Handleiding BridgeCalc

Versie 1.2.3. – Oktober 2026

1. Inhoud

1. BridgeCalc (BC) - Inleiding 1
   1.1 De Functionaliteiten in BridgeCalc (BC) 1
   1.2 Het originele van BridgeCalc (BC) 1
   1.3 Het startscherm van BridgeCalc (BC) 2
2. Drives organiseren – voorbereiding: het Drive Type 5
   2.1 Het Drive Type (DT): de onderdelen van een DT. 5
   2.2 De onderdelen van een DT 6
   2.3 Aanmaken van een DT met één sectie 7
   2.4 Aanmaken van een DT met meerdere secties 8
   2.5 Wijzigen van een DT: permanent of éénmalig 10
      2.5.1 Eénmalig wijzigen van een eerder gecreëerd DT 10
      2.5.2 Permanent wijzigen van een eerder gecreëerd DT 11
   2.6 Verwijderen van een Drive Type 11
   2.7 Mogelijke inconsistentie(s) tussen DT en Bm parameters 11
      2.7.1 Inconsistentie(s) bij creatie van een nieuw DT 11
      2.7.2 Inconsistentie(s) bij wijzigen/aanpassen van een bestaand DT 12
3. Een drive organiseren met BC 13
   3.1 De 4 soorten naamlijsten in BC 13
   3.2 Een drive organiseren: de 3 stappen 14
   3.3 Een drive organiseren - Stap1: het te gebruiken DT kiezen 14
   3.4 Een drive organiseren - Stap 2: input namen van de deelnemers. 15
      3.4.1 Stap 2 – Scenario 1: Input namen via de Bridgemates 15
      3.4.2 Stap 2: - Scenario 2 : Input namen deelnemers via BC zelf 16
      3.4.3 Stap2 – Scenario 3 : input namen via een bestand (registratie file) 19
      3.4.4 Ontbrekende namen toevoegen 21
   3.5 Een drive organiseren - Stap 3: de drive starten 23
      3.5.1 De drive starten in geval van input namen via de Bridgemates (Bm) 23
      3.5.2 De drive starten in geval van input namen via BridgeCalc (BC) 24
4. De actieve drive 26
   4.1 Het BC Dashboard: de onderdelen 26

4.2 Mogelijke wijzigingen aan de actieve drive in de 1ste ronde 28
4.2.1 Inleiding 28
4.2.2 Een tafel en/of een bye positie toevoegen of verwijderen 29
4.2.3 Namen in de deelnemerslijst verwijderen / wijzigen / toevoegen 30
5. Input scores in BC 31
5.1 Input scores: via de Bridgemates 31
5.2 Input scores: via BC zelf met de vereenvoudigde manuele ingave 31
5.3 Input scores: via een bestand 32
6. Kaartverdelingen in BC 33
6.1 Kaartverdelingen inbrengen 33
6.2 Kaartverdelingen tonen 33
7. Informatie omtrent gespeelde spellen 34
7.1 Info omtrent alle aan een bepaalde tafel gespeelde giften 34
7.2 Info omtrent alle door een specifiek paar gespeelde giften 35
7.2.1 Alle scores van het paar tonen 35
7.2.2 Ga naar het Inschrijvingsscherm 35
7.2.3 Een disciplinaire score toekennen aan een paar 35
7.3 Alle informatie omtrent één bepaalde gift 36
7.3.1 Welke info voor één bepaald spel in BC ? 36
7.3.2 Kaartverdeling (spelverdeling) tonen voor een bepaald spel 37
7.3.3 Hand Evaluatie tonen voor een bepaald spel 37
8. Speciale spelsituaties 39
8.1 Score wijzigen 39
8.2 Arbitrale scores 39
8.2.1 Wat is een arbitrale score ? 40
8.2.2 Hoe een arbitrale score ingeven in BC ? 40
8.3 Contra-zit 41
8.3.1 Wat is een ‘contra-zit’ ? 41
8.3.2 Hoe een contra zit ingeven in BC ? 41
8.4 Een score wissen 41
8.5 Een spel annuleren 42
8.6 Een disciplinaire straf toekennen 42
8.6.1 Disciplinaire straf : definitie 42
8.6.2 Hoe een disciplinaire straf invoeren in BC ? 43
8.7 Draaigift 43
8.7.1 Wat is een draaigift ? (Engels: Fouled Board) 43

8.7.2 Hoe een draaigift invoeren in BC ? 44
8.8 Verkeerd Gespeelde gift 45
8.8.1 Wat is een verkeerd gespeelde gift ? 45
8.8.2 Hoe een verkeerd gespeelde gift behandelen in BC ? 45
9. De uitslag van de drive in BC 47
9.1 NZ en OW samen of apart 47
9.2 Afdrukken en Afdrukken met details 48
9.3 Export Excel, csv, txt 48
9.4 Resultaten in MP (%) of in IMP's 48
9.5 De resultaten doorsturen naar de VBL / Dibris website 49
9.6 De gedetailleerde analyse van de resultaten van een drive 49
10. De settings in BridgeCalc (⚙) 52
10.1 Settings: Club Admin 52
10.1.1 De club info 53
10.1.2 Bridgemate settings laden uit bws file 54
10.1.3 De Clubspelers 54
10.2 Settings: Beheer Drive Types (DT) 55
10.3 Settings: Beheer tornooien 56
10.3.1 Tornooien: clubkampioenschap en marathons 56
10.3.2 Organisatie van een (club)kampioenschap 56
10.3.3 Organisatie van een Marathon 58
10.3.4 Een eerder gespeelde drive opnieuw oproepen 59
10.4 Settings: de Bridgemate Instellingen 60
10.4.1 Inleiding: Bm Pro, Bm II en Bm III 60
10.4.2 De Bridgemate (Bm) instellingen/settings: definieer de bron 60
10.4.3 De Bm instellingen 61
10.5 Settings: Resultaten exporteren naar Excel of csv 65
10.6 Settings: Aanpassen publicaties op website 66
10.6.1 Wijzigen van de publicatie van drives op de website 66
10.6.2 Wijzigen van de titel van een drive op de website 67
10.7 Een bestaande drive (opnieuw) laden 67
11. Loopkaarten 69
11.1 De soorten loopkaarten in BC 69
11.2 Het afdrukken van de loopkaarten (voor een bepaalde drive): 70
11.3 De gedrukte Dibris loopkaarten 70
12. Problem solving & FAQ 72

12.1 Problems 72
12.2 FAQ 72
13. Installatie van BridgeCalc (BC) 76
13.1 De communicatie tussen BC en de Bm's : de BWS file 76
13.2 De json file 76
13.3 De installatie van BC: voorbereidende acties 77
13.4 Installatie van BC 78
13.4.1 Installatie van de BC app 78
13.4.2 Registratie en licentie 78
13.4.3 De BridgeCalcDataStorage map 79

1. BridgeCalc (BC) - Inleiding

1.1 De Functionaliteiten in BridgeCalc (BC)

BridgeCalc is een nieuw rekenprogramma, ontwikkeld door een groep enthousiaste bridgers die zich hebben verenigd in de vzw Dibris.
Dibris = **Di**gital **Bri**dge **S**ervices (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 NZ en OW apart of samen.
- Eenvoudig toevoegen of verwijderen van een bye tijdens de 1ste ronde van een gestarte drive.
- Eenvoudig toevoegen of verwijderen v.e. tafel tijdens de 1ste ronde van een gestarte drive.
- Aanpassen van scores en ingeven van arbitrale scores gebeurt op een gebruiksvriendelijke manier.
- Opvangen van speciale gevallen : contrazit, draaigift of verkeerd gespeelde gift ...
- Organisatie van een drive zonder de Bridgemates is mogelijk: simpele manuele ingave van de resultaten
- Publiceren van uitslag op VBL website, op de Dibris website en op eigen website (indien gewenst).
- Automatisch terug opstarten/ verder zetten van de drive na onvoorziene moeilijkheden (verbreken contact met de Bridgemates, stroomuitval, enz ...)
- Het organiseren van marathons en individuele tornooien.
- Het uitrekenen van tornooiresultaten: dit zijn resultaten die worden berekend op basis van de uitslagen van verschillende drives; een voorbeeld daarvan is de berekening van een clubkampioenschap.

1.2 Het originele van BridgeCalc (BC)

Het Drive Type (DT)
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.

Het Dashboard
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 hoofdstuk 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 ...

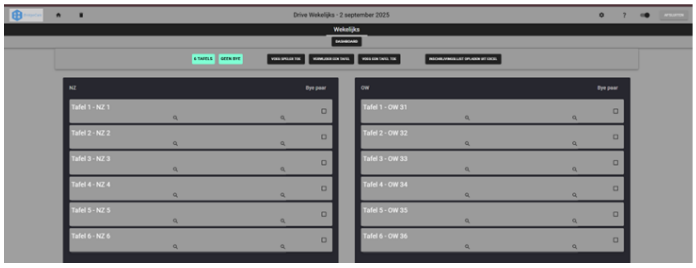
1.3 Het startscherm van BridgeCalc (BC)

Na installatie van BC wordt er feitelijk op de PC van de gebruiker een soort lokale webpagina gecreëerd, met dat verschil dat deze webpagina niet draait in een traditionele webbrowser zoals Google Chrome, Mozilla, enz ...; zoals bij elke webpagina kan men in BC elke pagina vergroten of verkleinen :daartoe bestaan er 2 methodes
Methode1:

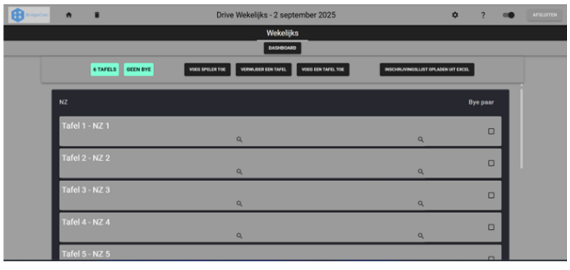

klik bovenaan in het BC scherm op het vergrootglas symbool, het scherm vergroot of verkleint het percentage geeft aan hoe groot de vergroting/verkleining is; als men op dat percentage klikt, keert men terug naar de standaardwaarde (100 %)

Methode 2:
hou je toets 'Ctrl' ingedrukt, en verdraai het wieltje van de muis naar voor of naar achter: het scherm wordt groter of kleiner.
Voorbeeld:

Normaal



Ctrl toets+wieltje: Vergroot



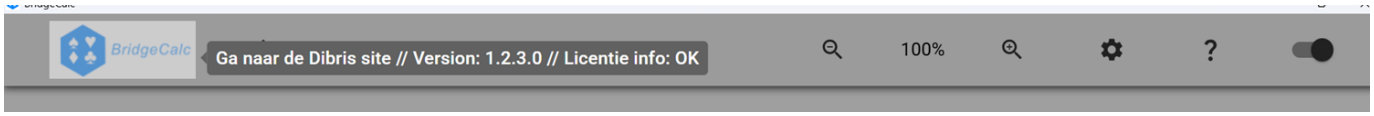
In het voorbeeld hierboven moet men dus kiezen voor een kleinere zoomfactor als men de inschrijvingen wil bekijken voor de NZ en de OW paren samen op hetzelfde scherm.

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

Het startscherm van BC - overzicht

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

Als men met de muis over het Dibris logo beweegt (= hooveren), dan kan men de informatie zien omtrent de registratie van de BridgeCalc (BC) software; op het Dibris logo klikken, brengt u naar de Dibris websitelogo



Afb.: Hooveren over het Dibris logo (BCM_01)

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 iconen bovenaan het startscherscherm (BCM_02):



Het ***Home*** icoon: brengt u naar het startscherm van BC

Vuilnisbak icoon : van zodra er wordt gestart met de organisatie van een drive, verschijnt het Vuilnisbak icoon: dit icoon geeft dus feitelijk aan dat er een drive actief is (of georganiseerd wordt); door op dit icoon te drukken verwijdert men die bewuste drive, om het even in welke toestand deze drive zich bevindt (organisatie, een drive die 'bezig' is, een eerder gespeelde drive, …)

De ***Vergrootglas*** iconen: laten toe om het scherm e vergroten of te verkleinen (zie 1.3.1: vergroten en verkleinen van het scherm))

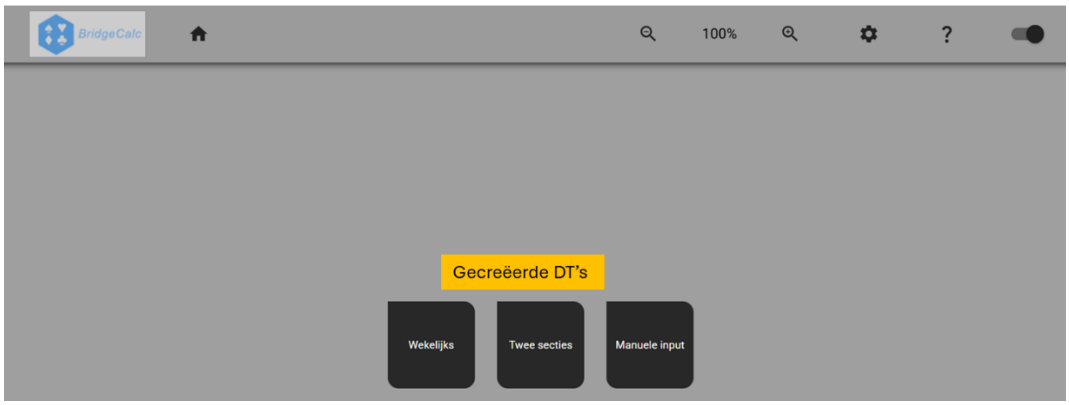
Het ***Settings*** icoon : hiermee worden de instellingen gedefinieerd.

Het ***Help*** icoon :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 beschikbare Drive Types (DT): in de afbeelding hieronder zijn er dus 3 Drive Types gecreëerd : 'Wekeliiks', 'Twee secties' en 'Manuele ingave'

Afb.: Overzicht: de gecreëerde DT's (BCM_03)



2. Drives organiseren – voorbereiding: het Drive Type

2.1 Het Drive Type (DT): de onderdelen van een DT.

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 (BC) worden de drives daarom georganiseerd volgens een bepaald 'model', we noemen dat model een '***Drive Type***'.
Eens men een dergelijk Drive Type (DT) 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.

Het creëren van een DT: werkwijze

1. Activeer boven het startscherm van BC het setting icoon: een scherm verschijnt met daarin 7 mogelijke blokken
2. Kies het blok 'Beheer Drive Types'

Afb: Scherm 'Settings' *(BCM_04)*



2.2 De onderdelen van een DT

1. De onderdelen van elk Drive Type *(Afb: BCM_05)*



Elk DT is samengesteld uit een aantal onderdelen, voor elk onderdeel zijn er verschillende keuzes.

Deze onderdelen zijn:

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 uitrekenmetho-des ter beschikking:
   - MP (Masterpoints of %) : dit is de methode die door vrijwel alle bridgeclubs wordt gebruikt.
   - IMPS: ook wel "butler" genoemd.
3. ***Rangschikking :*** de resultaten van een drive kunnen getoond worden op 2 manieren: ofwel in 2 richtingen, dus de resultaten van NZ en OW apart, ofwel de in 1 richting waarbij de resultaten van NZ en OW door elkaar gemengd staan: 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 manieren van presenteren te tonen (zie het hoofdstuk '"De uitslag van de drive in BC")

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.
5. ***Bridgemate (Bm) Settings***: de meeste clubs gebruiken de Bridgemates (Bm) , desgevallend moeten de settings van de Bridgemates (Bm) bepaald worden.
   In BC kan men verschillende verzamelingen van Bm settings definiëren en die bewaren: op die manier moet elke verzameling Bm 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 "De settings in BridgeCalc – De Bridgemate instellingen"
   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 omschakelt van Messerbridge naar BC, kunnen de Bridgemate settings van Messerbridge volledig (en automatisch) overgenomen worden in BC, dat bespaart de gebruiker dikwijls veel kopzorgen raadpleeg het hoofdstuk "De settings in BridgeCalc – Club admin"
6. ***Inschrijvingen:*** in BC zijn er 3 mogelijke scenario's voor input van de namen van de deelnemers voor een drive: via de Bridgemates, via het inschrijvingsscherm van BC of via een bestand: kies het juiste scenario.
   Voor meer uitleg omtrent de drie verschillende scenario's voor input van de namen van de deelnemers , raadpleeg het hoofdstuk "Een drive organiseren met BC – Stap 2: input namen van de deelnemers"
7. ***Ingave Scores***: kies hoe de scores (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 input van de scores via een bestand is enkel bestemd voor zeer specifieke situaties.

Voor meer uitleg omtrent de verschillende mogelijke manieren van input van de scores / resultaten, raadpleeg hoofdstuk “Scores ingeven”

8. ***Spelverdeling:*** men is met BC niet verplicht om spelverdelingen in te voeren, maar in geval een club ook de spelverdeling invoert, moet hier gekozen worden op welke manier dit moet gebeuren: kies tussen de 3 mogelijkheden: ‘geen spelverdelingen ingeven’, ‘spelverdelingen ingeven via de Bridgemates’, ‘spelverdelingen ingeven via een bestand’,
   Indien men een drive organiseert met 2 of meer secties waarbij in elke sectie dezelfde kaartverdeling wordt gebruikt, komt voor de spelverdeling een 4de een aanduiding ‘Drive’: daarmee wordt aangegeven dat de kaartverdeling in elke sectie van de drive identiek is.
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 minimum en maximum aantal tafels dat voor de gekozen loopkaart familie mogelijk is..
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 inconsistentie(s) tussen de parameters van het DT en de Bridgemate (Bm) parameters*

Soms kan het gebeuren dat men in de parameters van een bepaald Drive Type 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 parameters 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 “Mogelijke inconsistentie(s) tussen DT en Bm parameters”

2.3 Aanmaken van een DT 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: *(Afb. BCM_06)*



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 resultaten van de drives overzichtelijk gerangschikt op de Dibris website: deze datum informatie kan niet gewijzigd worden.
4. Rechts van het datumveld bevindt zich een kader waarin men vrije tekst kan invullen: als men bijvoorbeeld altijd op een Maandag de drive organiseert, zou men hier het woord 'Maandag' kunnen ingeven: 'Maandag' verschijnt dan ook naast de datum op de website van Dibris.
5. Geef aan hoeveel secties (= in Messerbridge 'lijnen' genoemd) die drive bevat: kies voor '1' en druk op de knop '**Bevestigen**'. In de meeste clubs wordt een drive gepeeld met 1 sectie.
6. 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 '**Naar sectie parameters**': de verschillende onderdelen van het DT verschijnen.
7. Kies hier de geschikte waarde voor elk van de parameters: voor meer detail, raadpleeg het hoofdstuk "De onderdelen van een DT"
8. Als alle waarden gekozen zijn, druk op de knop '**Bevestigen**'

Het nieuwe DT is klaar en kan dus telkens opnieuw gebruikt worden voor elke drive die men volgens dit model wil organiseren.

