde 2 Tafel 1 : NZ 1 tegen OW 31 score 3♥ O +1 (-170) [Kwetsbaarheid : NZ]
Ronde 5 Tafel 5 : NZ 35 tegen OW 34 score G+/G+
Gift 5 wordt niet meer gespeeld :
in ronde 2 aan tafel 1 : OW 34 (Herman Embrechts & Annik Busschops) krijgt G+ score
in ronde 5 aan tafel 5 : NZ 35 (Walter Van Asch & Lutgarde Madou) krijgt G+ score

BEWAAREN

TERUG

2: Beide paren hebben gift 5 al gespeeld

Verkeerde gift gespeeld in ronde 7 aan tafel 1
NZ 1 (Agnes Verbeek & Maria Gerits) tegen OW 33 (Willy Van Waeyenberghe & Jenny Marynissen)
Normale giften 25 - 28
Welke gift is gespeeld (druk daarna op Enter) ? : 5
Deze gift werd door beide paren reeds gespeeld
OW 33 heeft deze gift gespeeld in ronde 6 aan tafel 4 tegen paar 5
NZ 1 heeft deze gift gespeeld in ronde 2 aan tafel 1 tegen paar 34
Deze verkeerd gespeelde gift zal geannuleerd worden

TERUG

3: Eén van de paren heeft gift 5 al gespeeld, het andere paar nog niet

Volg de instructies op het scherm: vul de verkeerd gespeelde gift in en druk op 'Score'

Verkeerde gift gespeeld in ronde 1 aan tafel 1

NZ 1 (Agnes Verbeek & Maria Gerits) tegen OW 31 (Willy Van Waeyenberghe & Jenny Marynissen)
Normale giften 1 - 4
Welke gift is gespeeld (druk daarna op Enter) ? : 13

Normaal wordt gift 13 gespeeld :
Ronde 4 Tafel 1 : NZ 1 is bye tegen paar 5
Ronde 2 Tafel 3 : OW 31 tegen NZ 3 (Luc Theeuws & Hans Wouters)

Druk nu op deze knop om de score van die verkeerde gift in te geven : SCORE

TERUG

4: Eén van de paren hoeft gift 5 niet te spelen (omdat hij dan bye is)

Verkeerde gift gespeeld in ronde 1 aan tafel 1

NZ 1 (Agnes Verbeek & Maria Gerits) tegen OW 31 (Willy Van Waeyenberghe & Jenny Marynissen)
Normale giften 1 - 4
Welke gift is gespeeld (druk daarna op Enter) ? : 13

Normaal wordt gift 13 gespeeld :
Ronde 4 Tafel 1 : NZ 1 is bye tegen paar 5
Ronde 2 Tafel 3 : OW 31 tegen NZ 3 (Luc Theeuws & Hans Wouters)

Druk nu op deze knop om de score van die verkeerde gift in te geven : SCORE

TERUG

Verkeerde gift gespeeld in ronde 1 aan tafel 1

NZ 1 (Agnes Verbeek & Maria Gerits) tegen OW 31 (Willy Van Waeyenberghe & Jenny Marynissen)
Normale giften 1 - 4
Welke gift is gespeeld (druk daarna op Enter) ? : 13

Normaal wordt gift 13 gespeeld :
Ronde 4 Tafel 1 : NZ 1 is bye tegen paar 5
Ronde 2 Tafel 3 : OW 31 tegen NZ 3 (Luc Theeuws & Hans Wouters)

Oplissing :
Ronde 4 Tafel 1 : NZ 1 tegen OW 31 score 5-2 (-100) [kwetsbaarheid : Allen]
Ronde 4 Tafel 1 : NZ 3 krijgt score G+
Gift 13 wordt niet meer gespeeld :
in ronde 2 aan tafel 3 : NZ 3 (Luc Theeuws & Hans Wouters) krijgt G+ score

VERVALLEN TERUG

9. Scores ingeven

9.1 Via de Bridgemates

Als de club de Bridgemates gebruikt, komen de resultaten van de gespeelde spellen automatisch in BridgeCalc binnen.

Het wijzigen van het resultaat van een gespeeld spel:

Indien een resultaat gewijzigd wordt via de Bridgemate, dan neemt BC die wijziging automatisch over, de gebruiker hoeft verder niets te doen.

Men kan de resultaten van een gespeeld spel ook wijzigen in BC: zie daartoe **Error! Reference source not found.**

9.2 In BC via vereenvoudigde manuele ingave

Soms gebeurt het dat de Bridgemates niet (kunnen) worden gebruikt, in dat geval worden de resultaten op een scorebriefje genoteerd, deze resultaten worden dan later manueel ingebracht in BC: daarvoor bestaat een vereenvoudigde manier : alleen de resultaten worden hierbij ingebracht, niet het contract en niet de uitkomst.

Opmerking: om de vereenvoudigde methode te kunnen toepassen, is het wel nodig om in het Drive Type bij de parameter 'Ingave van de Resultaten' de waarde '**Manueel**' te kiezen: enkel indien deze waarde geselecteerd werd, verschijnt de mogelijkheid om de vereenvoudigde ingave te gebruiken.

Schermen:



Commented [HW6]: Menu is herwerkt, dus screenshot te hermaken

Gift	9	Ronde	7	Tafel	4
NZ	4	OW	35	Kwets	OW

TOON HUIDIGE SCORE

SCORE WIJZIGEN

DEZE SCORE WISSEN

ARBITRALE SCORE

NIET GESPEELD

CONTRA-ZIT

DRAAIGIFT INFO

VERKEERDE GIFT GESPEELD

TOON SPELVERDELING

TOON SPELANALYSE

ALLE SCORES VAN DEZE GIFT BEKIJKEN

VEREENVOUDIGDE DATA INGAVE

TERUG

Werkwijze:

1. Alvorens de drive te starten, in het scherm van het Drive Type, selecteer 'Manueel' voor de parameter 'Ingave Resultaten'
2. Ga verder via de knop 'Start Drive'
3. Geef aan: aantal tafels, de eventuele bye positie en het aantal spellen per ronde
1. Ga verder via de knop 'Start met spelen' : het dashboard verschijnt
2. Speel nu alle spellen, noteer de resultaten op de scorebriefjes
3. Ga naar het Dashboard (alle giften staan nog steeds aangeduid als 'niet gespeeld')
4. Klik nu het nummer van het spel waarvoor u manueel een resultaat wil ingeven
5. Selecteer 'Vereenvoudigde data ingave'
6. Er verschijnt een scherm waarin men snel een resultaat kan ingeven: positieve waarden voor een NZ uitslag, negatieve waarden voor een OW uitslag, een niet gespeelde gift wordt ingebracht met de letter 'n' (= niet gespeeld), een ronde pas met de letter 'p', en een herhaling van dezelfde score met het teken '='
7. Bewaar de ingevulde scores via de knop 'Bewaar' en selecteer in het Dashboard de volgende gift waarvoor de scores manueel zal ingegeven worden.