Belangrijke opmerking : *mogelijke inconsistenties tussen de parameters van het DT en de instellingen van de Bridgemates (Bm)*

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 (Bm) 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 een inconsistentie komt er automatisch een waarschuwing: voor meer details, zie het hoofdstuk "Mogelijke inconsistenties tussen DT en Bm parameters"

2.4 Aanmaken van een DT met meerdere secties

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 van dat DT 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 secties, kan het zijn dat men een uitslag berekent

voor elke sectie apart, het kan ook zijn dat men de uitslagen van elke sectie bij elkaar voegt, dit moet aangegeven worden.
Iindien 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 (= 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 dezelfde zijn: in dit geval moet men dit aangeven, en wordt er dus één 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 bestand of file (= een pre-registratiefile). Voor meer uitleg daarover, raadpleeg het hoofdstuk “Scenario 3: input namen via een bestand” in deze handleiding.
Indien men kiest om voor elke sectie een aparte file te gebruiken, dan selecteert men elke betrokken file; indien men slechts één file wil gebruiken voor inschrijvingen van de deelnemers in alle secties (dus slechts één file voor de totale drive), moet men dit aangeven bij de aanmaak van het Drive Type.
Schermen: *(Afb. BCM_07)*



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. Rechts van het datumveld bevindt zich een kader waarin men vrije tekst kan invullen: als men bijvoorbeeld altijd op een donderdag de drive organiseert, zou men hier het woord ‘Donderdag’ kunnen ingeven: ‘Donderdag’ verschijnt dan ook naast de datum op de website van Dibris.

5. Geef aan hoeveel secties (= in Messerbridge 'lijnen' genoemd) die drive meestal bevat : kies bijvoorbeeld voor 2 Secties.
6. 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 in het hoofdstuk "Aanmaken van een DT met meerdere secties")
   Eén inschrijvingslijst voor alle secties: aanvinken indien er slechts één inschrijvingslijst is (zie opmerking 4 in het hoofdstuk "Aanmaken van een DT met meerdere secties")
7. Druk op de knop '**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'**.
8. 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.
9. 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.
10. Voor het omschakelen van de ene sectie naar de andere, kies gewoon de betrokken sectie bovenaan in de titelbalk.

2.5 Wijzigen van een DT: 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.

2.5.1 Eénmalig wijzigen van een eerder gecreëerd DT

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 dus niet meervan toepassing.

2.5.2 Permanent wijzigen van een eerder gecreëerd DT

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’

2.6 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.

2.7 Mogelijke inconsistentie(s) tussen DT en Bm parameters

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 (parameters): 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)

2.7.1 Inconsistentie(s) bij creatie van een nieuw 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.

Dus: indien er bij de aanmaak van een nieuw DT een inconsistentie wordt gevonden tussen de DT instellingen en de Bm instellingen, primeren de Bm instellingen, en de DT instellingen worden gewijzigd zoals aangegeven in de Bm settings: wil men toch de DT instellingen behouden, dan dient men dus de Bm settings te wijzigen

2.7.2 Inconsistentie(s) bij wijzigen/aanpassen van een bestaand DT



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.

Dus: indien er bij de wijziging van een bestaand DT een inconsistentie wordt gevonden tussen de DT instellingen en de Bm settings, zal BridgeCalc daarvoor een waarschuwing geven: de gebruiker kan deze waarschuwing negeren en toch doorgaan: in dat geval primeren dus de DT instellingen, maar enkel voor deze ene keer: wil men die gewijzigde DT instellingen permanent behouden, dan kan dat alleen door het betreffende DT te wijzigen en dat (gewijzigde DT te behouden: dan moet men dat doen vanuit de instellingen, meer bepaald vanuit de functie 'Beheer Drive Types'

3. Een drive organiseren met BC

3.1 De 4 soorten naamlijsten in BC

Zoals voor elk rekenprogramma geldt, de namen van de bridgers moeten ingegeven worden in BC
BC maakt gebruik van 4 soorten 'naamlijsten', en wel de volgende:

1. De Ligalijst (in Vlaanderen: de VBL lijst genoemd)
2. De Clublijst van club X
3. De Spelerslijst van club X
4. De Deelnemerslijst van een drive, georganiseerd door club X

1.De VBL lijst
Dit is de lijst van alle spelers (=bridgers) die bij de VBL aangesloten zijn: de VBL lijst bevat o.a. de naam, voornaam en het VBL nummer van elke speler/bridger; de VBL lijst bevat ook (*maar alleen*) de info omtrent de club via dewelke dit lid zijn VBL bijdrage betaalt: echter, de VBL lijst bevat geen enkele info omtrent de andere clubs waarbij dit lid ook aangesloten is veel bridgers zijn immers lid van verschillende bridgeclubs…)
Die VBL lijst verandert relatief weinig in de loop van het jaar, maar alle wijzigingen worden automatisch gedetecteerd en opgeslagen in BC.

2. De Clublijst van Club X
De clublijst is de lijst van alle spelers die bij een bepaalde club X aangesloten zijn: meestal vinden we de info omtrent die spelers ook terug in VBL lijst, maar dat geldt niet voor alle spelers in club X : er zijn immers spelers die lid zijn van die bepaalde club X, maar die geen lid zijn van de VBL, maar bovendien (en vooral) zijn er nogal wat spelers die hun VBL bijdrage betalen via een andere club(Z), maar ook lid zijn van club X : in de VBL lijst vindt men alleen de info dat die speler lid is van club Z (= de club via dewelke dit lid zijn VBL bijdrage betaalt), maar dat hij ook lid is van ander bridgeclubs is niet terug te vinden in de VBL lijst …: omwille daarvan moet er naast de VBL lijst ook een 'Clublijst' gecreëerd worden in BC.
Elke club heeft gedetailleerde info omtrent zijn eigen leden (= spelers, bridgers), maar omwille van privacy reden gebruikt BC enkel de voornaam, naam en clubnummer (indien aanwezig) van elk lid van de betrokken bridgeclub.

3. De Spelerslijst van club X
De Spelerslijst van club X is de combinatie van de Clublijst van club X en de VBL lijst, het is de lijst waarmee BC werkt voor die bepaalde club.

Vele spelers vinden we terug zowel in de Clublijst als in de VBL lijst: voor alle spelers die zowel in de Clublijst als in de VBL lijst voorkomen, zal BC automatisch elk van die spelers verwijderen uit de VBL lijst, op die manier komt elke speler slechts één keer voor in de Spelerslijst.
Men zou zich de Spelerslijst van een elke club kunnen voorstellen als een Excel file met bovenaan alle spelers/leden van de betrokken club, gevolgd door alle spelers die aangesloten zijn bij de VBL maar die geen lid zijn van de club in kwestie.

4. De Deelnemerslijst
De Deelnemerslijst is de lijst van de spelers die aan een drive deelnemen die door club X wordt georganiseerd.

In tegenstelling tot de andere 3 lijsten verandert de deelnemerslijst (natuurlijk) voor elke drive. De namen voor de deelnemerslijsten worden gehaald uit de spelerslijst; als er een onbekende speler aan een drive deelneemt (en zijn naam dus niet voorkomt inde spelerslijst), dient de info omtrent die onbekende speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden: daarna kan men die speler uit de spelerslijst selecteren en aan de deelnemerslijst toevoegen.

3.2 Een drive organiseren: de 3 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 DT's verwijzen we naar hoofdstuk "Drives organiseren - voorbereiding: het Drive Type (DT)"

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 ( ).

Het opstarten van een drive gebeurt in 3 stappen:

Stap 1	kies het te gebruiken DT
Stap 2	input van de namen (3 mogelijke scenario's)
Stap 3	opstarten van de drive

Stap1: kies het te gebruiken DT op de Home pagina, dus het DT waarmee u een drive wil organiseren.
Stap 2: input van de namen, dit kan gebeuren volgens 3 scenario's:

Input namen – scenario **1**: *input namen van de deelnemers via de Bridgemates* : als men kiest voor input van de namen via de Bridgemates, dan vervalt feitelijk stap 2 en gaat men direct naar stap 3,
Input namen – scenario **2**: *input namen van de deelnemers via BC*
Input namen – scenario **3:** *input namen van de deelnemers via een bestand*

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

3.3 Een drive organiseren - 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.

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



Dit is grotendeels identiek aan het scherm dat we zien bij de aanmaak van een DT, alleen de info omtrent het standaard aantal tafels en het standaard aantal giften per ronde is niet weergegeven.

Via de knop '**Wijzigen** kan men nu eventuele parameter-waarden wijzigen.

Bovenaan het scherm staat de knop '**Inschrijvingen**': als de namen van de deelnemers worden ingegeven via de Bridgemates (Bm), hebben we deze knop niet nodig, als de namen van de deelnemers worden ingegeven via BC, zal men via het indrukken van de knop '**Inschrijvingen**', naar het Inschrijvingsscherm (IS) van BC gaan.

Tot zover de 1ste stap : als de input van de namen gebeurt via de Bridgemates, gaan we direct over naar Stap3, als de input van de namen gebeurt via BC zelf, gaan we over naar de input van de namen van de deelnemers door het indrukken van de knop **'Inschrijvingen**'

3.4 Een drive organiseren - Stap 2: input namen van de deelnemers.

Er zijn verschillende manieren mogelijk voor input van de namen van de deelnemers aan een bepaalde drive, ze zijn terug te brengen tot 3 scenario's:

Scenario 1: input namen van de deelnemers via de Bridgemates
Scenario 2: input namen van de deelnemers via het inschrijvingsscherm van BC
Scenario 3: input namen via een bestand (= pre-registratie)

<u>Belangrijke opmerking:</u>

Het is belangrijk dat de wijze van input van de namen deelnemers gebeurt zoals aangegeven in de DT parameters overeenstemt met de instellingen van de Bridgemates (zie hoofdstuk "De settings in BridgeCalc - Bridgemate (Bm) instellingen".

Als in de DT parameters gekozen wordt voor de input via 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.

3.4.1 Stap 2 – Scenario 1: Input namen 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.
Het specifieke van deze methode is dat de namen van de deelnemers pas ingegeven worden na de start van de drive: het zijn de spelers zelf die via de input van hun VBL nummer of hun clubnummer de info omtrent hun naam aan BC zullen doorgeven.

Mogelijk probleem: *de naam van een speler werd niet geregistreerd via de Bridgemates*
Mogelijks kan een speler de info niet invullen in de Bm, daarvoor zijn verschillende oorzaken mogelijk (geen nummer, verkeerd nummer, nummer vergeten …).: dit wordt aangeduid in het Dashboard met een rood figuurtje: de tornooi organisator kan dus altijd in één oogopslag zien dat er een probleem is met de input van de namen, hij kan nagaan waar het probleem zich exact bevindt. Hoe kan je de naam van die deelnemer toevoegen ?
De oplossing:

- ofwel bevindt de (ontbrekende) naam van de speler zich in de spelerslijst, in dat geval kan die ontbrekende naam aan de deelnemerslijst toegevoegd worden.
- ofwel bevindt de (ontbrekende) naam van de speler zich ***niet*** in de spelerslijst, in dat geval zal de onbekende naam aan de spelerslijst dienen toegevoegd te worden

Men kan alleen een speler in de deelnemerslijst van een bepaalde drive opnemen indien de naam van deze speler zich in de spelerslijst bevindt: als dat niet het geval is, dient de naam van de speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden alvorens men hem kan opnemen in de deelnemerslijst van die bepaalde drive.
Alle uitleg is te vinden in het hoofdstuk “Ontbrekende namen toevoegen” van deze handleiding

3.4.2 Stap 2: - Scenario 2 : Input namen deelnemers via BC zelf

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, zijn er daartoe 2 mogelijke werkwijzen:

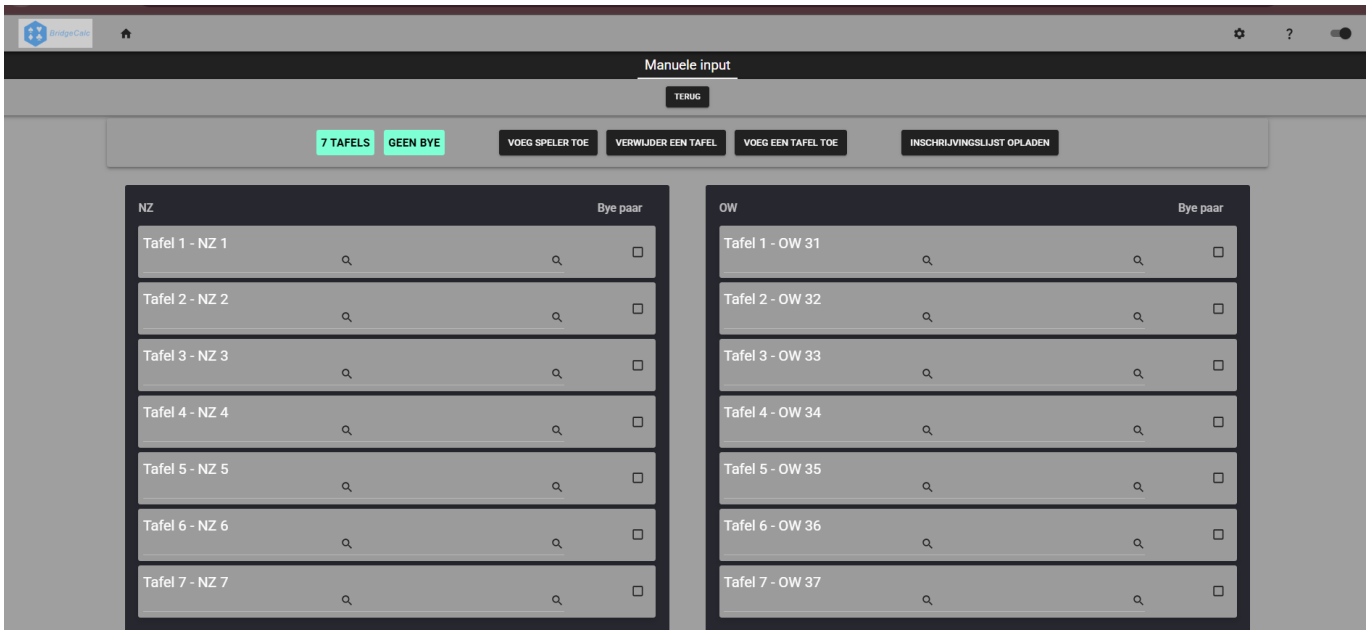
Werkwijze 1: input van alle namen deelnemers ***vóór*** de start, dan pas de drive starten.
Het aantal tafels en de eventuele bye positie is dan het resultaat van datgene wat er in het inschrijvingsscherm is ingevuld.

Werkwijze 2: input namen deelnemers ***na*** de start van de drive
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.

*3.4.2.1 Input namen deelnemers via BC **vóór** de start van de drive (werkwijze 1)*

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 (IS) werd ingevuld.

Scherm (Afb. BCM_09):



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 = 7), 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:
   - manier 1:door het invullen van het Liga (VBL) nummer van de betrokken speler
   - manier 2: door het invullen van het Club nummer van de betrokken speler
   - manier 3: 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.

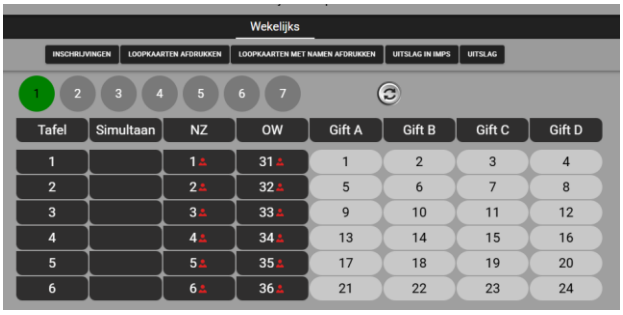
   De personen die reeds als deelnemer aan de drive gedefinieerd zijn, komen in deze lijst niet meer voor, het is dus niet mogelijk om twee maal dezelfde naam in te voeren in een deelnemerslijst voor dezelfde drive.
   Eens de geschikte naam gevonden, klik op die naam, hij wordt toegevoegd aan de deelnemerslijst 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: hier eindigt de input van de namen, het vervolg is nu de start van de drive ....
7. Klik nu op de knop '**Start Drive**'

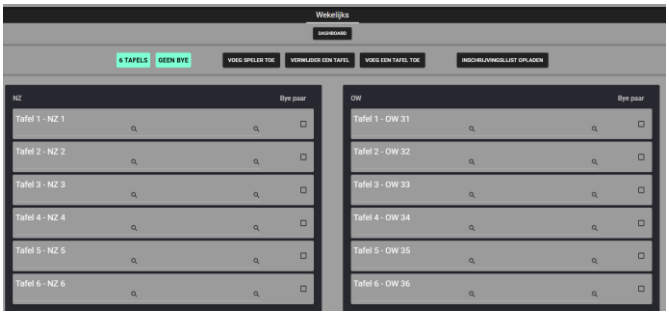
8. In het volgende venster wordt nu aangeduid hoeveel tafels er werden gecreëerd (met de namen ingevuld): het is het resultaat van de eerdere acties: eventueel kan men dit nog wijzigen door terug te gaan naar het IS via de knop '**Inschrijvingen**'.
9. Indien men het eens is met de inhoud, druk nu op de knop '**Start met spelen**': de drive wordt gestart, het dashboard verschijnt nadat alles (inclusief Bridgemates en Bridgemate app) werd geactiveerd.

Mogelijk probleem : de naam van een speler werd niet gevonden
Men kan alleen een speler in de deelnemerslijst van een bepaalde drive opnemen indien de naam van deze speler zich in de spelerslijst bevindt: als dat niet het geval is, dient de naam van de speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden alvorens men hem kan opnemen in de deelnemerslijst van die bepaalde drive.
Alle uitleg daaromtrent is te vinden in het hoofdstuk "Ontbrekende namen toevoegen" van deze handleiding.

*3.4.2.2 Input namen deelnemers via BC **na** de start van de drive (werkwijze 2)*

Ook hier zal men dus de namen van de deelnemers pas ingeven na de start van de drive: alleen worden de namen van de deelnemers niet ingegeven via de Bridgemates (Bm), maar via het Inschrijvingsscherm (IS) van BC.
In de praktijk zal de input van de namen in verschillende stappen gebeuren, meestal telkens de tornooi organisator daarvoor effen de tijd heeft....
In dat geval zal de tornooi organisator het tornooi eerst opstarten, de input van de namen gebeurt dan achteraf.
De start van het tornooi kan op exact dezelfde manier gebeuren als bij de start van een tornooi waarbij de input van de namen gebeurt via de Bridgemates: in beide gevallen verschijnt na het starten van de drive het Dasboard: via de knop '**Inschrijvingen**' bovenaan links kan men nu naar het inschrijvingsscherm (IS) van BC gaan en daar de namen van de deelnemers invullen.





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. 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:
   - manier 1: door het invullen van het Liga (VBL) nummer van de betrokken speler
   - manier 2: door het invullen van het club nummer van de betrokken speler
   - manier 3: door het intypen van enkele 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.
10. Herhaal stap 8 & 9 , en dit tot de lijsten volledig ingevuld zijn: men kan dit doen in verschillende etappes.

Mogelijk probleem : de naam van een speler werd niet gevonden

Men kan alleen een speler in de deelnemerslijst van een bepaalde drive opnemen indien de naam van deze speler zich in de spelerslijst bevindt: als dat niet het geval is, dient de naam van de speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden alvorens men hem kan opnemen in de deelnemerslijst van die bepaalde drive.

Alle uitleg daaromtrent is te vinden in het hoofdstuk "Ontbrekende namen toevoegen" van deze handleiding.

3.4.3 Stap2 – Scenario 3 : input namen via een bestand (registratie file)

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.

3.4.3.1 De opbouw van het bestand (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 *(Afb.BCM10)*:

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 Boeckaert	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.

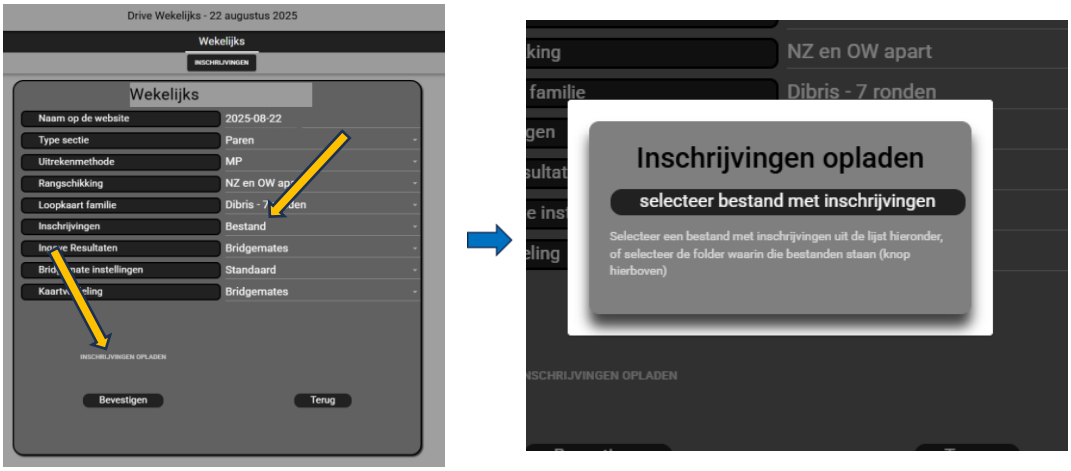
De titels van de kolommen moeten *exact* dezelfde zijn zoals in het voorbeeld hierboven aangegeven.

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 na de start van de drive 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.

3.4.3.2 het DT bij input van de namen via een bestand (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 het juiste bestand.
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.

3.4.3.3 Input via een bestand: ontbrekende namen toevoegen, wijzigen of verwijderen

Het kan voorkomen dat een vooraf ingevulde lijst onvolledig is, of deels foutief …
Er is geen enkel probleem om dit op te lossen:
- Eventueel, ga naar het inschrijvingsscherm (IS) van BC en corrigeer daar het aantal tafels door er tafels aan toe te voegen of te verwijderen.
- Voeg nu de namen van ontbrekende spelers toe of wijzig /verwijder de namen van de spelers die verkeerdelijk in het oorspronkelijk bestand (registratiefile) voorkomen.

Mogelijk probleem : de naam van een speler werd niet gevonden
Men kan alleen een speler in de deelnemerslijst van een bepaalde drive opnemen indien de naam van deze speler zich in de spelerslijst bevindt: als dat niet het geval is, dient de naam van de speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden alvorens men hem kan opnemen in de deelnemerslijst van die bepaalde drive.
Alle uitleg daaromtrent is te vinden in het hoofdstuk “Ontbrekende namen toevoegen” van deze handleiding.

3.4.4 Ontbrekende namen toevoegen

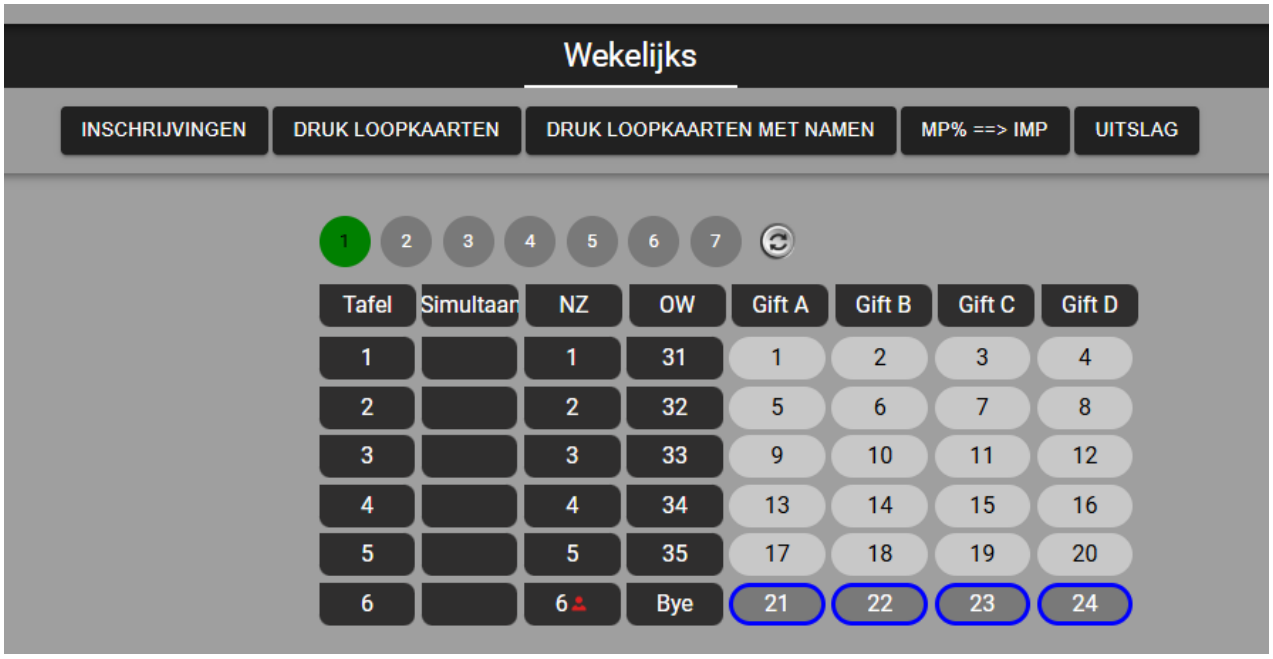
3.4.4.1 Ontbrekende namen in een deelnemerslijst toevoegen

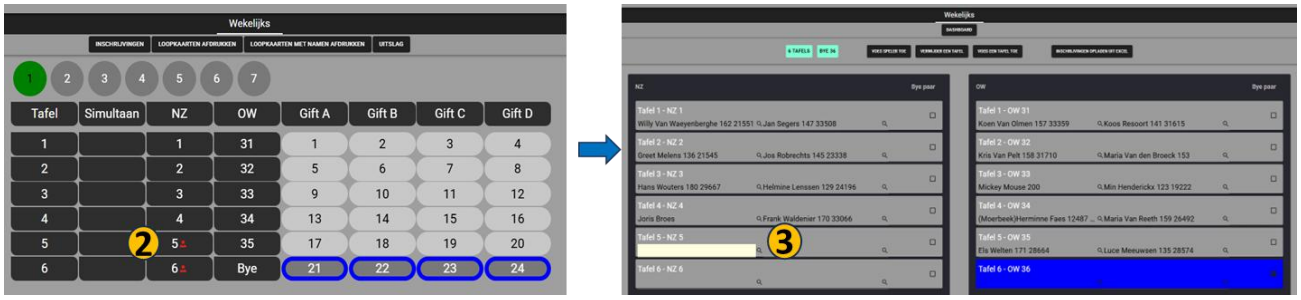
Deelnemerslijst = de lijst van alle deelnemers aan een bepaalde drive.

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.

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 één 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:
   - manier 1: door het invullen van het Liga (VBL) nummer van de betrokken speler
   - manier 2: door het invullen van het clubnummer van de betrokken speler
   - manier 3: door het intypen van enkele letters van de gezochte naam van de betrokken speler: hoe meer letters men ingeeft, hoe kleiner de lijst met mogelijke matches wordt.

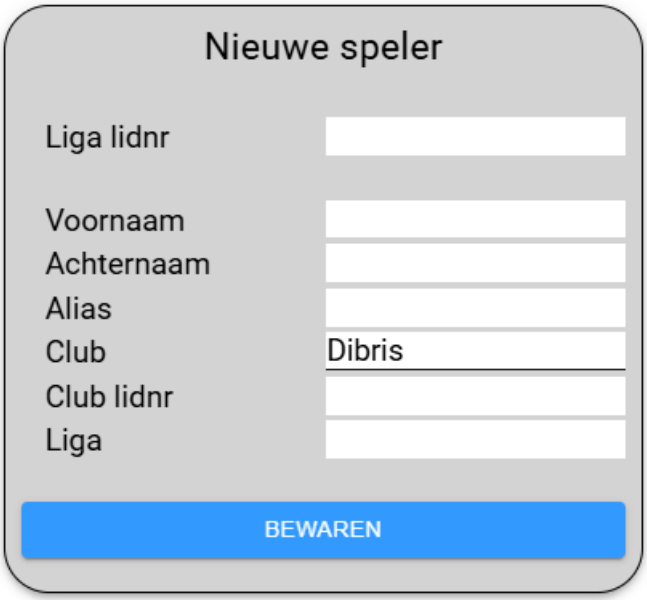
   De personen die reeds als deelnemer aan de drive gedefinieerd zijn, komen in deze lijst niet meer voor, het is dus niet mogelijk om twee maal dezelfde naam in te voeren in een deelnemerslijst voor dezelfde drive.
4. Eens de geschikte naam gevonden, klik op die naam, hij wordt toegevoegd aan de deelnemerslijst 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.

Belangrijke opmerking:
Men kan alleen een speler in de deelnemerslijst van een bepaalde drive opnemen indien de naam van deze speler zich in de spelerslijst bevindt: als dat niet het geval is, dient de naam van de speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden alvorens men hem kan opnemen in de deelnemerslijst van die bepaalde drive.

3.4.4.2 De naam van een nieuwe speler aan de spelerslijst toevoegen

In de inleiding van dit hoofdstuk werd een omschrijving gegeven van de 4 soorten naamlijsten waarmee BC werkt: het zal duidelijk zijn dat iemand niet in een deelnemerslijst kan voorkomen indien zijn naam niet in de spelerslijst ogenomen is.
Het is mogelijk dat een naam van een speler niet voorkomt in de spelerslijst (bijv. een beginnende bridger uit een andere club, een buitenlandse speler ...): in dat geval zal men die speler aan de spelerslijst moeten toevoegen alvorens men hem kan selecteren .

Werkwijze:
Ga naar het inschrijvingsscherm (IS), en druk op de knop '**voeg speler toe**': een scherm verschijnt met de titel 'Nieuwe Speler' *(Afb. BCM_11)*



In het scherm voor de Nieuwe speler, vul de gegevens in die van belang zijn: de Voornaam en Achternaam is verplicht in te vullen, de andere velden zijn optioneel

Voor die nieuwe speler zal BC automatisch een clubnummer genereren (gelijk aan het hoogste clubnummer in de clublijst + 1): deze speler wordt automatisch toegevoegd aan de clublijst, en dus ook aan de spelerslijst, bij een volgende deelname zal die speler dus niet meer toegevoegd moeten worden.

Klik nu op 'Bewaren': de naam van de nieuwe speler wordt toegevoegd aan de clublijst, en dus automatisch ook aan de spelerslijst : vanaf nu is die nieuwe naam dus beschikbaar om toegevoegd te worden aan de deelnemerslijst.

Klik nu in het Inschrijvingsscherm (S) op de plaats waar die nieuwe naam dient toegevoegd te worden, het veld wordt lichtgeel gekleurd: vul nu ofwel het nieuw gegenereerde clubnummer in, ofwel enkele letters van de naam van die nieuwe speler → zijn naam verschijnt in de lijst, kies die naam: de persoon werd toegevoegd aan de deelnemerslijst.

3.5 Een drive organiseren - Stap 3: de drive starten

3.5.1 De drive starten in geval van input namen via de Bridgemates (Bm)

Zoals eerder vermeld, in geval de input van de namen gebeurt via de Bm, kan stap 2 feitelijk overgeslagen worden, want het zijn de deelnemers zelf die de info geven omtrent hun naam door de input van hun VBL nummer of hun clubnummer.
Het starten van de drive gaat in dit geval als volgt:

Scherm (Afb BCM_12) &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 beide 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.

Mogelijk probleem: *de naam van een speler werd niet geregistreerd via de Bridgemates*
Mogelijks kan een speler de info niet invullen in de Bm, daarvoor zijn verschillende oorzaken mogelijk (geen nummer, verkeerd nummer, nummer vergeten ...).: dit wordt aangeduid in het Dashboard met een rood figuurtje: de tornooi organisator kan dus altijd in één oogopslag zien dat er een probleem is met de input van de namen, hij kan nagaan waar het probleem zich exact bevindt. Hoe kan je de naam van die deelnemer toevoegen ?

De oplossing:
- ofwel bevindt de (ontbrekende) naam van de speler zich in de spelerslijst, in dat geval kan die ontbrekende naam aan de deelnemerslijst toegevoegd worden.
- ofwel bevindt de (ontbrekende) naam van de speler zich ***niet*** in de spelerslijst, in dat geval zal de onbekende naam aan de spelerslijst dienen toegevoegd te worden

Men kan alleen een speler in de deelnemerslijst van een bepaalde drive opnemen indien de naam van deze speler zich in de spelerslijst bevindt: als dat niet het geval is, dient de naam van de speler eerst aan de spelerslijst toegevoegd te worden alvorens men hem kan opnemen in de deelnemerslijst van die bepaalde drive.
Alle uitleg is te vinden in het hoofdstuk “Ontbrekende namen toevoegen” van deze handleiding

3.5.2 De drive starten in geval van input namen via BridgeCalc (BC)

1/ Indien de input van de namen gebeurt na het starten van de drive, is de procedure voor het starten van de drive zelf identiek aan de procedure zoals beschreven hierboven in het hoofdstuk “De drive starten in geval van input namen via de Bridgemates”

2/ Indien de input van de namen gebeurt vóór het starten van de drive, dit via de input van de namen met het inschrijvingsscherm (IS) van BC, dan is de werkwijze als volgt:
Scherm (Afb.BCM_13)



Werkwijze:

1. Eerst werd het juiste DT gekozen: druk nu op de knop '**Inschrijvingen**' bovenaan in het scherm van het gekozen DT.
2. Via de knop '**Inschrijvingen**' verscheen het inschrijvingsscherm (IS) : daar gebeurde de input van de namen van de deelnemers: aan elke tafel werden de namen van de NZ paren en OWparen ingevuld: indien nodig werd het aantal tafels aangepast (tafels toegevoegd of verminderd), ook de (eventuele) bye positie werd aangeduid, dat alles tot de inschrijvingen beëindigd werden: op die manier werd het totaal aantal tafels en de evnetuele bye positie gedefinieerd: alle namen van de deelnemers zijn dus ingevuld via het IS van BC: de 2 groene velden links geven de info omtrent het aantal tafels en de eventuele bye positie.
3. Klik nu op de knop '**Terug'**: je gaat terug naar het startscherm voor de drive: klik hier nu op de knop '**Start de drive'** : het startscherm voor de drive verschijnt (als subscherm)
4. Hier kan je nu niet meer kiezen hoeveel tafels er zijn, en waar de eventuele bye positie zich bevindt: die gegevens zijn uitgelezen door BC op basis van de info omtrent het aantal tafels en de bye positie zoals ze in het IS werden bepaald : men kan die gegevens enkel wijzigen door terug naar het IS te gaan 'via de knop '**Inschrijvingen**', daar de nodige wijzigingen aan te brengen en terug te keren naar het startscherm via de '**Terug**' knop.
7. Als alle gegevens omtrent het aantal tafels en de eventuele bye positie correct zijn, druk dan 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

4. De actieve drive

Eens het BC dashboard is verschenen, is er dus sprake van een actieve drive.
Via het dashboard heeft men een visuele controle van de status van de actieve drive: op elk moment kan men volgen hoever het spelen staat aan elke individuele tafel, men kan switchen naar het inschrijvingsscherm

4.1 Het BC Dashboard: de onderdelen

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 Tornooi 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.

Het dashboard bevat :

Functie knoppen *(Afb BCM_14)*

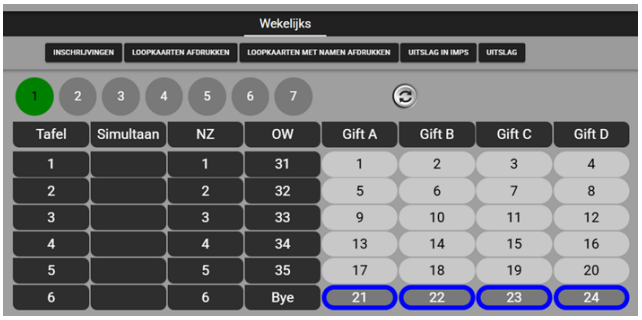


- Functie Knop '**Inschrijvingen**' : daarmee switcht men naar het Inschrijvingsscherm van BC
- Functie Knop '**Druk Loopkaarten**' : drukt de loopkaarten af voor de huidige beweging
- Functie Knop '**Druk Loopkaarten met namen**'
- Functie Knop '**MP% ➔ IMP**' : berekent de uitslag in % of in IMP
- Functie Knop '**Uitslag**': geeft de uitslag op dat moment van de drive.