Commented [HW7]: Technisch gezien is dit niet juist, je zit dan in het scherm van de sectie parameters, een sectie is een deel van een drive

10. De uitslag van de drive in BC

Drive Maandag - 23 februari 2026

Maandag

INSCHRIJVINGEN

LOOPKAARTEN AFDrukKEN

LOOPKAARTEN MET NAMEN AFDrukKEN

UITSLAG IN IMPS

UITSLAG

Als men alle spellen van alle ronden heeft gespeeld, is er een (eind)uitslag voor die drive: die bekommt men door in het dashboard op de knop ‘Uitslag’ te klikken: het volgende scherm verschijnt met de uitslag:

MAANDAG											
AFDRUKKEN		PRINT MET DETAILS		EXPORT EXCEL, CSV, TXT		STUUR DE UITSLAG DOOR		LIJA WEBSITE			
NZ EN OW SAMEN											
NZ						OW					
Rang	Paar	Namen		Score	Giften	Rang	Paar	Namen		Score	Giften
1	6	Marc Cavens - Roger Leppens		72,00%	28	1	41	Annik Busschops - Herman Embrechts		59,96%	28
2	5	Hans Wouters - Luc Theeuws		60,92%	28	2	35	Annemie Reyntjens - Philip Lambelin		57,47%	28
3	9	Lutgarde Janssens - Herman Claus		53,21%	28	3	37	Maryse Riesterer - François Van Camp		57,25%	24
4	10	Joris Broes - Monique Moris		50,09%	28	4	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer		55,73%	24
5	1	Willy Van Waeyenberghe - Jenny Marynissen		49,68%	28	5	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen		55,38%	24
6	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx		47,86%	28	6	38	Geert Maes - Marie-Ann Schyvens		51,39%	28
7	8	Benny Govaerts - Greet Wildiers		45,39%	28	7	42	Wim Wolput - Theo De Meyer		48,54%	24
8	7	Liliane Bogaerts - Mia Leysens		44,86%	28	8	34	Marlène De Kegel - Greet Melens		48,29%	24
9	3	Linda Ringler - Freddy Guwy		42,59%	28	9	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt		47,89%	28
10	11	Agnes Verbeek - Maria Gerits		41,82%	28	10	40	Walter Van Asch - Lutgarde Madou		42,32%	28
11	4	Koen Van Olmen - Jan Segers		41,58%	28	11	36	Danny Aerts - Bart Radeur		39,69%	24
						12	33	Pascale Suetens - Nathalie Dillen		34,58%	24

Bovenaan staan enkele knoppen, die we in dit hoofdstuk verder zullen bespreken.

Het overzicht toont de plaats in de uitslag, de richting, het paarnummer, de namen van het paar, hun behaald percentage en het aantal gespeelde giften : er is ook (veel) andere informatie beschikbaar, die is te vinden op de website van Dibris (zie 10.5 hieronder)

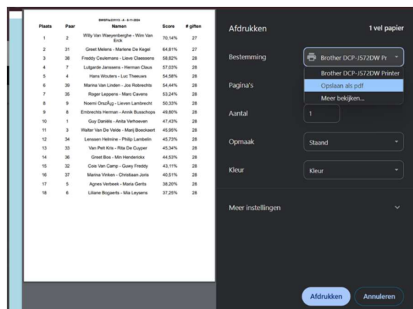
10.1 NZ en OW samen of apart

Indien er genoeg tafels zijn (= 7 of meer) kan men de uitslag splitsen in een NZ uitslag en een OW uitslag : men kan op elk moment kiezen om de uitslag te splitsen, dan wel om NZ en OW te combineren in één uitslag: men dient gewoon de betrokken knop aan te klikken.

Indien er slechts 6 tafels (of minder) zijn, is er geen aparte uitslag NZ en OW en zal BC automatisch 1 lijst tonen voor alle paren samen.

10.2 Afdrukken en Afdrukken met details

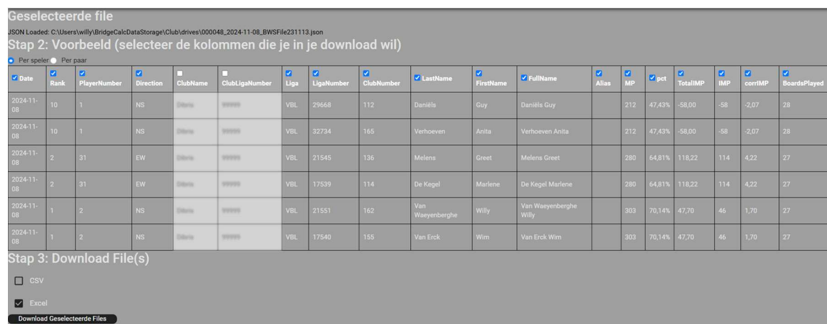
Deze functie heeft geen uitleg, wel eventueel een tip ...



Als men de uitslag print, kan men ook kiezen om het document niet te printen via de fysiek gekoppelde printer, maar het te bewaren als een pdf : in dat geval wordt een pdf gegenereerd die men dan bijv. per e-mail kan sturen naar de deelnemers/leden.

10.3 Export Excel, csv, txt

De resultaten van een drive kunnen geëxporteerd worden: elke export wordt bewaard in de map c:/gebruiker/...(naam)/BridgeCalcDataStorage/Club/Export



Werkwijze:

1. Kies of je de data per speler wil exporteren of per paar
2. Selecteer de kolommen die je wil exporteren (= aanvinken of afvinken)
3. Kies het formaat (Excel of csv)
4. Klik op de knop 'Download de geëxporteerde file': de file is opgeslagen in de 'Export' map.

10.4 Stuur de resultaten door

Er wordt sterk aangeraden om de uitslag door te sturen naar de Dibris website.

De belangrijkste reden is dat er op de website véél meer resultaten van de drive beschikbaar zijn (zie verder in 10.5)

Eens de resultaten doorgestuurd, is de knop 'Stuur de resultaten door' ook verdwenen.

De resultaten worden gepresenteerd op de **Dibris website** (<https://www.dibris.be/uitslagen>) en op de VBL website.

De BridgeCalc resultaten op de VBL website:



Op de liga website, voor Vlaanderen dus de **VBL website** (<https://www.vbl.be/>) kan men de uitslagen van de gespeelde toernooien bekijken, dit zowel voor met Messerbridge als BridgeCalc georganiseerde drives/tornooien.

Werkwijze:

Ga op de VBL website naar de pagina met de uitslagen, kies in de rubriek 'Uitslagen BridgeCalc' de club in kwestie: eens die club aangeklikt, opent nu automatisch de pagina voor die club op de Dibris website, daar kiest men dan de drive/tornooi die men in detail wil bekijken.

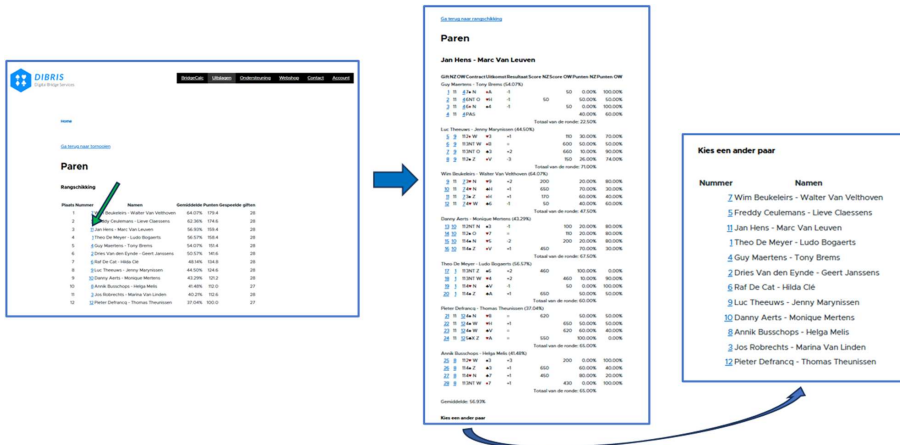
10.5 Liga website

Via deze knop krijg je direct toegang tot de Dibris website waar alle drives van uw club staan.