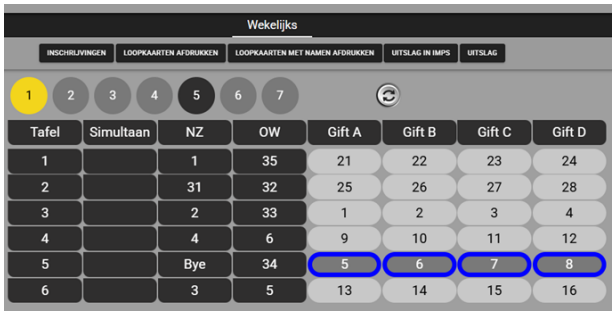
Cirkels met ronde-aanduiding

Onder deze 4 knoppen staan een aantal cirkels, met daarin een nummer: er zijn evenveel cirkels als er rondes zijn (het aantal rondes werd eerder gekozen): BC volgt automatisch het verloop van de drive: de groen gekleurde cirkel geeft aan welke ronde er op dat moment wordt gespeeld; als alle spelers de giften hebben gespeeld in een bepaalde ronde, verspringt de groen gekleurde cirkel automatisch naar de volgende ronde.

Wil men in de loop van de drive naar een andere rond gaan dan de ronde die op dat moment actief is, dan klikt men op de ronde die men wil raadplagen, bijvoorbeeld om na te gaan wie in een bepaalde ronde een bepaald spel gespeeld heeft, of wie in een (nog te spelen ronde) een bepaald spel zal moeten spelen ...: de cirkel van de gekozen ronde wordt zwart, de ronde die er gespeeld wordt, kleurt geel



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 de cirkel van die ronde: die cirkel wordt zwart, de ronde die er gespeeld wordt, kleurt geel

De 'Reaload' knop



Om reden die niet altijd duidelijk zijn, gebeurt het soms dat niet alle uitslagen uit de Bridgemate scorekastjes tot in BridgeCalc geraken: op dat moment kan men de **Reload** knop gebruiken.
Bij het indrukken van de Reload knop worden alle scores van de Bridgematekastjes terug ingelezen.
Opgelet: het opnieuw inlezen van die scores kan enkel seconden duren

De detail informatie omtrent het verloop van het spelen

Scherm (Afb. BCM_15)



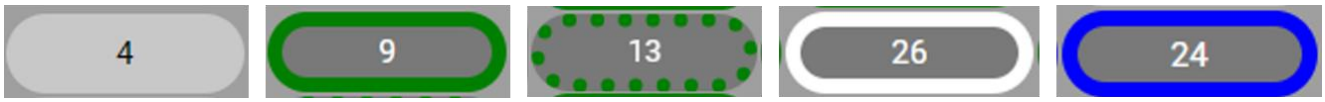
Onder de cirkels staat de overzichtstabel van de drive: daarin vindt men de informatie terug omtrent de tafels, de tafel(s) waarmee je simultaan speelt, de paarnummers van NZ en OW, en welke giften zij spelen aan die tafel.

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 hooveren, krijgt u deze uitleg ook in de tooltip te zien.

4.2 Mogelijke wijzigingen aan de actieve drive in de 1ste ronde

4.2.1 Inleiding

Het komt voor dat een drive is opgestart (dus er is een dasboard aanwezig), maar in de loop van de 1ste ronde verandert plots de situatie, het dashboard geeft dan niet meer de nieuwe situatie weer ...

Mogelijke oorzaken van die veranderde situatie tijdens de 1ste ronde kunnen zijn:

- een speler komt onverwacht niet opdagen, het paarnummer waartoe die speler had moeten behoren, moet dus verwijderd worden.
- door het niet komen opdagen van een speler moet een paarnummer verwijderd worden, daardoor is er nu een bye positie gecreëerd in plaats van dit verwijderd paarnummer.
- door het niet komen opdagen van een speler moet een paarnummer verwijderd worden, er was oorspronkelijk een bestaande bye poisitie, die bye positie wordt nu verwijderd, maar er is nu één tafel minder.
- een paar komt te laat opdagen, ze mogen toch nog deelnemen aan de drive: zij vullen de plaats in van een oorspronkelijke bye positie
- een paar komt te laat opdagen, ze mogen toch nog deelnemen aan de drive: daardoor komt er een tafel bij EN een bye posite1
- een speler wordt onverwacht onwel en moet de tafel verlaten: daardoor is er een tafel minder en verander de buye situatie ook (een bestaande bye positie wordt verwijderd of er wordt een bye positie gecreëerd.

In al die situatie kan men in BC op een zeer eenvoudige manier deze situaties oplossen en aldus een nieuw dashboard creëren dat overeenkomt met de nieuwe situatie: men kan in BC gemakkelijk een tafel of een bye positie toevoegen of verwijderen in de loop van de eerste ronde

Twee belangrijke opmerkingen

Opmerking 1 : Wijzigingen zijn ENKEL mogelijk tijdens de eerste ronde

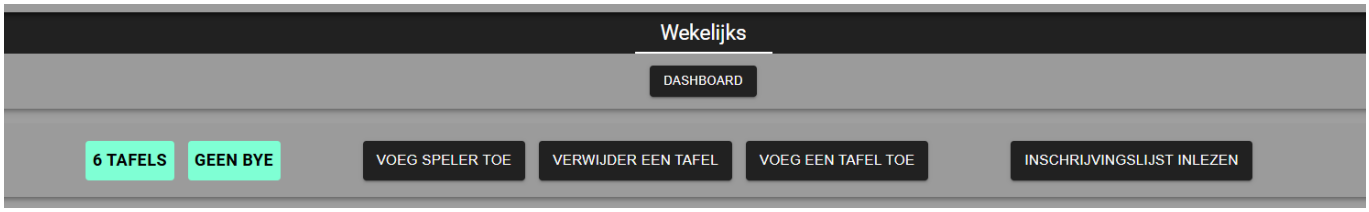
Het verwijderen of toevoegen van een tafel en/of een bye positie kan enkel tijds de eerste ronde; daarna (dus tijdens de tweede en volgende rondes) niet meer.
De reden: de spellen die de spelers moeten spelen in de tweede ronde zijn afhankelijk van het aantal tafels, dus als in de tweede ronde het aantal tafels verandert, veranderen ook de spellen die een bepaald paarnummer moet spelen in die 2de ronde (bijv. in geval van 7 tafels speelt het OW paar 31 in de tweede ronde de spellen 5-8, maar als er 8 tafels zijn, speelt het OW paar 31 in de tweede ronde de spellen 17-20)

Opmerking 2: wijzigingen zijn niet altijd mogelijk met alle soorten loopkaarten !

De reden: om dit soort wijzigingen in de eerste ronde mogelijk te maken, moeten de loopkaarten zodanig opgebouwd zijn dat in de eerste ronde de te spelen spellen voor alle paarnummer vast liggen, en dit onafhankelijk van het aantal tafels: de Dibris loopkaarten voldoen aan die opbouw, maar dat geldt niet voor alle loopkaarten die een club gebruikt ….

4.2.2 Een tafel en/of een bye positie toevoegen of verwijderen

Scherm (Afb. BCM_16)



Werkwijze:

1. In het dashboard, klink op de knop **'Inschrijvingen'**: het inschrijvingsscherm (IS) verschijnt.
2. Linksboven in het IS ziet men de informatie omtrent het aantal tafels en de plaats van de eventuele bye positie
3. Om een tafel toe te voegen: klik op de knop '**voeg een tafel toe**' : in het overzicht van de tafels wordt een tafel bijgetekend, daarin komt de info omtrent de spelers (of een bye positie), het informatieveld linksboven verhoogt automatisch met één.
4. Om een tafel te verwijderen: klik op de knop **'verwijder een tafe**l' : in het overzicht van de tafels wordt een tafel verwijderd, het informatieveld linksboven vermindert automatisch met één.
   De eventueel reeds ingevulde namen van spelers aan die verwijderde tafel worden automatisch terug toegevoegd aan de spelerslijst en kunnen dus opnieuw gebruikt worden.
5. Om een bye positie te verwijderen: klik in het overzicht van de tafels op het vierkantje in het blauw gekleurde gedeelte dat de huidige bye positie aangeeft: de bye positie verdwijnt, er is nu plaats om daar de namen van 2 spelers in te vullen (de info omtrent de bye positie wordt automatisch aangepast)
6. Om een bye positie toe te voegen: klik op de betreffende tafel in het vierkantje rechts, het veld wordt blauw gekleurd, een teken dat zich hier de (nieuwe) bye positie bevindt.

4.2.3 Namen in de deelnemerslijst verwijderen / wijzigen / toevoegen

Men kan steeds de namen van de deelnemers wijzigen, dus tijdens elke ronde van de drive

Werkwijze:

1. In het dashboard, klik op de knop '**inschrijvingen**' : het inschrijvingsscherm (IS) verschijnt
2. In het IS klik op de naam die men wil verwijderen of wijzigen: het veld krijgt een andere kleur
3. Met de delete knop van het toetsenbord verwijdert men die naam: de naam wordt automatisch opnieuw in de spelerslijst opgenomen, en kan dus elders gebruikt worden.
4. Het gekleurde veld is nu leeg: vul her nu de nieuwe (of gewijzigde naam in: doe dit zoals aangegeven in het hoofdstuk '"Ontbrekende namen in een deelnemerslijst toevoegen"

5. Input scores in BC

5.1 Input scores: via de Bridgemates

Als de club de Bridgemates gebruikt, komen de resultaten van de gespeelde spellen automatisch in BridgeCalc terecht.
Het wijzigen van het resultaat van een gespeeld spel:
Indien een resultaat gewijzigd wordt via de Bridgemates, dan wordt dat gewijzigd resultaat ook naar BC gestuurd en verwerkt, de gebruiker hoeft verder niets te doen.
Men kan de resultaten van een gespeeld spel ook wijzigen in BC: zie daartoe hoofdstuk “Speciale spelsituaties – Score wijzigen”

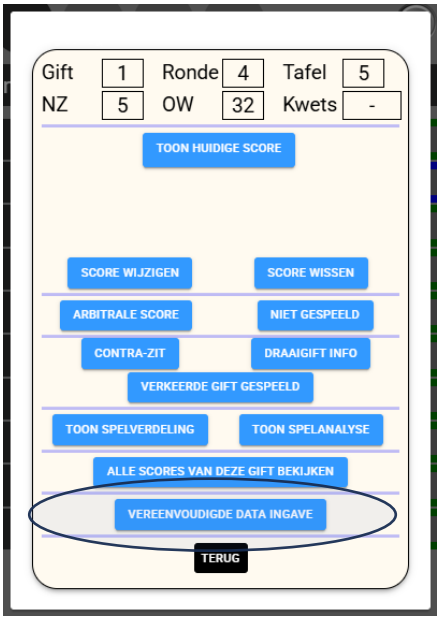
5.2 Input scores: via BC zelf met de vereenvoudigde manuele ingave

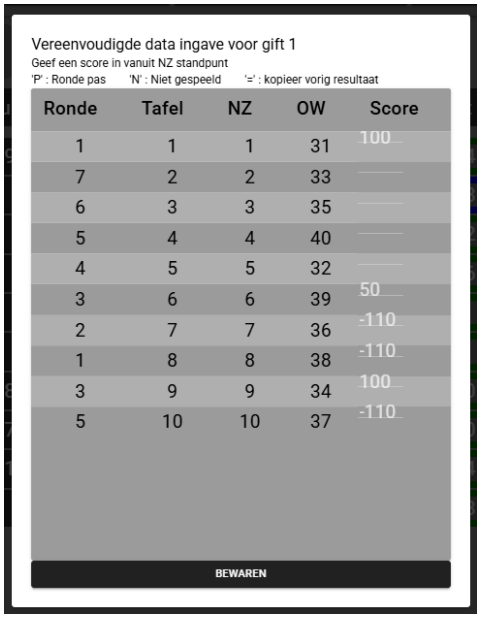
Soms gebeurt het dat de Bridgemates niet (kunnen) worden gebruikt, in dat geval worden de resultaten op een scorebriefje genoteerd, deze resultaten worden dan later manueel ingebracht in BC: daarvoor bestaat een vereenvoudigde manier : alleen de resultaten worden hierbij ingebracht, niet het contract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

Meestal gebruikt men deze vereenvoudigde manuele ingave als een noodoplossing, bijvoorbeeld wanneer er iets onverwachts is gebeurd met een scorekastje (en er geen vervanging voorhanden is), of wanneer er iets gebeurt met de Bm controller ….: men zal dan de spelresultaten verder noteren via scorebriefjes.

Men kan ook beslissen om de vereenvoudigde manuele ingave voor elk spel van de drive te doen, en dus scorebriefjes te gebruiken gedurende het volledig verloop van een drive: in dat geval is de werkwijze identiek als bij een gedeeltelijke vereenvoudigde ingave van de scores.

Het Spelscherm (Afb. BCM_17)





Werkwijze bij het gebruik van de vereenvoudigde ingave als noodoplossing

1. De drive was dus eerder al opgestart via de keuze van het geschikt DT
2. Op het moment van uitvallen van de Bm's tijdens een bepaalde ronde(bijv. de 4de ronde) , schakel over naar de scorebriefjes: noteer vanaf nu de spelresultaten op de scorebriefjes: het is aangeraden om op de scorebriefjes ook de spelresultaten van de gespeelde spellen tijdens die bewuste ronde te noteren, want het is niet zeker dat alle resultaten in BC zijn binnengekomen van de ronde tijdens dewelke de Bm's zijn uitgevallen
3. Selecteer in het dashboard de ronde waarin het functioneren van de BM's stilviel (bijvoorbeeld in de 4de ronde) : in het dashboard klik nu op om het even welk spelnummer : het Spelscherm verschijnt : via dit Spelscherm kan men allerlei acties uitvoeren met betrekking tot dit gekozen spel (hier spel n°1)
4. Klik in het Spelscherm op de knop '**Vereenvoudigde data ingave**'
5. Er verschijnt nu 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 '='
6. Bewaar de ingevulde scores via de knop '**Bewaar**' en selecteer in het Dashboard de volgende gift waarvoor de scores manueel zal ingegeven worden.

Werkwijze bij het gebruik van de vereenvoudigde ingave voor een volledige drive

1. Creëer een drive via een DT, maar wijzig de parameter 'ingave scores' naar 'Manueel'; bepaal het aantal tafels en de eventuele bye positie.
2. Start de drive
3. Noteer alle spelresultaten op scorebriefjes, verzamel alle scorebriefjes op het einde van de drive
4. Ga naar het dashboard, en selecteer de 1ste ronde van de drive
5. In die 1ste ronde, selecteer nu het spel n° 1, het Spelscherm verschijnt : via dit Spelscherm kan men allerlei acties uitvoeren met betrekking tot dit gekozen spel (hier dus spel n°1)
6. Klik in het Spelscherm op de knop '**Vereenvoudigde data ingave**'
7. Er verschijnt nu 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 '='
8. Bewaar de ingevulde scores via de knop '**Bewaar**' en selecteer in het Dashboard de volgende gift waarvoor de scores manueel zal ingegeven worden.
9. Doe dit voor alle gespeelde spellen

5.3 Input scores: via een bestand

Dit is voorlopig nog niet mogelijk in deze versie.

6. Kaartverdelingen in BC

6.1 Kaartverdelingen inbrengen

Kaartverdelingen inbrengen in BC is een handige en interessante optie: handig omdat de kaartverdeling toelaat om correcties aan te brengen bij spellen die verkeerd terug gestopt werden in de kaartbakjes (bijv. een 12 -14 verdeling van de kaarten), interessant ook omdat de spelanalyse nadien veel meer mogelijkheden biedt …

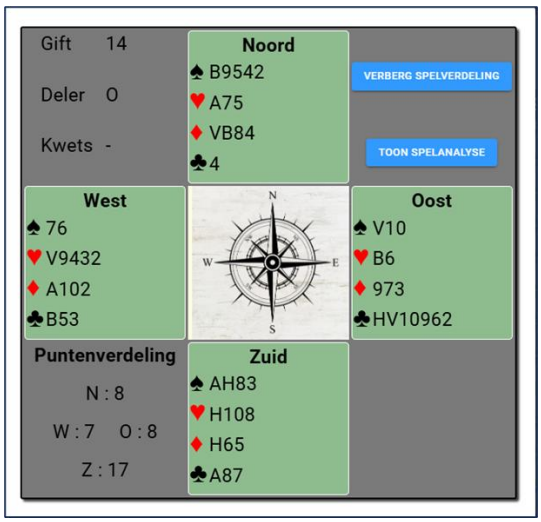
Men kan de kaartverdeling voor elk spel inbrengen in BC op 2 manieren:

- *Manier 1*: via de Bridgemates (Bm) : dit is een functie in de Bm: zorg er voor dat de Bm settings correct ingebracht zijn, raadpleeg daartoe hoofdstuk “De settings in BC – De Bm instellingen”
- *Manier 2*: via een bestand: de invoer van de kaartverdeling via een bestand dient aangegeven te worden in het DT dat men gebruikt voor de organisatie van de betreffende drive.
  Het bestand heeft een bepaald formaat (een .pbn formaat), alvorens men de drive kan starten, moet men aangeven in het DT waar dat .pbn bestand terug te vinden is.

6.2 Kaartverdelingen tonen

Er zijn verschileden momenten waarop men de kaartverdeling voor een bepaald spel kan raadplegen: bij het aanklikken van een specifiek spel in het dashboard of bij de individuele info omtrent een bepaald spel:

Kaartverdeling *(Afb. BCM_18)*:



Zie ook het hoofdstuk “Alle info omtrent één bepaalde gift”

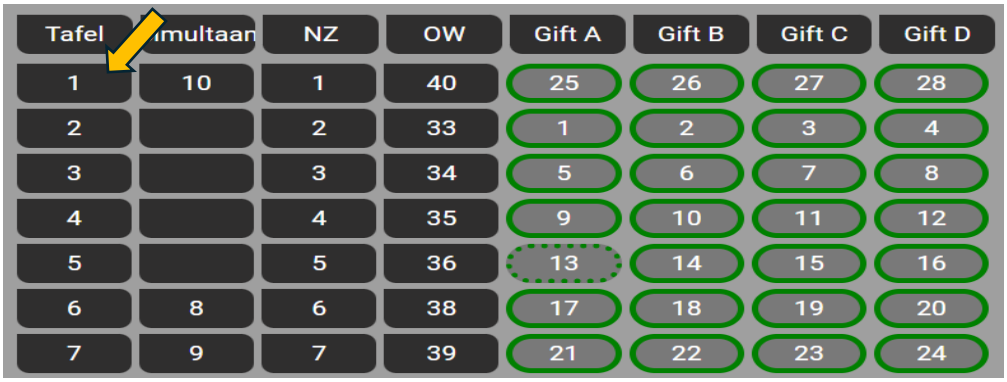
7. Informatie omtrent gespeelde spellen

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 Info omtrent alle aan een bepaalde tafel gespeelde giften

(Afb. BCM_19)

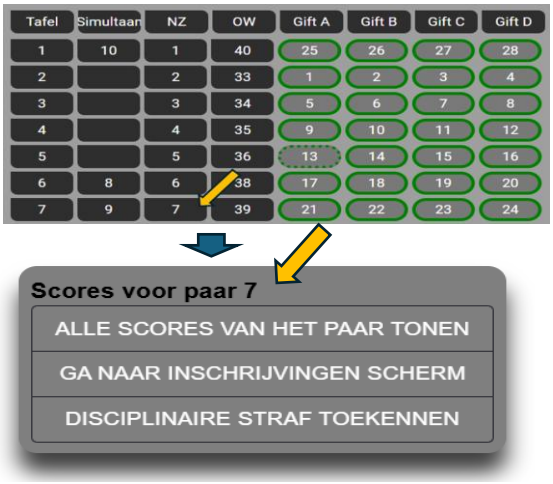


Klik op het tafelnummer waarvoor men alle info wil zien: men krijgt een rapport waarin alle details van alle giften staan die tot op dat moment aan die tafel werden gespeeld. *(Afb. BCM_20)*



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 Info omtrent alle door een specifiek paar gespeelde giften



Afb. BCM_21

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

Er verschijnt een deelvenster met 3 mogelijkheden:

1. Alle scores van het paar tonen
2. Ga naar Inschrijvingen scherm
3. Een disciplinaire score toekennen

7.2.1 Alle scores van het paar tonen

Als men kiest voor de 1ste mogelijkheid, krijgt men een overzicht van alle spellen die door dit paar gespeeld worden: het betrokken paarnummer is rood omcirkeld. *(Afb. BCM_22)*



Tafel	NZ	Namen	OW	Namen	Ronde	Gift	Kwets	Contract	Uitk.	Result	Score	MP	Percentage	IMP
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	37	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	25	OW	4♠ O	♣ H	-1	100	17,0	94,44	7
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	37	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	26	Allen	3ZT Z	♠ 6	=	600	18,0	100,00	9
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	37	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	27	-	1ZT Z	♥ H	-2	-100	6,0	33,33	-1
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	37	Marlène De Kegel - Greet Melens	1	28	NZ	Niet gespeeld						
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	36	Danny Aerts - Hans De Cock	2	1	-	4♥ Z	♠ A	+1	450	9,0	50,00	1
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	36	Danny Aerts - Hans De Cock	2	2	NZ	4♠ W	♣ H	+2	-480	6,0	33,33	-2
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	36	Danny Aerts - Hans De Cock	2	3	OW	2♦ W	♣ 3	-1	100	8,0	44,44	0
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	36	Danny Aerts - Hans De Cock	2	4	Allen	2ZT W	♥ H	+3	-210	2,0	11,11	-3
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	40	Lutgarde Madou - Walter Van Asch	3	5	NZ	1♥ Z	♠ 3	=	80	12,0	66,67	2
7	7	Jan Laureyns - Ellen Van de Sande	40	Lutgarde Madou - Walter Van Asch	3	6	OW	2♠ O	♥ 10	+1	-140	6,0	33,33	-1

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

7.2.2 Ga naar het Inschrijvingsscherm

Als men kiest voor de 2de mogelijkheid komt men in het inschrijvingsscherm (IS) : daar kan men eventuele correcties aanbrengen , bijv. in geval een naam verkeerd werd ingegegeven

7.2.3 Een disciplinaire score toekennen aan een paar



Nadat men de 3de mogelijkheid gekozen heeft, verschijnt het scherm waarin men het percentage van de disciplinaire straf kan ingeven : vul het percentage in en druk op de knop '**Pas de disciplinaire score toe'**: de uitslag wordt aangepast : men keert terug naar het Dashboard

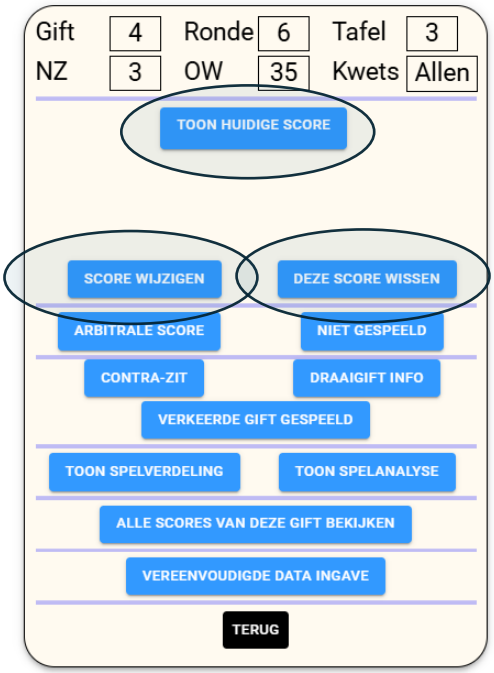
In het dashboard wordt het paar dat de disciplinaire score kreeg nu aangegeven door een rode kleur.I

Voor meer info omtrent de definitie en het toekennen van een disciplinaire score, raadpleeg het hoofdstuk "Speciale spelsituaties – Disciplinaire straf"

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.

7.3.1 Welke info voor één bepaald spel in BC ?



Werkwijze:

1. Klik eerst op ronde 6, dan op spel 4 : het Spelscherm verschijnt via dit Spelscherm kan men allerlei acties uitvoeren met betrekking tot dit gekozen spel
2. In het Spelscherm klik 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	Annemie Reyntjens - 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 Govaerts - 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 Ringler - 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	Marlène 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.

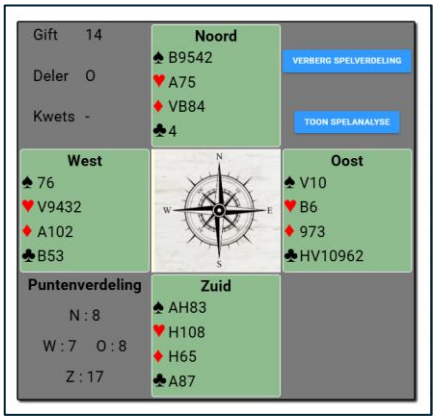
7.3.2 Kaartverdeling (spelverdeling) tonen voor een bepaald spel

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).

Werkwijze



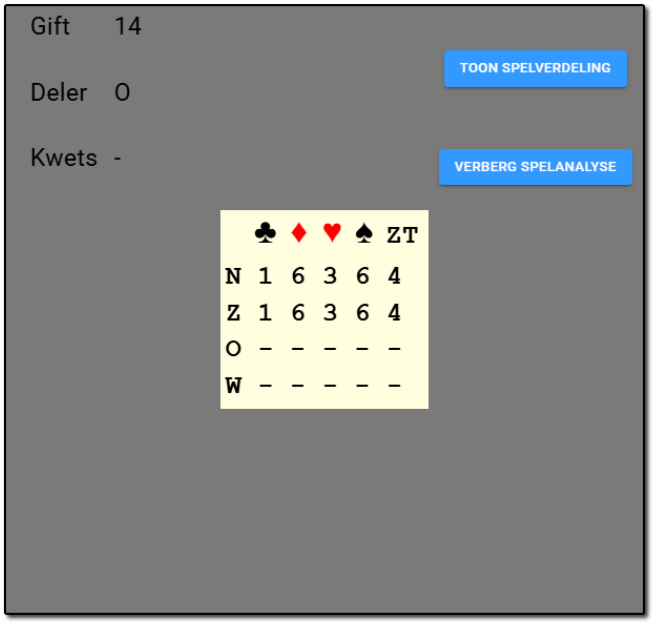
In het dashboard, klik op het nummer van het spel waarvoor u de kaartverdeling wil zien: het Spelscherm wordt getoond: via dit Spelscherm kan men allerlei acties uitvoeren met betrekking tot dit gekozen spel



7.3.3 Hand Evaluatie tonen voor een bepaald spel

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.





Dat geeft dit resultaat :

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



Opmerking:

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

8. Speciale spelsituaties

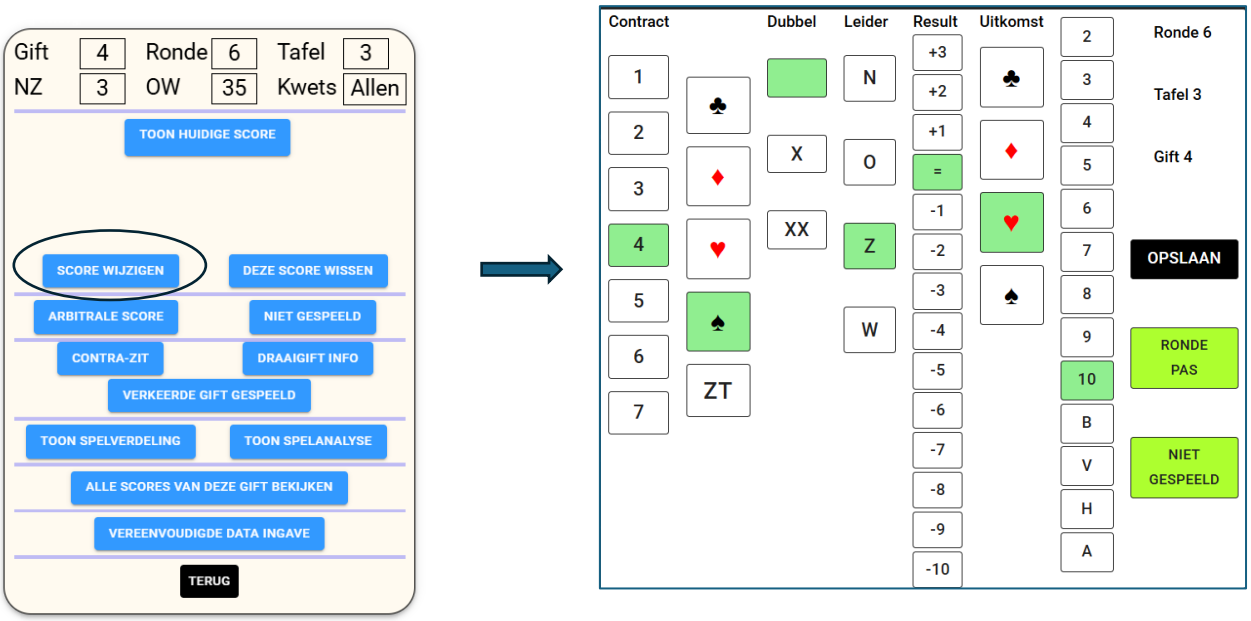
BridgeCalc ondersteunt een aantal speciale spelsituaties, zoals daar zijn :

- 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

Afb.BCM_23



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, het Spelscherm verschijnt met alle mogelijke acties rond die ene gekozen gift: klik in het Spelscherm op ‘Score wijzigen’, er verschijnt een scherm met alle thans beschikbare infomatie omtrent dat spel: het contract (slagen + kleur), ge(re)dubeeld of niet en de leider, samen metde uitkomst.

In dit scherm wijzig nu de gewenste elementen, de uitkomst mag ook ingegeven worden, maar dat hoeft niet.

Na de wijziging klik op de knop ‘**Opslaan**’: het nieuwe resultaat wordt bewaard.

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

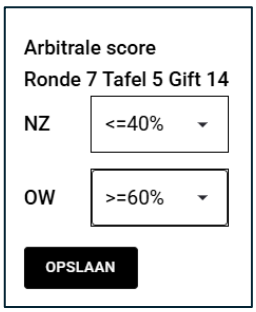
8.2.2 Hoe een arbitrale score ingeven in BC ?



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 :



8.3 Contra-zit

8.3.1 Wat is een 'contra-zit' ?

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

8.3.2 Hoe een contra zit ingeven in BC ?



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

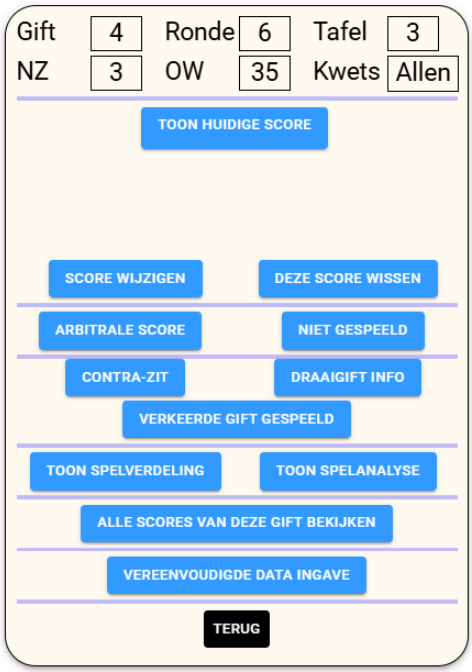


Indien op een Bridgemate een score ingegeven is op de verkeerde gift, kan de score op de Bridgemate zelf gewist worden, via het Wedstrijdleider menu.

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.

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 Hoe een disciplinaire straf invoeren in BC ?



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: vanaf de 3de ronde zijn de kaarten dus van richting verwisseld ...: dan behoren de spellen in ronde 1 en 2 tot giftgroep 0 en de spellen vanaf ronde 3 tot giftgroep 1.

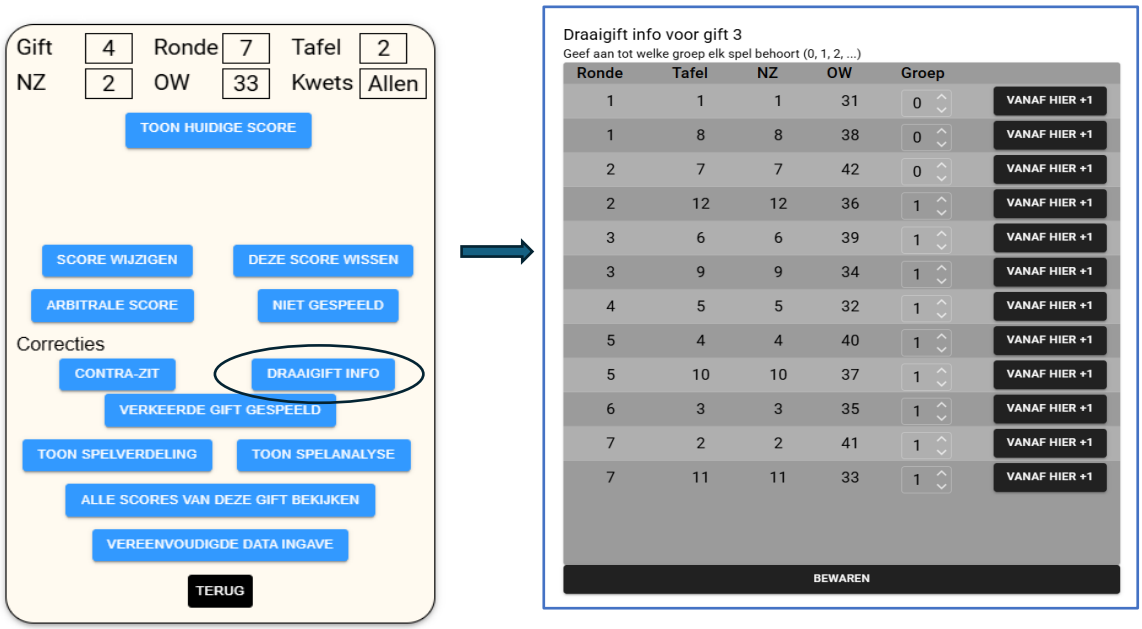
BC berekent vanaf nu een aparte uitslag voor giftgroep 0 en voor giftgroep 1.

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.

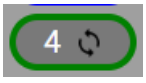
8.7.2 Hoe een draaigift invoeren in BC ?

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**'
3. Er verschijnt een scherm waarin men kan aangeven vanaf welke ronde de draaigift werd gecreëerd.
4. 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 ronden ('Vanaf hier')
5. Sluit af met de knop '**Bewaren**'.



In het dashboard wordt die gedraaide gift aangegeven met een draai – icoontje, zoals hierbij 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 :

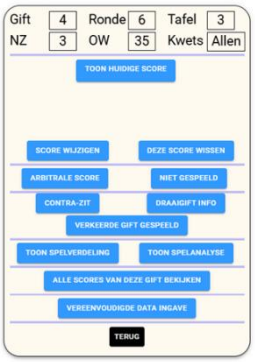
Ronde	NZ	OW
1	1	31

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)

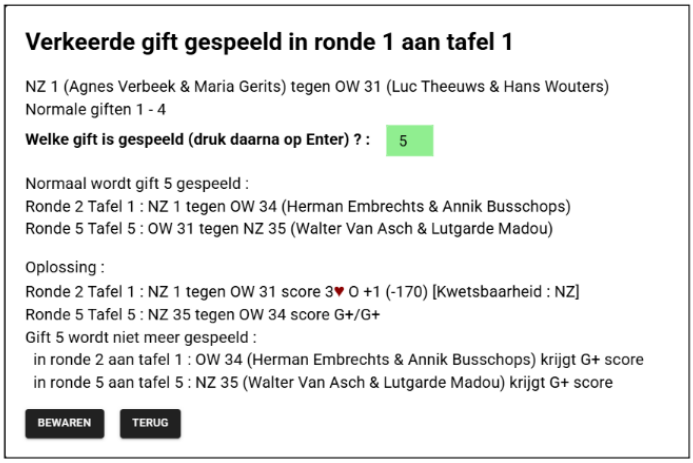
BridgeCalc zal nu zelf onderzoeken over welke situatie het gaat, de gebruiker dient dus daaromtrent niets te ondernemen.