Klik nu op de datum van het toernooi dat je wil raadplegen

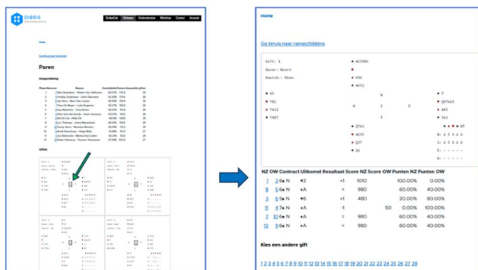


Men krijgt in de eerste plaats de 'Algemene resultatenlijst' te zien, dat is quasi hetzelfde beeld als in het BridgeCalc scherm zelf: de plaats in de uitslag, het paarnummer, de namen van het paar, hun uitslag in %, hun uitslag in punten en het aantal gespeelde giften
Als men nu op het nummer van een bepaald paar aanklikt, ziet men alle resultaten van dat paar; onder hun resultaten kan men switchen naar de individuele resultaten van een ander paar door dat paar in kwestie te kiezen.



Een andere manier om naar de individuele resultaten van een bepaald paar te gaan kijken, is het aanklikken van hun paarnummer in de (bovenste) 'Algemene Resultatenlijst', dus de (eerste) lijst met de algemene uitslagen

Onder de Algemene Resultatenlijst bevindt zich de beschrijving van de spelverdelingen (indien ingevoerd natuurlijk); naast de spelverdeling is er (rechtsonder) ook de informatie omtrent het theoretisch aantal mogelijke slagen die kunnen gemaakt worden (Double Dummy Analyse).



Als men nu op het nummer van een spel klickt (in het midden van de spelverdelingen), krijgt men een overzicht van de scores van elk paar op deze gift.

- Om naar een ander spel over te schakelen, kies een ander spelnummer onderaan
- Om naar een ander paar te gaan, kies het betrokken paarnummer

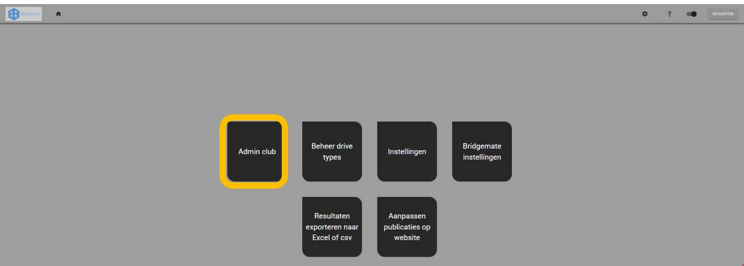
Op die manier kan men dus alles aspecten van de drive bekijken, tot in de laatste details.

11. De settings in BridgeCalc (⚙️)

Via de settings worden de verschillende onderdelen van BridgeCalc bepaald/geselecteerd:



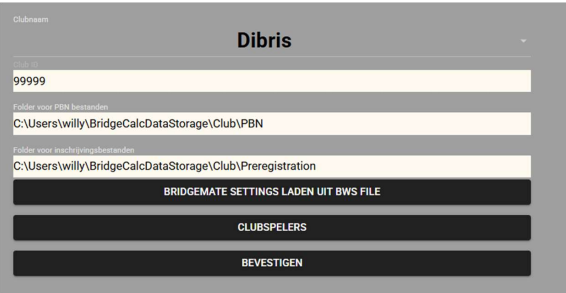
11.1 Club Admin



Commented [HW8]: Screenshot te hermaken

Na het indrukken van het ‘Club Admin’ blok verschijnt het Club Admin scherm

De onderdelen van dit scherm zijn de volgende:



Clubnaam: Selecteer uw club in de selectielijst: alle bij de VBL aangesloten clubs worden in deze lijst opgenomen.

Club ID: na selectie van de club verschijnt daaronder automatisch het VBL clubnummer (= Club ID) : dit nummer kan niet gewijzigd worden.

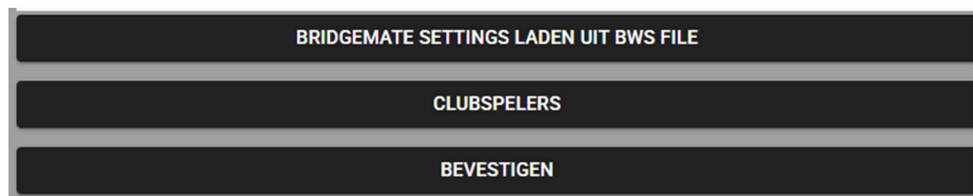
Folder voor PBN bestanden : kijk nu of de eventuele PBN files in de juiste folder bewaard worden. (PBN: **P**ortable **B**ridge **N**otation: is een formaat dat gebruikt wordt om een gift volledig te beschrijven); BridgeCalc stelt standaard een map voor, namelijk
c:\users\<naam>\BridgeCalcDataStorage\Club\PBN

Men kan eventueel kiezen om de PBN files in een andere map te plaatsen, maar dat heeft feitelijk weinig of geen zin: ons advies is om alle club gerelateerde info te verzamelen in de map 'BridgeCalcDataStorage'

Opmerking: ons advies is tevens om de PBN files uit het verleden te archiveren: het heeft weinig zijn om PBN files uit het verleden in BridgeCalc op te laden, behalve als men die in de toekomst opnieuw zou willen gebruiken.

Folder voor inschrijvingsbestanden : in BC is het mogelijk om de lijst van de deelnemers vooraf samen te stellen, en die dan later te gebruiken op het moment van organisatie van de drive zelf: is te gebruiken als men vraagt om vooraf in te schrijven voor een drive .

Onderaan het Admin scherm zijn er 3 acties mogelijk



Actie 1: Bridgemate settings laden uit bws file

Geeft de mogelijkheid om een BWS file te selecteren van het vorige rekenprogramma (zoals bv. Messerbridge), waaruit we dan de BMPPro settings kopiëren en save in een BMSettingsTemplate. Het voordeel hiervan is dat de BMSettings van de vorige toernooien ook in BC gebruikt worden en de BM's dus op dezelfde manier reageren als vroeger.

Actie 2 :Clubspelers

U komt in een scherm waarin de clubspelers beheerd kunnen worden.

Dibris - 99999 - VBL - 27 Clubspelers						
Voornaam	Alias	Achternaam	Liga nr	Club nr	E-mail	Naam in BC
Marij		Boeckert	22750			Marij Boeckert
Liliane		Bogaerts	23459			Liliane Bogaerts
Greet		Bos	26152			Greet Bos
Marc		Cavens	31829			Marc Cavens
Guy		Daniëls	29668			Guy Daniëls
Rita		De Cuyper	24740			Rita De Cuyper
Marlene		De Kegel	17539			Marlene De Kegel
Maria		Gerits	26489			Maria Gerits
Freddy		Guwy	23468			Freddy Guwy
Herman		Janssen	31566			Herman Janssen
Christiaan		Joris	24742			Christiaan Joris

In deze tabel kunnen

- wijzigingen aangebracht worden aan bestaande spelers : klik gewoon op de cel die u wil wijzigen en doe de wijziging
- spelers toegevoegd worden, via de + bovenaan
- spelers verwijderd worden, via het vuilbakje uiterst rechts

Spelers kunnen met de hand ingegeven worden, maar het is ook mogelijk om te vertrekken van een bestaande excel lijst, in deze vorm :

Voornaam	Achternaam	Roepnaam	Club	Clubnr	Liga	Liga nr	Email

Voornaam en **achternaam** : wijzen zichzelf uit

Roepnaam : een alias voor de speler in kwestie, bv. iemand heet Jean-Paul, maar iedereen noemt haar JP → vul bij Roepnaam dan JP in

Deze speler zal dan in BC gekend zijn als bv. JP Janssens en niet als Jean-Paul Janssens.