8.8.2 Hoe een verkeerd gespeelde gift behandelen in BC ?



In elk van de vier hoger genoemde gevallen, druk op een spel dat in die ronde dient gespeeld te worden en kies voor '**Verkeerde gift gespeeld**': er kunnen nu vier 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:

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

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



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



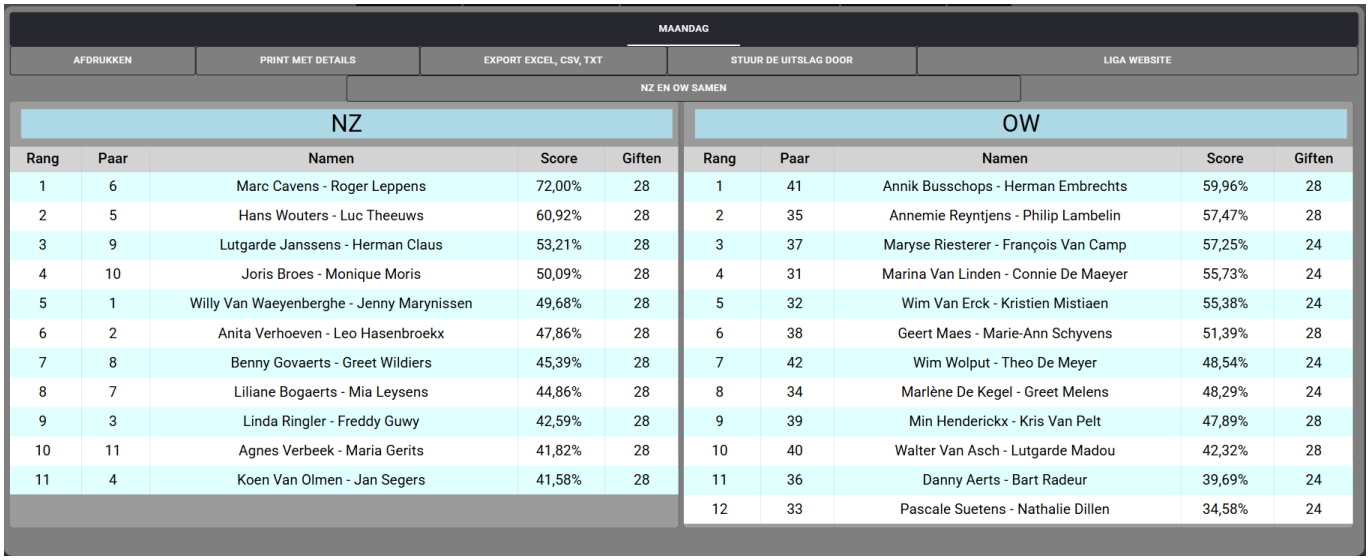


9. De uitslag van de drive in BC



In het gekozen DT heeft men aangegeven op welke manier de spelresultaten dien uitgerekend te worden: in MP (%) of in IMPS (butler): hier kan men nog kiezen om een uitslag te krijgen met een andere rekenmethode dan deze aangeduid in de DT parameter: de meeste clubs geven hun uitslag in MP (%).

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



NZ

Rang	Paar	Namen	Score	Giften
1	6	Marc Cavens - Roger Leppens	72,00%	28
2	5	Hans Wouters - Luc Theeuws	60,92%	28
3	9	Lutgarde Janssens - Herman Claus	53,21%	28
4	10	Joris Broes - Monique Moris	50,09%	28
5	1	Willy Van Waeyenberghe - Jenny Marynissen	49,68%	28
6	2	Anita Verhoeven - Leo Hasenbroekx	47,86%	28
7	8	Benny Govaerts - Greet Wildiers	45,39%	28
8	7	Liliane Bogaerts - Mia Leysens	44,86%	28
9	3	Linda Ringler - Freddy Guwy	42,59%	28
10	11	Agnes Verbeek - Maria Gerits	41,82%	28
11	4	Koen Van Olmen - Jan Segers	41,58%	28

OW

Rang	Paar	Namen	Score	Giften
1	41	Annik Busschops - Herman Embrechts	59,96%	28
2	35	Annemie Reyntjens - Philip Lambelin	57,47%	28
3	37	Maryse Riesterer - François Van Camp	57,25%	24
4	31	Marina Van Linden - Connie De Maeyer	55,73%	24
5	32	Wim Van Erck - Kristien Mistiaen	55,38%	24
6	38	Geert Maes - Marie-Ann Schyvens	51,39%	28
7	42	Wim Wolput - Theo De Meyer	48,54%	24
8	34	Marlène De Kegel - Greet Melens	48,29%	24
9	39	Min Henderickx - Kris Van Pelt	47,89%	28
10	40	Walter Van Asch - Lutgarde Madou	42,32%	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.

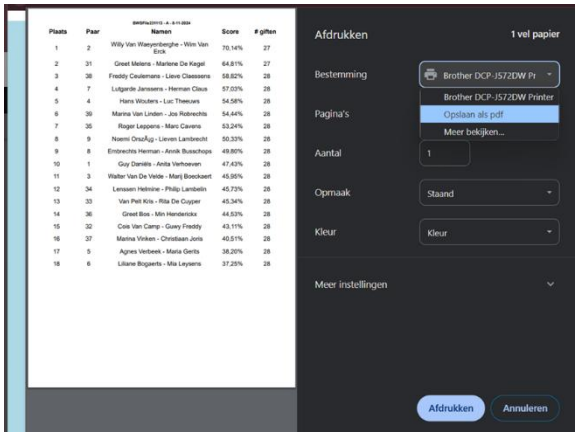
Het overzicht toont de plaats in de uitslag, de richting, het paarnummer, de namen van het paar, hun behaald percentage en het aantal gespeelde giften : er is ook (veel) andere informatie beschikbaar, die is te vinden op de website van Dibris (https://www.dibris.be/)

9.1 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.

9.2 Afdrukken en Afdrukken met details

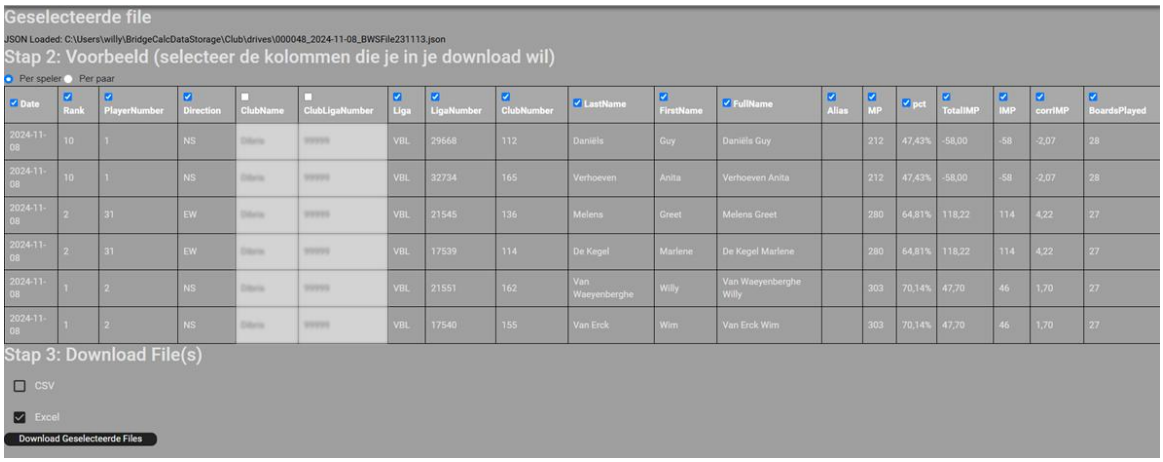
Deze functie hoeft geen uitleg, wel eventueel een tip …



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.

9.3 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.

9.4 Resultaten in MP (%) of in IMP's

De meeste clubs rekenen de resultaten uit in MP (of %), sommige clubs rekenen met MP's (of 'butler': in BC kunnen de beide rekenmethodes gebruikt worden, druk daarvoor op de knop '**IMPS**' als je wil overschakelen van de berekening in % naar een butler score.

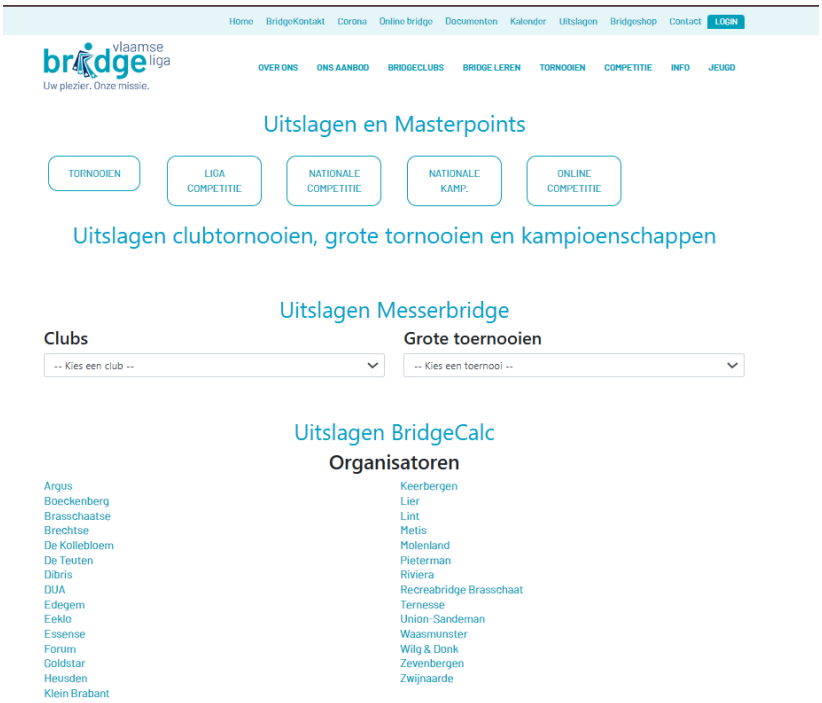
9.5 De resultaten doorsturen naar de VBL / Dibris website

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.
De Dibris website: https://www.dibris.be/
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 tornooien bekijken, dit zowel voor met Messerbridge als BridgeCalc georganiseerde drives/tornooien.

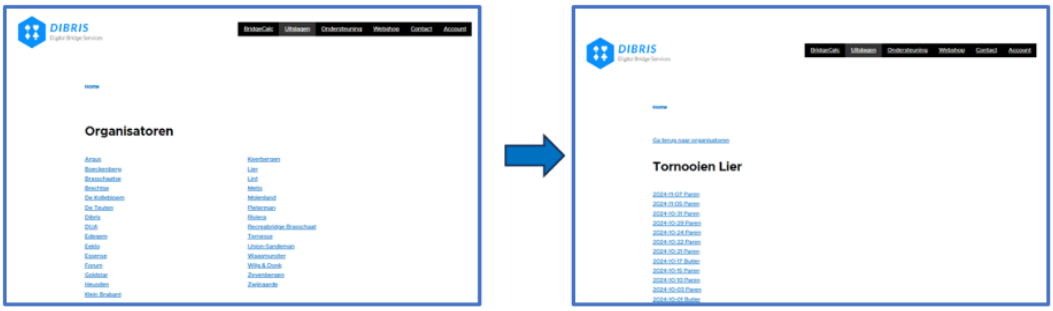
Werkwijze:
Ga op de VBL website naar de pagina met de uitslagen, kies in de rubriek 'Uitslagen BridgeCalc' de club in kwestie: eens die club aangeklikt, opent nu automatisch de pagina voor die club op de Dibris website, daar kiest men dan de drive/tornooi die men in detail wil bekijken.

9.6 De gedetailleerde analyse van de resultaten van een drive

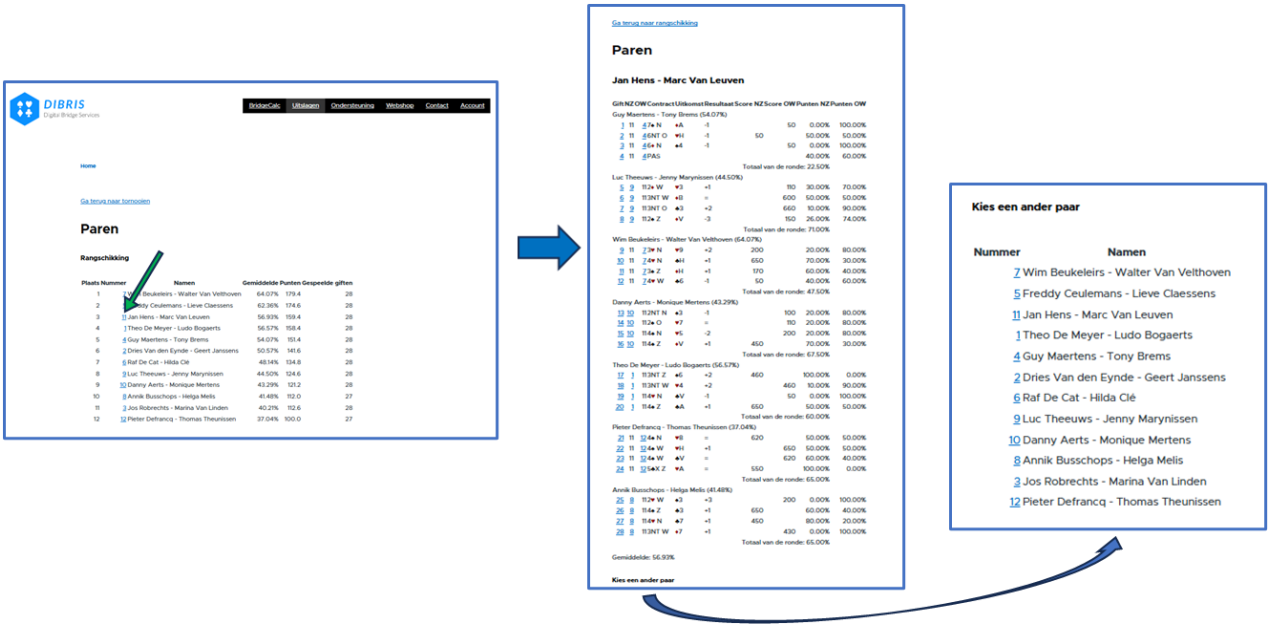
Op de website van dibris kan men de resultaten bekijken van alle drives die door de verschillende clubs werden georganiseerd met BridgeCalc: voor elke drive is er een gedetailleerde analyse beschikbaar

Klik op de naam van de club waarvoor je resultaten wil bekijken: een scherm verschijnt met het overzicht van alle gespeelde drives in het verleden

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

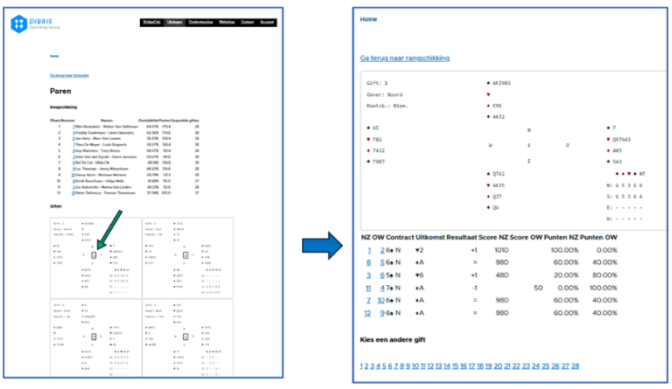


Men krijgt in de eerste plaats de ‘Algemene resultatenlijst’ te zien, dat is quasi hetzelfde beeld als in het BridgeCalc scherm zelf: de plaats in de uitslag, het paarnummer, de namen van het paar, hun uitslag in % , hun uitslag in punten en het aantal gespeelde giften
Als men nu op het nummer van een 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 klikt (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, dit tot in de laatste details.

10. De settings in BridgeCalc (⚙)

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



Er zijn 7 blokken in BC die deel uitmaken van de settings:

Blok 1: Admin Club

Hier wordt het adminstratief gedeelte geregeld, het voornaamste onderdeel ervan is het beheer van het clubledenbestand

Blok 2: Beheer drive types

Een essentieel onderdeel van BC: hiermee creëert mend e 'modellen' die men steeds opnieuw zal gebruiken voor de organisatie van de wekelijkse drives

Blok 3: Beheer tornooien

Hiermee organiseert men de tornooien, (club)kampioenschappen en marathons

Blok 4: Bridgemate (Bm) instellingen

De meeste clubs gebruiken de Bridgemates (Bm) voor de organisatie en het verloop van hun drives: de Bridgemate instellingenkunnen vnuit BC zelf gemanaged worden

Blok 5: Resultaten exporteren

Soms wil men de resultaten van een clubdrive gebruiken voor andere doeleinden: in dit blok kan men de resultaten van alle gewenste drives exporteren, als dan niet gedeeltelijk of volledig

Blok 6: Aanpassen publicaties op de website

Alle resultaten van gspeelde drives kunnen gepubliceerd worden op de Dibris website: in dit blok kan men de publicaties van die drives managen.

Blok 7: Laad een bestaande file

Soms wil men een eerder gespeelde drive terug oproepen: consulteren, wijzigen, enz ...dit kan voor om het even welke eerder gespeelde drive in dit blok

10.1 Settings: Club Admin



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

10.1.1 De club info

De onderdelen van dit scherm zijn de volgende:



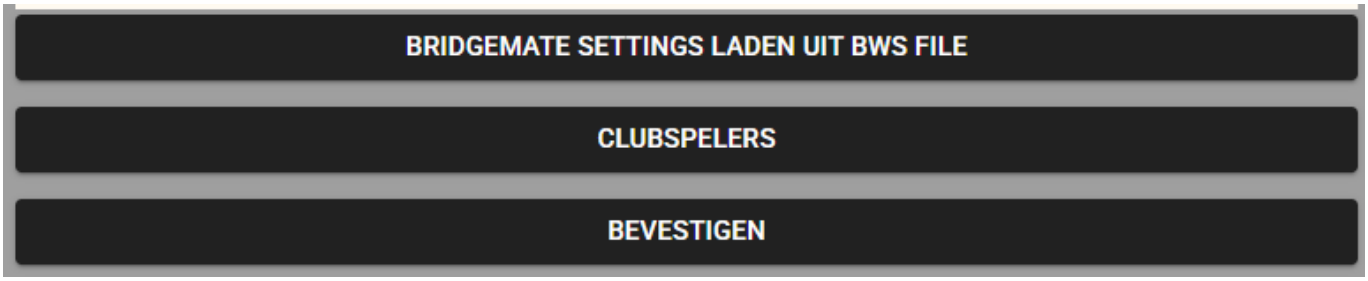
***Clubnaam*:** Selecteer uw club in de selectielijst: alle bij de VBL aangesloten clubs worden in deze lijst opgenomen.

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



10.1.2 Bridgemate settings laden uit bws file

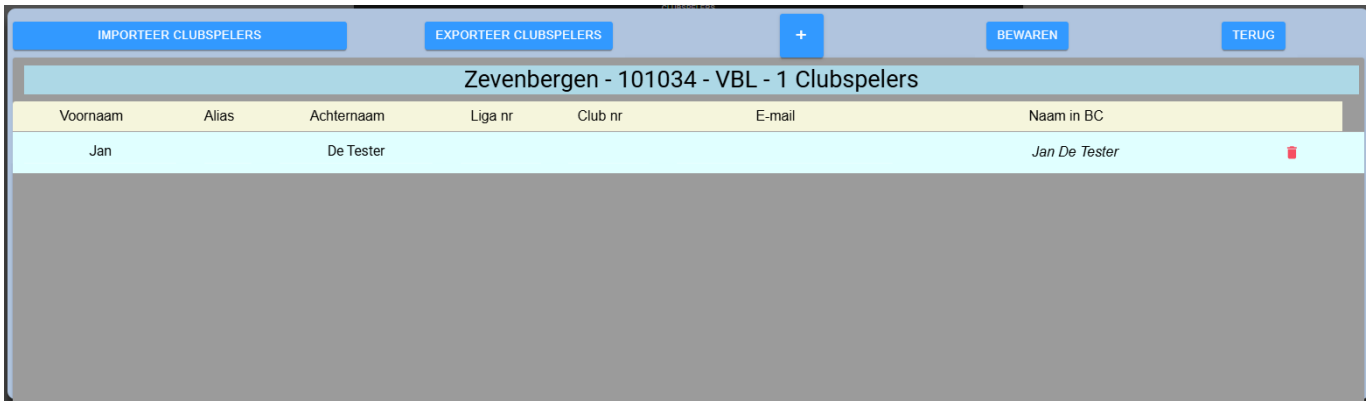
Een bws file is de file waarmee een rekenprogramma (zoals Bridge -IT, Messerbridge, BridgeCalc) communiceert met de 'Bridgemate (Bm) kastjes' : de .bws files bevatten steeds alle info omtrent de gebruikte settings in de Bridgemate kastjes (= de Bm's): die Bm settings kunnen dus gemakkelijk uit elke .bws file uitgefilterd worden, op die manier bewaart een club dus haar actuele Bridgemate (Bm) instellingen.

Keuze van die knop geeft de mogelijkheid om een .bws file te selecteren van het vorige rekenprogramma (zoals bv. Messerbridge), waaruit we dan de BmPro settings kopiëren en saven in een Bm SettingsTemplate.
Het voordeel is dus dat de BmSettings van de vorige tornooien ook in BC gebruikt zullen worden en de Bm's dus op dezelfde manier zullen reageren als vroeger.

10.1.3 De Clubspelers

Alle aangesloten spelers van een bepaalde club zijn verzameld in één file, de ***Clublijst***.
Een speler kan lid zijn van de VBL (en dus een VBL nummer hebben), hij kan ook lid zijn van verschillende bridgeclubs waarbij hij in elke club een eigen clubnummer zal hebben

Als men de knop '**Clubspelers**' activeert, komt men in een scherm waarin de clubspelers beheerd kunnen worden.



In dit gedeelte 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
- een (nieuwe) lijst van clubspelers importeren
- de huidige/bestaande lijst van clubspelers exportere

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 hoofdstuk "Scenario 1: input namen via de Bridgemates")
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.

10.2 Settings: Beheer Drive Types (DT)



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
Het Drive Type (DT) is een fundamenteel (en origineel) onderdeel van BC: de bouw en het gebruik van DT's wordt uitvoerig beschreven in het hoofdstuk "Drives organiseren – voorbereiding: de Drive Types"

10.3 Settings: Beheer tornooien



10.3.1 Tornooien: clubkampioenschap en marathons

Een tornooi is een evenement waarbij uitslagen van verschillende drives bij elkaar opgeteld worden om tot een gecombineerde uitslag te komen. Op dit moment ondersteunen we 2 soorten van tornooien: (club)kampioenschappen en marathons.

Clubkampioenschap

Bij een clubkampioenschap wordt een gecombineerde uitslag gemaakt, gebaseerd op de uitslagen van verschillende drives, waar de spelers of de paren niet noodzakelijk dezelfde hoeven te zijn.
Je kan een uitslag maken per paar, of een individuele uitslag per speler.
Je kan de gecombineerde uitslag baseren op het behaalde percentage (of IMPS) of op de plaats in de rangschikking (de hoogste krijgt het meeste punt, de laatste 1 punt en de behaalde punten worden dan opgeteld).
Er is ook de mogelijkheid om enkel paren of spelers in de uitslag te tonen, die minstens een aantal keer meegespeeld hebben.

Marathon

Bij een marathon zijn de spelers van de drives dezelfde. Gewoonlijk worden marathons in verschillende sessies gespeeld op dezelfde dag, door dezelfde paren. Om dit in BC te kunnen organiseren, start je een drive op voor de eerste sessie, en start je voor de volgende sessie terug een drive op met dezelfde paren. Dibris kan je helpen om loopkaarten te voorzien, waarbij (als het wiskundig mogelijk is) dezelfde paren in de verschillende sessies niet tegen elkaar spelen.

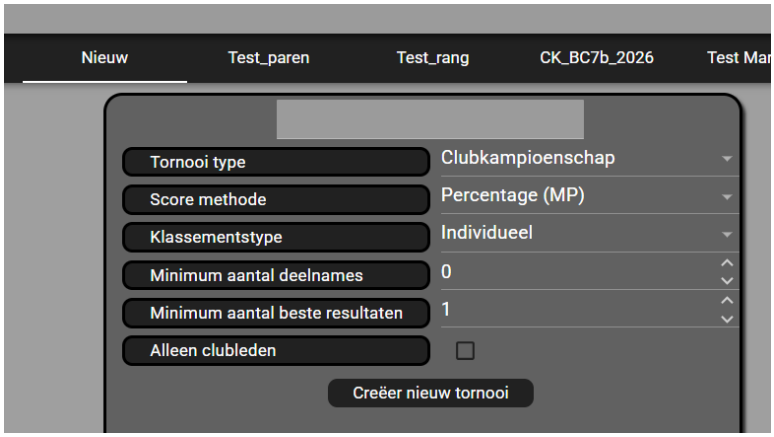
10.3.2 Organisatie van een (club)kampioenschap

Men kan zich allerhande vormen van (club)kampioenschappen voorstellen, bijv.

- Een kampioenschap op voor een bepaalde periode
- Een kampioenschap op voor een bepaalde speeldag
- Een kampioenschap voor een aantal butlertornooien
- De clubkampioen van het jaar
- Het meest succesvolle bridgepaar van het jaar …

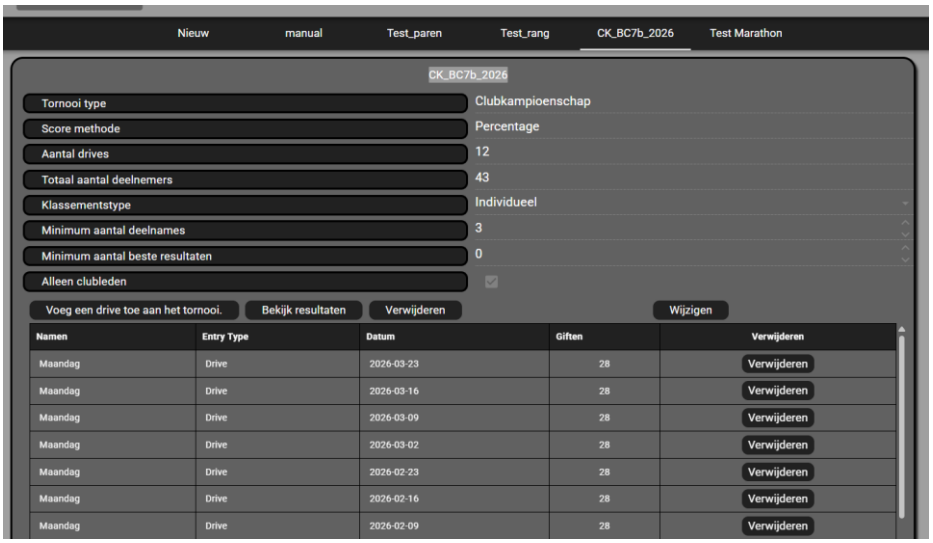
Men kan alle uitslagen berekenen voor alle deelnemers samen, maar ook voor enkel de clubleden.

Werkwijze:



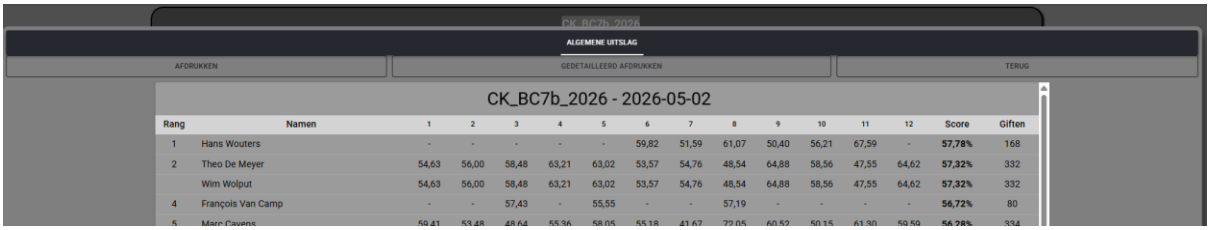
- Ga naar het Setting scherm en kies het blok ‘Beheer tornooien‘ : men komt in het scherm terecht waarin de structuur van dat model gedefinieerd wordt.
- Geef het (club)kampioenschap een ***Naam***
- ***Tornooitype*:** geef aan of het om een (club)kampioenschap of om een marathon gaat.
- ***Scoremethode***: kies of je een gecombineerde uitslag wil, gebaseerd op het percentage, of imps, of ranking (= rangschikking).
- ***Klassementstype****:* Bepaal hoe je de resultaten wil zien: voor de paren of voor elke individuele speler
- **Minimum aantal deelnames** : bepaal aan hoeveel drives een speler/paar minimaal moet hebben deelgenomen om te kunnen meedingen in deze competitie: in geval een speler/paar dat minimum aantal deelnames niet heeft bereikt, wordt die speler/paar niet opgenomen in de uitslagen.
  Zolang er niet meer drives gespeeld/geselecteerd zijn dan het minimum aantal deelnames, tellen alle uitslagen mee, enkel als er meer drives gespeeld/geselecteerd zijn dan het minimum aantal deelnames, zal de logica van minimum aantal drives meespelen en zullen spelers die minder meegespeeld hebben, niet meer in de uitslag voorkomen.
- ***Aantal beste resultaten***: dikwijls zal men slechts rekening houden met een aantal resultaten(bijv. de 5 beste): geef dat hier in.
  Als men kiest voor het cijfer ‘0’, worden alle bekomen resultaten in rekening gebracht . uitslagen meetellen in de gecombineerde uitslag.
- ***Alleen clubleden***: vink dit aan indien u de uitslagberekeing wil beperken tot enkel de clubleden; let wel, in dat geval is het belangrijk dat de lijst van de clubleden up to date is !
- Klik op de knop ‘**Creëer nieuw tornooi’** : de Windows Verkenner wordt gestart, kies de drive(s) die meetellen.
  De drives bevinden zich in de map BridgeCalcDatataStorage\Club\drives, zij hebben een

json extensie: eens alle drives geselecteerd zijn, klik op de knop '**Openen**' in de Verkenner: Een nieuw scherm verschijnt: het is een uitbreiding van het zojuist gecreëerde scherm,



Het scherm toont de drives die geselecteerd werden voor de berekeningen: via de knop '**Verwijderen**' kan men elke drive individueel nog verwijderen indien dit nodig zou zijn.

- Knop **'Bekijk resultaten'**: de uitslag wordt berekend, gebaseerd op de geselecteerde drives en de gedefinieerde parameters: een gedetailleerd scherm verschijnt

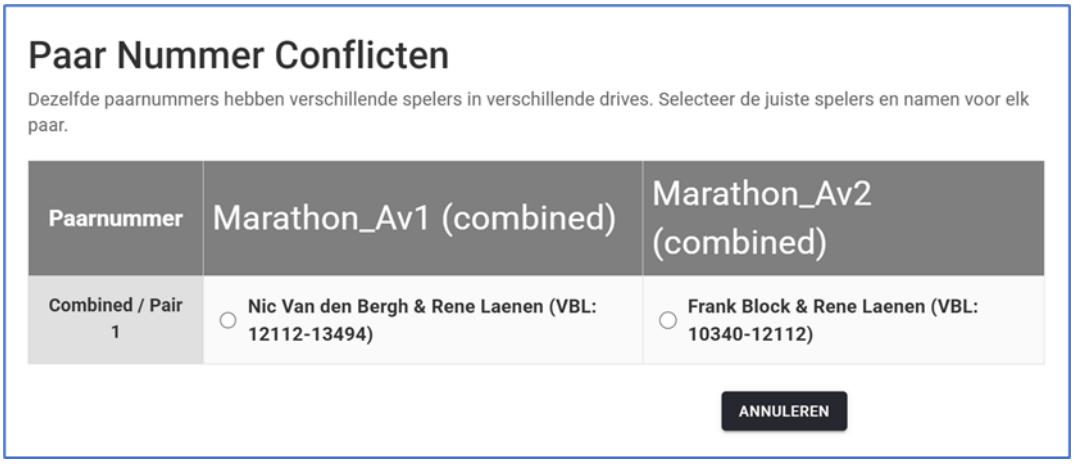


Men kan de uitslag afprinten (of als pdf bewaren) als totale uitslag, of met de details van de verschillende drives.

- Via de '**Terug**' knop keert men terug naar het vorige scherm
- Knop '**Verwijderen**' : me deze knop verrwijdert men het complete model
- Knop '**wijzigen**': daarmee kan men een aantal parameters wijzigen, namelijk het minimum aantal deelnames, het aantal beste resultaten en de keuze voor enkel de clubleden of niet: als men deze parameters wijzigt krijgt men een nieuw resultaat dat men opnieuw kan afdrukken, bewaren, enz ...

10.3.3 Organisatie van een Marathon

- Zelfde principe als voor een (club)kampioenschap, met dit verschil dat er gecheckt wordt of dezelfde paren in alle drives gespeeld hebben.
- Als dit niet het geval is, komt er een scherm waarin je kan bepalen welke paren in de einduitslag opgenomen worden (dit kan bijv. belangrijk zijn als er iemand of een paar ingevallen is in de tweede sectie.)



10.3.4 Een eerder gespeelde drive opnieuw oproepen

Elke drives wordt opgeslagen op de computer in de vorm van een json file **(zie ook** Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**)** 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.



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

10.4 Settings: de Bridgemate Instellingen



10.4.1 Inleiding: Bm Pro, Bm II en Bm III

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.
- **BM Pro** was de allereerste versie, wordt nu quasi niet meer gebruikt.
- **Bm II** is de opvolger van Bm Pro en heeft veel meer mogelijkheden: de meeste clubs in Vlaanderen gebruiken (in 2026) de Bridgemate II versie.
- **Bm III** is de nieuwste versie, gelanceerd eind 2025 : voorlopig (2026) zijn er nog weinig Vlaamse clubs die deze versie gebruiken.

De Bridgemates (Bm) zelf hebben veel mogelijke instellingen/settings ter beschikking: voor de Bm II zijn dat er iets meer dan 50, voor de Bm III zijn er dat zelfs 75..

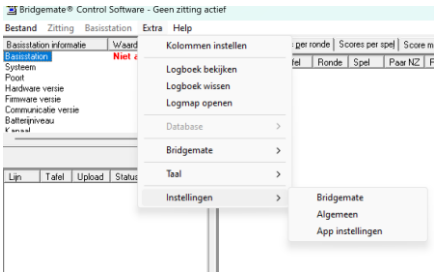
Maar niet alle settings zijn voor de gebruiker even belangrijk: daarom werd in BC een onderscheid gemaakt tussen de meest gebruikte Bridgemate instellingen (= de 'basis' instellingen) en 'alle' instellingen.
Een volledige beschrijving van alle Bridgemate parameters en de waarde(n) die ze kunnen aannemen,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

10.4.2 De Bridgemate (Bm) instellingen/settings: definieer de bron

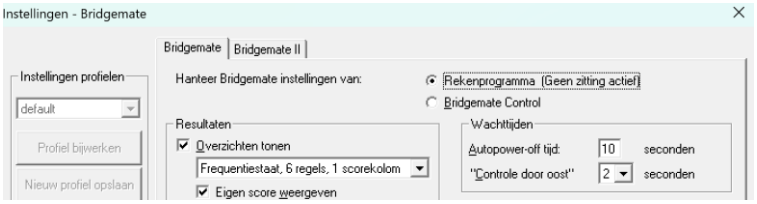
De Bm settings kunnen ingesteld worden op 2 manieren: ofwel via het rekenprogramma (dus BC), ofwel via de software van de Bridgemates zelf (= de software die de centrale console aanstuurt, deze centrale console is het basisstation dat via een kabel verbonden is met de PC waarop BC geïnstalleerd is.
Het is daarom belangrijk dat op voorhand wordt aangeduid dat de Bridgemate settings worden aangestuurd door BC en niet door de Bridgemate software.

Om BC en de Bridgemates efficiënt te laten samenwerken, is het belangrijk om volgende parameters **in de Bridgemate Control Software (BCS)** aan te passen. Hieronder de screenshots voor de Nederlandtalige versie (Engels tussen haakjes).

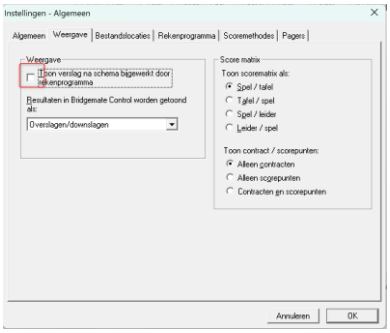
1. Klik op Extra (Tools)



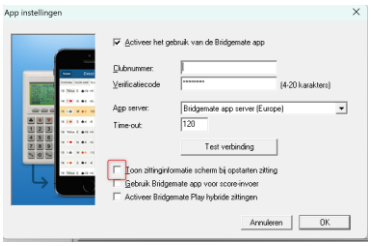
2. Klik op Instellingen en selecteer Bridgemate
   Selecteer ‘Rekenprogramma’



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 vanuit de Bridgemate control software en kan BC op alle momenten communiceren met de Bridgemates.