Club : ofwel de naam van de club invullen (zoals bekende bij de VBL) ofwel het VBL clubnummer: elke rij in de tabel moet (diezelfde) info bevatten

Clubnr : het nummer dat een speler in uw club gekregen heeft: het is aan te raden dat elk lid van de club een clubnummer krijgt, zeker als men nadien wil inschrijven via de Bridgemates (zie inschrijvingen)

Als men later een nieuwe clublid toevoegt, zal aan dat nieuw clublid ook automatisch een clubnummer toegekend worden.

Spelers kunnen zich identificeren op een BM via hun VBL nr (als ze dat hebben) of hun clubnummer.

Liga : de liga waarbij dat lid eventueel aangesloten is (in Vlaanderen is dat de VBL)

Liga nr : (spatie niet vergeten in de kolomtitel): het eventueel VBL nummer van dat lid.

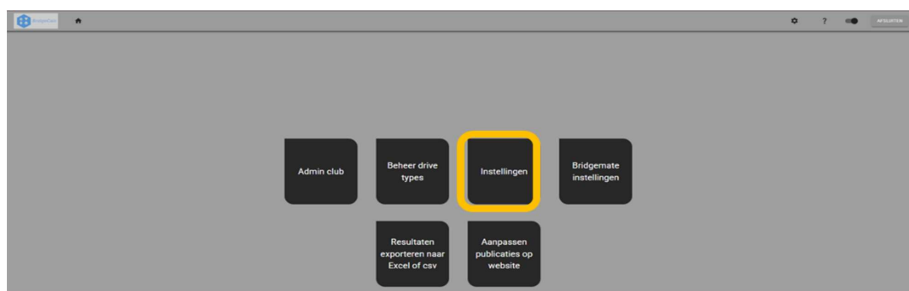
Email : het email adres is niet verplicht, maar kan hier ingevuld worden.

Op de website van Dibris (<https://www.dibris.be/>) kan men een model downloaden van deze Excel file.

Actie 3 : Bevestigen

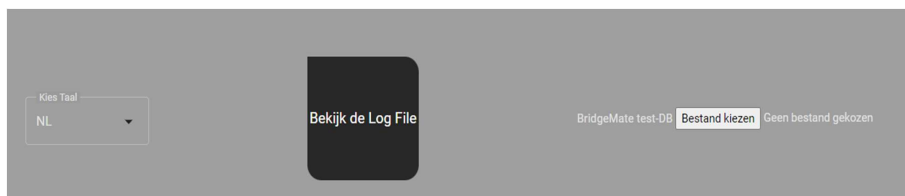
De gekozen instellingen worden bewaard.

11.2 Instellingen



Commented [HW9]: Screenshot te hermaken

Dit gedeelte bevat 3 grote functies:



1. Het kiezen van de taal
2. Het bekijken van de log file
3. Het (opnieuw) afspelen van een vorig tornooi

11.2.1 Het kiezen van de taal

BridgeCalc is beschikbaar in het Nederlands en het Engels.

Aan een Franstalige versie wordt momenteel gewerkt.

11.2.2 Het bekijken van de log file

Log file: het bestand waarin alle activiteiten van een webserver wordt bijgehouden.

Deze logfile is voor de gebruiker doorgaans niet interessant, de logfile wordt soms geconsulteerd in geval van problemen: daar kan de technicus dan stap voor stap zien welke handelingen werden uitgevoerd, om op die manier de oorzaak van een probleem terug te vinden.

De log files worden bewaard in een submap van de BridgeCalcDataStorage map.

11.2.3 Het (opnieuw) afspelen van een vorige drive

Elke drives wordt opgeslagen op de computer in de vorm van een json file (zie ook 13.2) in de map `c:\users\<naam>\BridgeCalcDataStorage\Club\drives`.

De naam van de json file bevat steeds de datum waarop de drive werd gespeeld: het is aan de hand van die datum dat men de juiste drive terug kan oproepen.

9/12/2024 23:17	000020_2024-12-09_7B_Maandag	JSON File	317 kB
16/12/2024 23:...	000021_2024-12-16_7B_Maandag	JSON File	258 kB
23/12/2024 23:...	000022_2024-12-23_7B_Maandag	JSON File	305 kB
30/12/2024 23:...	000023_2024-12-30_7B_Maandag	JSON File	305 kB
6/01/2025 23:09	000024_2025-01-06_7B_Maandag	JSON File	339 kB
13/01/2025 23:...	000025_2025-01-13_7B_Maandag	JSON File	258 kB

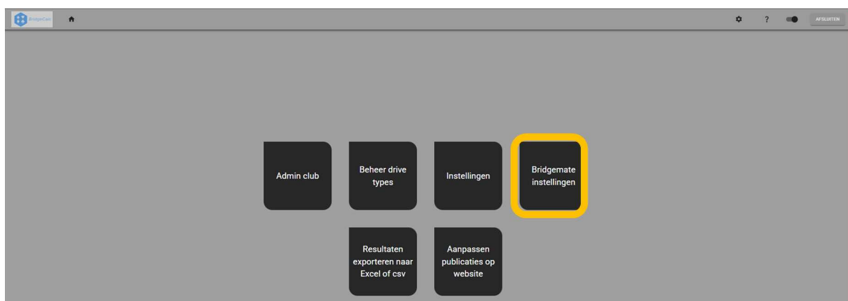
Om een eerder gespeelde drive opnieuw te bekijken, zal men dus in de hierboven vermelde map de betrokken drive selecteren; eens de

bewuste drive geselecteerd, wordt de volledige drive opnieuw op het dashboard gepresenteerd: vanaf het dashboard kan men nu met deze eerder gespeelde drive verder werken, zoals bijv. uitslagen controleren/wijzigen, de uitslag printen en/of exporteren, enz ...

Werkwijze:

1. Ga naar de settings ⚙️, kies daar 'Instellingen'
2. Druk op het label 'Bestand kiezen': de Windows Verkenner wordt geopend.
3. Ga nu naar de BridgeCalcData Storage map, en open daar de submap \club\drives.
4. Kies de json file met de correcte datum.
5. De betrokken drive met alle gedetailleerde uitslagen wordt nu geopend

11.3 Bridgemate Settings



Commented [HW10]: Screenshot te hermaken

11.3.1 Inleiding

De meeste bridgeclub gebruiken de Bridgemates voor de organisatie van hun drives, en terecht.

Er zijn 3 types van de Bridgemates beschikbaar, Bridgemate Pro, Bridgemate II en Bridgemate III. BC ondersteunt ze allemaal.

De Bridgemates zelf hebben veel mogelijke instellingen/settings ter beschikking.

Voor de Bridgemate II zijn dat er iets meer dan 50, voor de Bridgemate III zelfs 75.

Maar niet alle settings zijn voor de gebruiker even belangrijk: daarom werd in BC een onderscheid gemaakt tussen de meest gebruikte Bridgemate instellingen (= de 'basis' instellingen) en alle instellingen. Een volledige beschrijving van alle Bridgemate parameters en de waarde(n) die ze kunnen aannemen, kan men vinden op de website van de producent van de Bridgemates (<https://www.Bridgemate.nl/>)

Belangrijke opmerking:

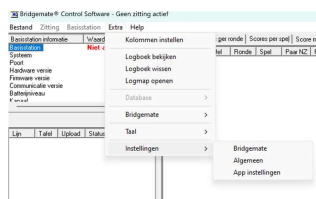
De Bridgemate settings kunnen ingesteld worden op 2 manieren: ofwel via het rekenprogramma (dus BC), ofwel via de software van de Bridgemates zelf (= de software die de centrale console aanstuurt, deze centrale console is het basisstation dat via een kabel verbonden is met de PC waarop BC geïnstalleerd is (zie ook 13.1).

Het is daarom belangrijk dat op voorhand wordt aangeduid dat de Bridgemate settings worden aangestuurd door BC en niet door de Bridgemate software.

11.3.2 De communicatie tussen BridgeCalc en de Bridgemates : instellingen

Om BC en BMPro efficiënt te laten samenwerken, is het handig om volgende instellingen in de Bridgemate Control Software (BCS) aan te passen. Hieronder de screenshots voor de Nederlandstalige versie (Engels tussen haakjes).

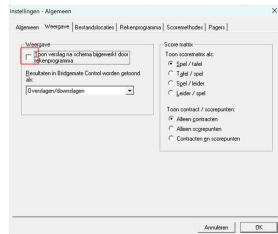
1. Klik op Extra (Tools)



2. Klik op Instellingen en selecteer Bridgemate
Selecteer 'Rekenprogramma'



3. Klik op Instellingen (Options) en selecteer Algemeen (General)
 - Ga naar de tweede tab Weergave (View)
 - Deselecteer de checkbox



4. Klik op App Instellingen (App Settings) als je de app gebruikt
 - Deselecteer de checkbox



Als men deze aanpassingen doet, dan komen er geen extra meldingen in BPro en kan BC op alle momenten communiceren met BPro.

11.3.3 De instellingen van de Bridgemates: de basis instellingen en alle instellingen.

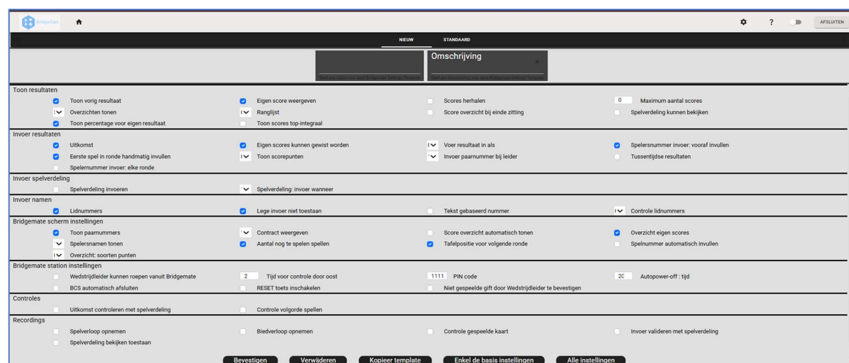
De instellingen van de Bridgemates worden in BC bepaald: er wordt in BC een onderscheid gemaakt tussen de 'Basis' instellingen en 'Alle' instellingen, dit om puur praktische redenen. De basis instellingen: zijn de instellingen die men als gebruiker het meest hanteert

Alle instellingen: bevatten naast de Basis instellingen ook andere instellingen die men normaal gezien slechts éénmaal aanmaakt en nadien in principe niet meer wijzigt (bijv. de code voor de wedstrijdleader), ofwel instellingen die men nooit gebruikt (bijv. de instellingen bij opnames)

Scherf: Basis instellingen

Nieuw		STANDAARD	
Omschrijving			
Toon resultaten			
☒ Toon vorig resultaat	☒ Eigen score weergeven	☐ Scores herhalen	☐ Ranglijst
☐ Toon percentage voor eigen resultaat	☐ Toon scores top-integraal		
Invoer resultaten			
☒ Uitkomst	☒ Eigen scores kunnen gewist worden	☐ Toon scorepunten	
Invoer spelverdeling			
☐ Spelverdeling invoeren	☐ Spelverdeling: invoer wanneer		
Invoer namen			
☒ Lidnummers			
Bridgemate scherm instellingen			
☒ Toon paarnummers	☐ Contract weergeven	☐ Score overzicht automatisch tonen	☒ Overzicht eigen scores
☐ Spelersnamen tonen			
Bridgemate station instellingen			
Controls			
Recordings			

Scherf: Alle instellingen:



Men kan makkelijk van het ene scherm naar het andere wisselen door onderaan het scherm de juiste knop te kiezen.

De specifieke instellingen voor de Bridgemate III staan helemaal onderaan, onder de hoofdingen die met BM3 starten.

11.3.4 De instellingen van de Bridgemate aanmaken in BC

Er zijn twee manieren mogelijk om de waarden/instellingen van de Bridgemates te definiëren:

1. ofwel haalt men de huidige gebruikte Bridgemate instellingen uit het vorige rekenprogramma, zoals Messerbridge
2. 2- ofwel creëert men zelf een set, of zelfs meerdere sets van Bridgemate instellingen

11.3.4.1 De huidige gebruikte Bridgemate instellingen uit het vorige rekenprogramma halen en gebruiken

Dit is de meest handige manier van werken

Werkwijze:

1. Ga naar het 'Club Admin' gedeelte in het Setting menu (⚙️)
2. Activeer daar de functie 'Bridgemate settings laden uit bws file'
3. De verkenner op de PC wordt geopend: zoek nu (bv. in de Messerbridge directory) een recente .bws file (een '.bws file' is een formaat waarmee de Bridgemates werken, Messerbridge communiceert ook met de Bridgemates via een 'bws.file') en selecteer die
4. Indien dit lukt, krijg je bovenaan het scherm de melding dat er een Standaard 1 template aangemaakt is.
5. Ga nu naar 'Bridgemate Settings' gedeelte in het Setting menu (⚙️): de waarden voor de parameters van de Bridgemates uit Messerbridge werden hier gekopieerd: automatisch werd door BC een set van Bridgemate parameterwaarden aangemaakt, de naam van die set is 'Standaard 1'
6. Klik nu op de set 'Standaard 1', en controleer of de instellingen voor de Bridgemates correct zijn.

11.3.4.2 Zelf een set van Bridgemate settings creëren

Scherms:

Werkwijze:

1. Ga nu naar 'Bridgemate Settings' gedeelte in het Setting menu (⚙)
2. Kies 'Nieuw'
3. Geef een titel aan de set van parameters die u wil creëren (+ beknopte beschrijving)
4. Kies voor elke parameter de juiste waarde
5. Eventueel, activeer de knop 'Alle instellingen' (onderaan)
Indien u twijfelt over de betekenis van een BM setting, ga dan met je muis op de tekst van die setting staan en u krijgt er meer informatie over.
Indien het om een lijst met voorgedefinieerde opties gaat, klik dan op de lijst, en u zult van elke optie een beknopte beschrijving krijgen.
6. Kies ook hier voor alle parameters de juiste waarde
7. Druk nu op de knop 'Bevestigen': deze set van parameters wordt nu bewaard onder de naam die u zopas hebt gegeven aan deze set in BC: de naam van deze set verschijnt automatisch in de bovenste balk.

11.3.5 Meerdere sets van Bridgemate instellingen creëren in BC

Soms gebeurt het dat men met 2 sets wil maken, maar dat deze sets weinig van elkaar verschillen, bv. een set met spelverdelingen in te geven via de Bridgemates en een identieke set, maar dan zonder de spelverdeling in te geven:

Werkwijze:

1. Ga nu naar 'Bridgemate Settings' gedeelte in het Setting menu (⚙)
2. Kies een eerder gemaakte set (bovenaan, naast 'Nieuw')
3. Activeer nu de knop 'Kopieer Template': een kopie van de gekozen set wordt gemaakt
4. Wijzig de naam van deze set (+ beknopte beschrijving)
5. Wijzig de waarde van de betrokken parameter(s)

6. Druk nu op de knop 'Bevestigen' : deze set van parameters wordt nu bewaard onder de naam die u zopas hebt gegeven aan deze set in BC : de naam van deze set verschijnt automatisch in de bovenste balk

11.3.6 Een set van Bridgemate instellingen verwijderen in BC

Werkwijze:

1. Ga nu naar 'Bridgemate Settings' gedeelte in het Setting menu (⚙)
2. Kies in het scherm de 'set' die u wil verwijderen
3. Druk (onderaan) op de knop 'Verwijderen': de betrokken set wordt verwijderd na bevestiging.
4. De naam van de (verwijderde) set verdwijnt bovenaan in de lijst van aangemaakte sets.

Opmerking: indien men een bepaalde set van Bridgemate Settings wil verwijderen, terwijl deze set wordt gebruikt in een bepaald Drive Type (zie 0), dan krijgt men daaromtrent een melding: vooraleer deze set te kunnen verwijderen, dient men eerst het betrokken Drive Type te wijzigen of te verwijderen.

A screenshot of a grey warning message box with white text. The text reads: "Deze settings template wordt gebruikt door drive template Standaard en kan daarom niet verwijderd worden". At the bottom right of the box is a black button with the text "OK" in white.

Deze settings template wordt gebruikt door
drive template Standaard en kan daarom
niet verwijderd worden

OK

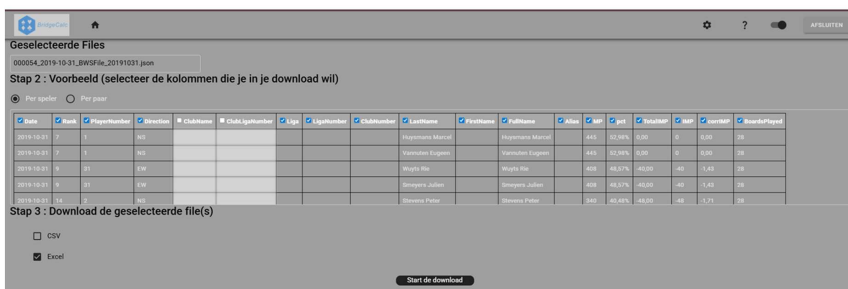
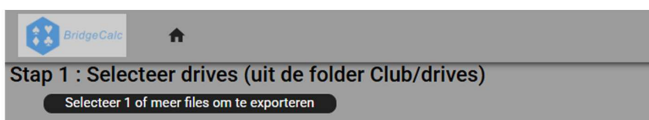
11.4 Resultaten exporteren naar Excel of csv



Commented [HW11]: Screenshot te hermaken

Sommige clubs gebruiken de resultaten van een drive om daarmee verder zaken te berekenen, bijvoorbeeld een clubkampioenschap. Vanuit deze functie kan men voor elke drive de data selecteren die men nodig heeft en deze verder bewerken in een Excel file.

Schermen:



Werkwijze:

1. Stap1: klik op de knop 'Selecteer 1 of meer files om te exporteren': de Windows verkanner wordt geopend: kies de json file die u wenst te exporteren (deze files bevinden zich in c:\users\naam\BridgeCalcDataStorage\club\drives)
2. Er verschijnt een voorbeeld van de file zoals die er zal uitzien na export.
3. Meestal dienen niet alle kolommen geëxporteerd te worden: duid de te exporteren kolommen aan door er een vinkje naast te plaatsen (of te verwijderen).
4. Selecteer de vorm waarin u de export wil krijgen: een csv file of een Excel file
5. De file wordt aangemaakt, het resultaat wordt in de BridgeCalcDataStorage\Club\export geplaatst, er verschijnt daaromtrent een boodschap ter bevestiging.

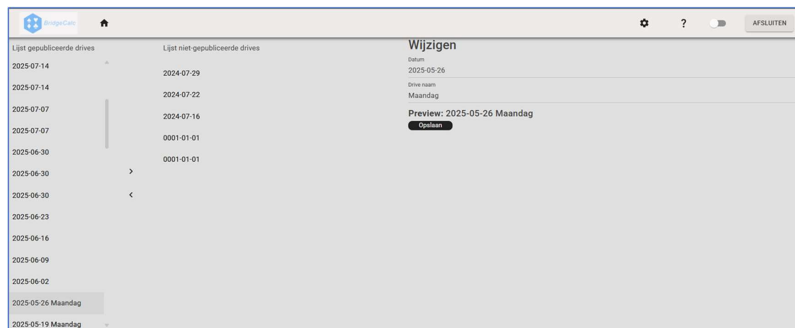
11.5 Aanpassen van uitslagen op de website



De meeste clubs publiceren de resultaten van hun drives op de Dibris website (de Dibris website is automatisch gelinkt met de VBL website). Op de Dibris website worden de uitslagen automatisch gerangschikt op basis van de datum, dus chronologisch. Die datum kan gevolgd worden door een bijkomende tekst, zoals bv. 'Lentetorndooi', die men kan ingeven bij de start van de drive.

11.5.1 Wijzigen van de publicatie van drives op de website

Scherf:



Werkwijze

1. In de settings, kies de knop 'Aanpassen publicaties op website'
2. Een scherm verschijnt met 2 lijsten: links de lijst met de gepubliceerde resultaten van de drives op de website, rechts (eventueel) een lijst van drive resultaten die niet (meer) op de website van Dibris gepubliceerd staan: men kan de drive resultaten van ene lijst naar de andere overbrengen
3. Kies de drive waarvan je de status van publicatie wil wijzigen: publiceren op de website of niet (meer) publiceren: met de pijltjes > en < kan men de gekozen drive nu van de ene lijst naar de andere

Opmerking: een niet gepubliceerde drive wordt dus niet verwijderd van de server, men kan hem altijd terughalen indien nodig.

11.5.2 Wijzigen van de titel van een drive op de website

Scherf: idem als 11.5.1

Werkwijze:

1. In de settings, kies de knop 'Aanpassen publicaties op website'
2. Een scherm verschijnt met 2 lijsten: links de lijst met de gepubliceerde resultaten van de drives op de website, rechts (eventueel) een lijst van drive resultaten die niet (meer) op de website van Dibris gepubliceerd staan.
3. Kies de drive waarvan je de titel wil wijzigen: rechts verschijnt nu detail info van die drive.
4. Pas nu de informatie voor die drive aan
5. Selecteer 'Opslaan'

12. Loopkaarten

Standaard worden in BridgeCalc de volgende loopkaarten meegeleverd :

Naam	Ronden	Tafels	Giften/ronde
Dibris -5 ronden	5	3 – 6	1 –8
Dibris - 6 ronden	6	4 -12	1 – 7
Dibris – 7 ronden	7	4 - 21	1 - 6
Dibris – 8 ronden	8		
Dibris - 9 ronden	9	9- 18	3
Vbl	7	4 - 21	1 -6

Commented [HW12]: Klopt dit nog ?

De Dibris loopkaarten

In **alle** Dibris loopkaarten zijn de paren die in de eerste ronde starten in de NZ positie altijd genummerd als 1,2,3, enz..., terwijl de paren die in de eerste ronde starten in de O/W positie altijd genummerd worden als 31, 32, 33, enz...

Een 1^{ste} voordeel van de Dibris loopkaarten is dat ze allemaal ook ter beschikking zijn als printbare pdf's op de Dibris website.

Een 2^{de} voordeel is dat die printbare pdf's allen 'multiplex' loopkaarten kaarten zijn, dus slechts één loopkaart, onafhankelijk van het aantal tafels.

Een 3^{de} voordeel is dat de Dibris loopkaarten 'compatibel' zijn, i.e. ze maken het mogelijk om in de 1ste ronde het aantal tafels te verhogen of te verlagen, dit zonder enig probleem: dit is niet altijd mogelijk met andere loopkaarten...

Opmerking : merk op dat er standaard ook een beweging is voor 3 tafels (kies de Dibris – 5 ronden loopkaart) en kies hier 3 tafels, bepaal vervolgens zelf het aantal spellen per ronde.

De VBL loopkaarten

Zeer veel clubs gebruiken de VBL loopkaarten : ze kunnen gebruikt worden vanaf 4 tafels, er worden altijd 7 rondes gespeeld en het aantal giften per ronde is meestal 4 : de belangrijkste reden is dat 28 spellen een realistisch cijfer is voor een bridgedrive, maar ook omdat de clubs voor die beweging een interessante (gedrukte) loopkaart kunnen geven aan de deelnemers, en dat diezelfde loopkaart kan gebruikt worden voor een grote variatie aan aantal tafels.

Opmerking: de VBL loopkaart is inhoudelijk identiek aan de 'Dibris – 7 rondes' loopkaart

De eigen 'club' loopkaarten

Er zijn echter ook clubs die hun eigen loopkaarten gebruiken.

Deze kunnen steeds als bestand opgeladen worden in BC.

Het afdrukken van de loopkaarten (voor een bepaalde drive):

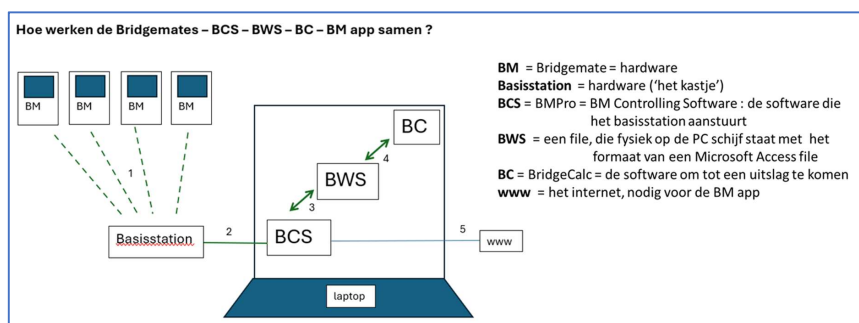
Men kan ook een loopkaart uitprinten voor een bepaalde drive, dus wanneer alle componenten van de drive bekend zijn (soort loopkaart, aantal tafels en eventuele bye positie), via de knop 'Loopkaarten afdrukken'.



Indien de namen van de deelnemers bekend zijn, kan men die specifieke loopkaarten ook uitprinten met de namen van de deelnemers.

13. De installatie van BridgeCalc

13.1 De communicatie tussen BC en de Bridgemates : de BWS file



Op het moment van het starten van een drive maakt BC de **BWS** file aan: daarin staat met hoeveel tafels er gespeeld wordt (bijv. '8'), wie er bye is (bijv. 'paar 38'), welke loopkaart gebruikt wordt, hoe de BM settings staan, wie de mogelijke spelers zijn, enz ...

Terzelfdertijd start BC ook BCS (= **B**ridgemate **C**ontrol **S**oftware) op, met een verwijzing naar de net gecreëerde BWS.

BCS leest die bws file en ziet daarin dat we vandaag met bv. 8 tafels spelen (→ de eerste 8 BM's moeten geactiveerd worden), dat paar 38 bye is (dus de 8^{ste} BM moet niet geactiveerd worden), ziet welke paren er in welke ronde aan welke tafel tegen wie spelen (de loopkaart), ziet welke BM settings er actief zijn (→ essentieel hoe de BM's moeten reageren) en BCS leest ook in een bepaalde tabel in de bws file welke +/- 4.000 spelers gekend zijn en welk nummer die hebben (hetzij het VBL nr of het club nr of beide)

BCS activeert op dat moment alle BM's en geeft aan hoe die moeten reageren.

BCS geeft ook de nodige info door aan een server ergens in NL dat er een drive bezig is in een bepaalde club, zodat de spelers die drive op de BM app kunnen volgen.

Vanaf dat moment draait alles rond die bws file, het is het communicatiemiddel tussen het rekenprogramma en de Bridgemates/BCS software: de resultaten van de gespeelde giften worden genoteerd in de BM's, ze worden verzameld in het basisstation, deze resultaten worden in de bws file en daarna automatisch uitgelezen door BC.

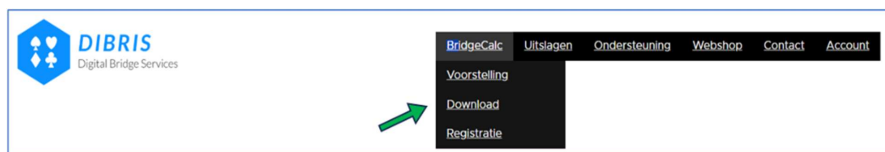
13.2 De json file

Feitelijk moet de gebruiker zich niets aantrekken van de hoger vermelde bws file : BridgeCalc gaat deze file omzetten naar een ander formaat, het **json** formaat: het json formaat is een populair formaat voor het uitwisselen van data tussen computers en applicaties.

De json file bevat alle informatie die betrekking heeft op de gespeelde drive: als een drive gespeeld is, zal BridgeCalc daarvan automatisch een json file hebben gecreëerd en die opgeslagen in de BridgeCalcDataStorage map (zie verder): als een gebruiker een eerder gespeelde drive opnieuw wil bekijken, exporteren of bewerken, zal hij de betreffende json file van die drive oproepen.

13.3 De installatie van BC: voorbereidende acties

BridgeCalc kan geïnstalleerd worden op elke Windows computer (Windows 10 en hoger): de voorwaarden voor downloaden van de software zijn te vinden op de Dibris website.



Om BridgeCalc succesvol te installeren zijn de volgende voorbereidende acties ten eerste aanbevolen:

- Zorg voor een 'cleane' ledenlijst: er wordt aangeraden om daarvoor een Excel template te gebruiken die door Dibris aangeleverd wordt (de template kan gedownload worden van de Dibris website <https://www.dibris.be/>).
- Zorg dat de verzameling van de gebruikte loopkaarten overzichtelijk is, verwijder overbodige loopkaarten; eventueel kunnen de loopkaarten in één familie samengevoegd worden.
- Voor clubs die werken met voorgestoken giften: zorg ervoor dat de PBN folder (en eventuele sub-folders) 'gezuiverd' is om een overzichtelijke PBN lijst te krijgen.

Opmerking: wij adviseren om ook de app 'Anydesk' te installeren op de PC: Anydesk is gratis te downloaden, indien nodig kunnen de Dibris mensen u via deze app van op afstand helpen.

13.4 Installatie BC

13.4.1 De installatie van BC

De BC app kan gedownload worden via de website van Dibris (<https://www.dibris.be/>): via de 'download' knop wordt men naar een contactformulier gestuurd, op basis van dit ingevuld contactformulier ontvangt men een downloadlink om de BC app te installeren.

Bij het installeren zal BC automatisch ook een map aanmaken met de naam **BridgeCalcDataStorage**, zie paragraaf 13.4.3 voor meer details over deze map.

13.4.2 Registratie en licentie

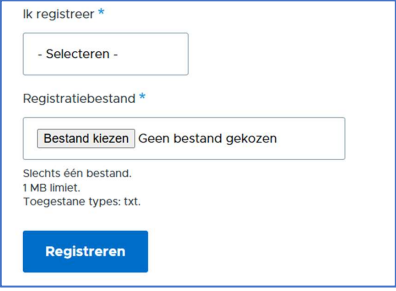
Om BridgeCalc te kunnen gebruiken heb je een licentie nodig. Je hebt na installatie 21 dagen de tijd om je te registreren voor een licentie. Na die periode zal het programma niet meer opstarten zonder geldige licentie.

Hoe moet je je registreren?

Om te registreren heb je een registratiebestand nodig. Dat wordt gegenereerd bij de eerste opstart van BridgeCalc. Dat registratiebestand bevindt zich in de map `BridgeCalcDataStorage\Club\settings` en heeft de naam `register.txt`.

Wat je ook nodig hebt, is een e-mailadres dat door Dibris gekend is en dat toebehoort aan een contactpersoon van jouw club. Er kunnen verschillende contactpersonen gekend zijn voor jouw club en de licentie wordt gestuurd naar al de contactpersonen van jouw club.

Als dat in orde is, kun je surfen naar <https://www.dibris.be/registreren> en het formulier als volgt invullen:



The screenshot shows a web form titled 'Ik registreer *'. It contains two main sections. The first section has a dropdown menu with the text '- Selecteren -'. The second section is labeled 'Registratiebestand *' and contains a button labeled 'Bestand kiezen' next to the text 'Geen bestand gekozen'. Below this, there is a note: 'Slechts één bestand. 1 MB limiet. Toegestane types: txt.' At the bottom of the form is a blue button labeled 'Registreren'.

- bij 'Ik registreer' kies je 'voor een club';
- bij 'Club' kies je jouw club;
- bij 'Registratiebestand' klik je op de knop 'Bestand kiezen' om het registratiebestand te selecteren;
- er verschijnt een venster op jouw computer dat toelaat om een bestand te selecteren;
- ga naar de map `BridgeCalcDataStorage\Club\settings` en selecteer het bestand `register.txt`;
- klik op de knop 'Registreren'.

Als er geen fout optreedt, verschijnt er een bevestiging naar wie de licentie verstuurd werd. Als er wel een fout optreedt, moet je het opnieuw proberen (op de website, niet de volledige installatie).

Je ontvangt nadien een e-mail met als bijlage een file die uw licentie is : sla die licentie file op in de map `BridgeCalcDataStorage\Club\settings`.

De volgende keer dat je BridgeCalc opstart, wordt de registratie afgerond in de achtergrond. Pas bij de volgende opstart krijg je de info dat de licentie OK is.

Opgelet! De licentie is gekoppeld aan een specifieke installatie. Je kunt de licentie niet gebruiken voor een andere installatie. Als je door gewilde of ongewilde manipulatie de licentie wijzigt, zal BridgeCalc niet meer opstarten. Contacteer in dat geval jouw contactpersoon bij Dibris.

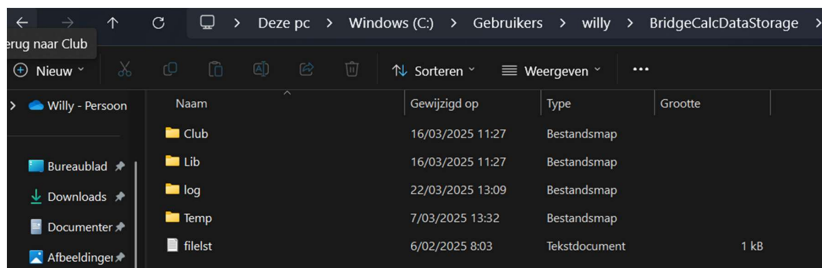
13.4.3 De BridgeCalcDataStorage map

Bij installatie creëert BridgeCalc de map 'BridgeCalcDataStorage' : daarin wordt alle 'club-specifieke' info opgeslagen: het is dan ook belangrijk om deze map niet te verwijderen en ook niet te hernoemen – deze map wordt geplaatst in de map van de gebruiker (of 'user').

In deze BridgeCalcDataStorage map wordt dus alle info verzameld die specifiek is voor de club zoals bijv. de lijst van de clubleden, de loopkaarten die de club gebruikt, de uitslagen van de drives uit het verleden, enz...

De map zelf bevat een aantal sub-mappen (Club, Lib, Log, Temp): we gaan hier niet verder op in.

Enige uitleg omtrent de naam van die map:



- c:\users : soms ook genoemd c:\gebruikers, dit is afhankelijk van de instellingen van Windows op de club PC.
- c:\users\<naam>: de naam van de account die wordt gebruikt om BridgeCalc te installeren.
- c:\users\<naam>\BridgeCalcDataStorage : dit is de map die door BridgeCalc werd gecreëerd bij installatie.

13.4.4 De Windows slaapfunctie aanpassen/uitschakelen

Om energie te sparen gaan veel Windows computers automatisch in slaapstand indien er enkele minuten tot uren geen activiteit op de computer plaatsvindt : de computer gaat dan in 'slaapstand' en wordt pas opnieuw 'wakker' als men een toets indrukt.

Dit moet vermeden worden, want als de PC in slaapstand gaat, komen er geen resultaten binnen van de spellen, en 'slaapt' BridgeCalc dus ook..., daarom is het dus belangrijk de slaapstand ofwel compleet uitgeschakeld wordt, ofwel uitgeschakeld wordt gedurende de tijd van een drive, dus +/- een 4-tal uur.

Hoe de slaapfunctie uitschakelen?

Antwoord: via Windows Instellingen

1. Klik op de Startknop en selecteer Instellingen (het tandwiel-icoon).
2. Klik op Systeem.
3. Selecteer Energie & slaapstand in het menu aan de linkerkant.
4. Bij de optie Slaapstand en bij netstroom, klik je op het vervolgkeuzemenu en selecteer je Nooit.