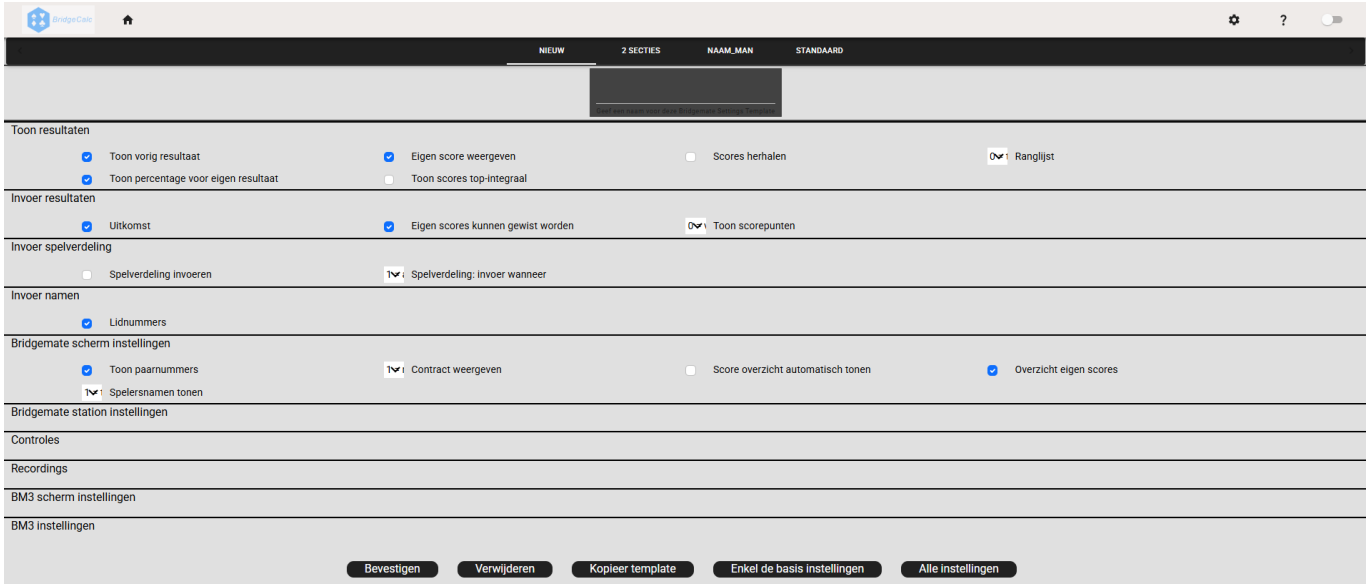
10.4.3 De Bm instellingen

10.4.3.1 Bm instellingen: de basis instellingen en alle instellingen.

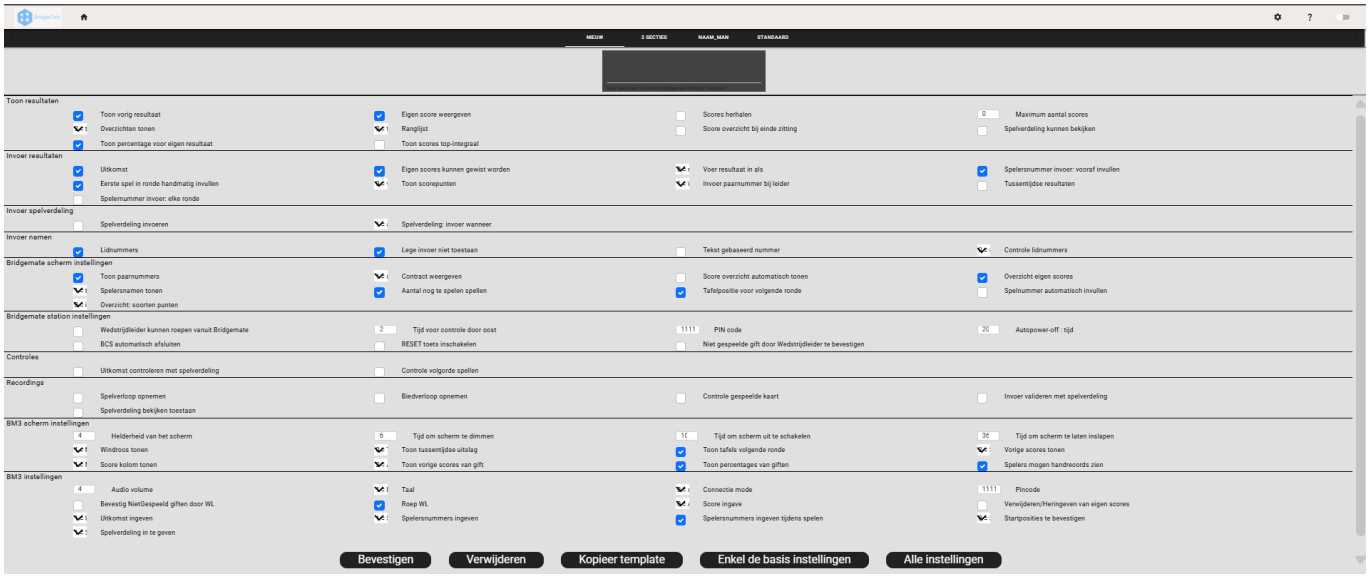
De instellingen van de Bridgemates worden in BC bepaald: er wordt in BC een onderscheid gemaakt tussen de ‘Basis’ instellingen en ‘Alle’ instellingen, dit om puur praktische redenen. De basis instellingen: zijn de instellingen die men als gebruiker het meest hanteert

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 wedstrijdleider), ofwel instellingen die men nooit gebruikt (bijv. de instellingen bij opnames)

Scherm: Basis instellingen



Scherm: Alle instellingen:



Men kan makkelijk van het ene scherm naar het andere wisselen door onderaan het scherm de juiste knop te kiezen: knop '**Enkel Basis instellingen**' of de knop '**Alle instellingen**'

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

10.4.3.2 de Bm instellingen definiëren 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. ofwel creëert men zelf een set, of zelfs meerdere sets van Bridgemate instellingen

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

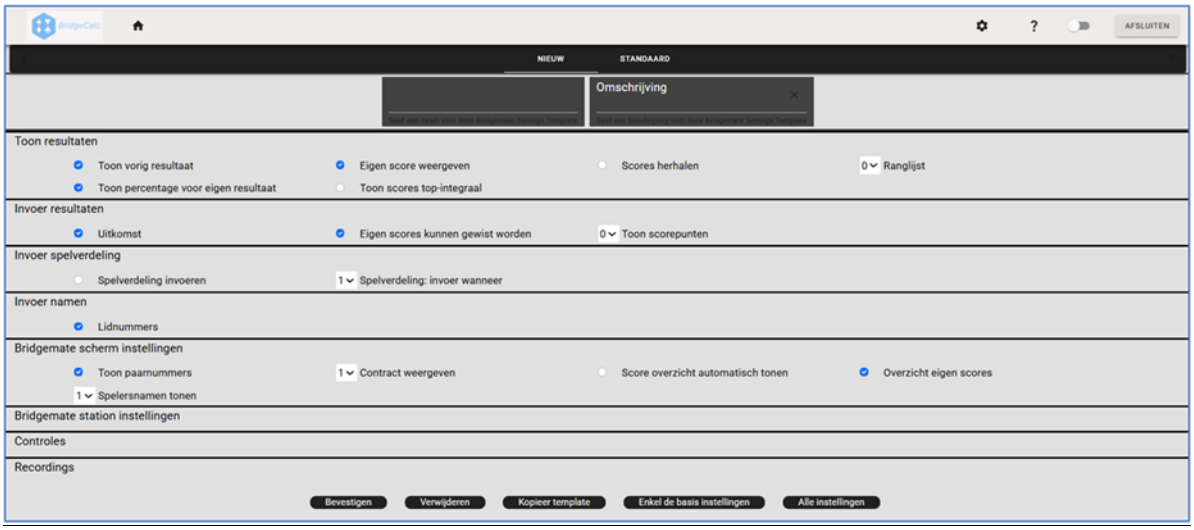
Dit is de meest handige manier van werken

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.

10.4.3.4 Zelf een set van Bridgemate settings creëren

Scherm:



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.

10.4.3.5 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:

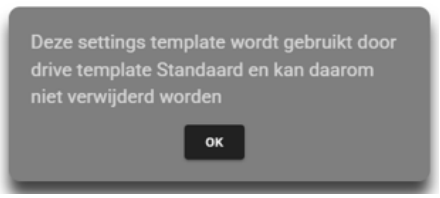
1. Ga nu naar 'Bridgemate Settings' gedeelte in het Setting menu (⚙)
2. Kies een eerder gemaakte set (bovenaan, naast 'Nieuw')
3. Activeer nu de knop '**Kopieer Template**': een kopie van de gekozen set wordt gemaakt
4. Wijzig de naam van deze set (+ beknopte beschrijving)
5. Wijzig de waarde van de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

10.4.3.6 Een set van Bm 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, dan krijgt men daaromtrent een melding: vooraleer deze set te kunnen verwijderen, dient men eerst het betrokken Drive Type te wijzigen of te verwijderen.

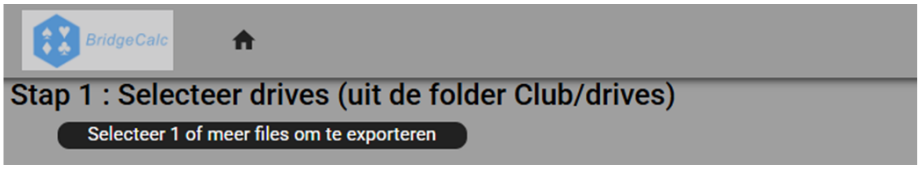


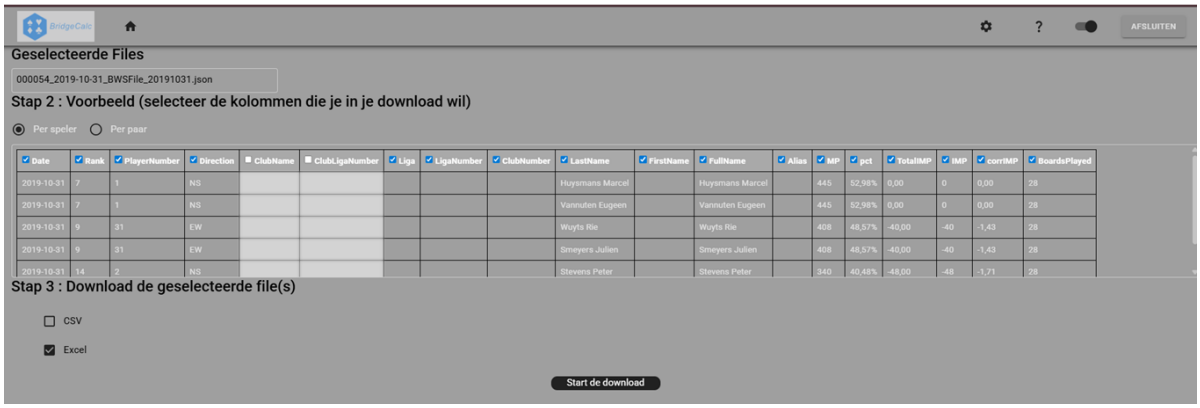
10.5 Settings: Resultaten exporteren naar Excel of csv



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 verkenner 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.

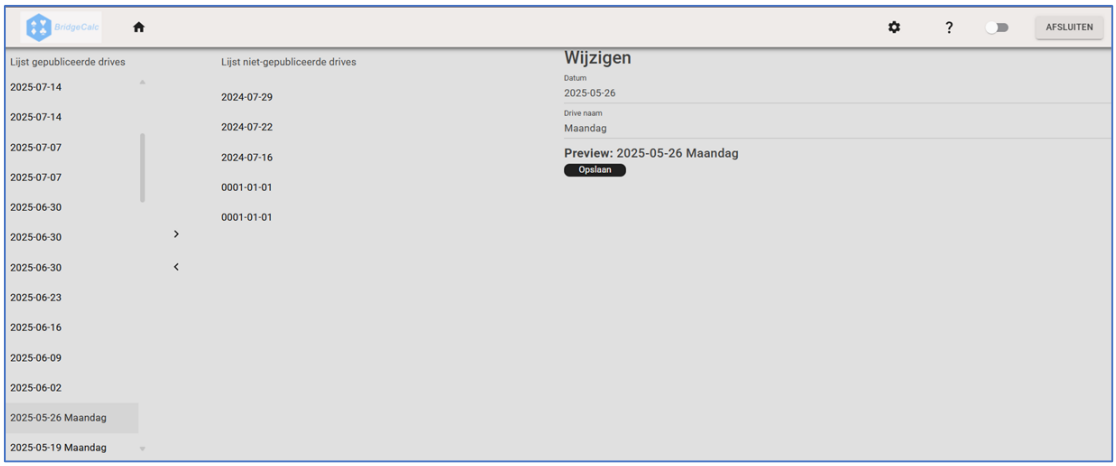
10.6 Settings: Aanpassen publicaties op website



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. 'Lentetornooi', die men kan ingeven bij de start van de drive.

10.6.1 Wijzigen van de publicatie van drives op de website

Scherm:



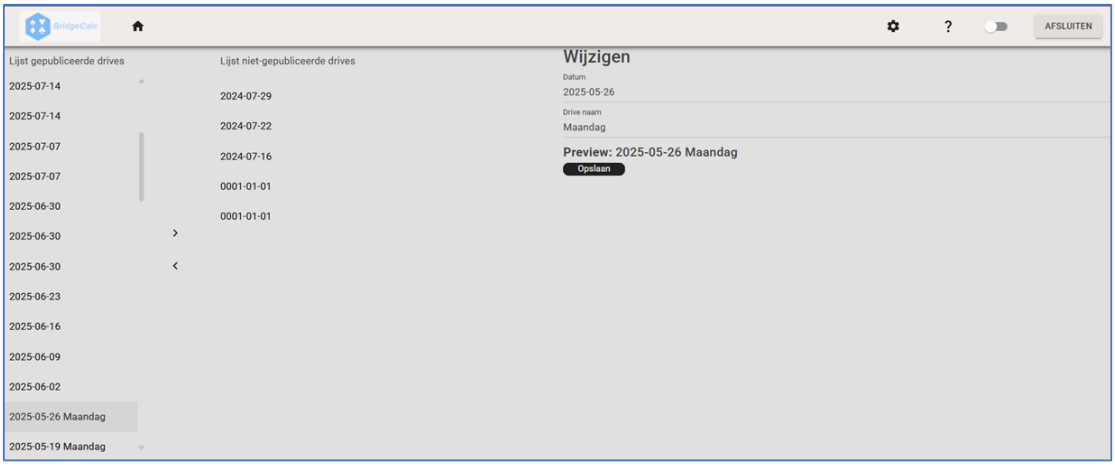
Werkwijze

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.

10.6.2 Wijzigen van de titel van een drive op de website

Scherm:



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'

10.7 Een bestaande drive (opnieuw) laden



Tornooien worden telkens opgeslagen in een aantal specifieke files, waaronder ook een zogeheten 'json' file : voor de gebruiker zijn enkel de json files belangrijk



Alle gespeelde tornooien worden door BC automatisch weggeschreven naar een aparte map

(c:user/naam/BridgeCalcDataStorage/Club/drives).

De json file bevat altijd de informatie omtrent de datum waarop de drive werd gespeeld: het is aan de hand van die datum dat menn de juiste drive terug kan oproepen

Om een eerder gespeeld tornooi 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, uitslagen 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. Loopkaarten

11.1 De soorten loopkaarten in BC

BC kan met ***elke*** (correcte) loopkaart functioneren, ook met de loopkaarten die uit andere rekenprogramma's gehaald worden.
BC ondersteunt .asc formaat (bv Bridge-It), .lpk (bv Messerbridge) en .txt (lisp formaat)

Standaard worden in BridgeCalc de volgende loopkaarten meegeleverd :

Naam	Ronden	Tafels	Giften/ ronde	Beweging (Howell of Mitchell)
Dibris -5 ronden	5	3 – 15	5	H: 3-5 M: 6-15
Dibris - 6 ronden	6	4 -18	4	H: 4-5 M: 6-18
Dibris - 6 ronden - Scheveningse	6	4 -12	4	H: 4-12
Dibris – 7 ronden	7	4 - 21	4	H: 4-6 M: 7-21
Dibris – 8 ronden	8	5 -16	4	H: 5-7 M: 8-16
Dibris - 9 ronden	9	9- 18	3	H: 5-8 M: 9-18
Dibris - all	7	4 - 21		

Het aantal giften per ronde: de gedrukte loopkaarten die door Dibris worden aangeboden zijn gebaseerd op het aantal spellen per ronde zoals aangeduid in de tabel.
Het aantal giften per ronde kan echter ook door de organisator zelf gekozen worden (van 1 tot n), in dat geval dienen de loopkaarten echter afgedrukt te worden: deze functie is beschikbaar in BC

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 OW positie altijd genummerd worden als 31, 32, 33, enz...

Een voordeel van de Dibris loopkaarten is dat ze allen 'multiplex' loopkaarten zijn, d.w.z. dat er slechts één loopkaart nodig is, en dit onafhankelijk van het aantal tafels.

Een ander groot 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...

De Dibris – 6 ronden – Scheveningse loopkaart: voor 4 en 5 tafels: Howell. Voor 6 tafels en hoger blijven de borden bij elke ronde op de tafels liggen. Tafels 7 tot 12 spelen simultaan met tafel n-6 (bv 7 met 1, 8 met 2 etc).

De Dibris – 6 ronden – all loopkaart: deze bevat alle loopkaarten van 5R tot 9R (zonder de Schevenings versie). Als deze loopkaart familie gekozen worden dan kan bij start drive nog steeds het aantal ronden bepaald worden: handig voor clubs die het aantal ronden laten afhangen van het aantal tafels (bv om simultaan tafels te vermijden / verminderen)

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 ronden 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 ronden' loopkaart

De eigen 'club' loopkaarten

Er zijn echter ook clubs die hun eigen loopkaarten gebruiken.

Deze kunnen steeds als bestand opgeladen worden in BC.

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

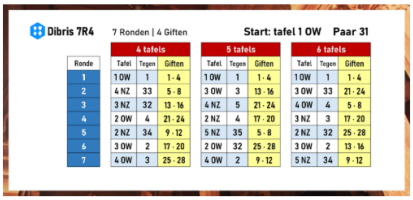
Men kan ook een loopkaart uitprinten voor een bepaalde drive, dus wanneer alle componenten van de drive bekend zijn (soort loopkaart, aantal tafels en eventuele bye positie), via de knop '**Loopkaarten afdrukken**'.



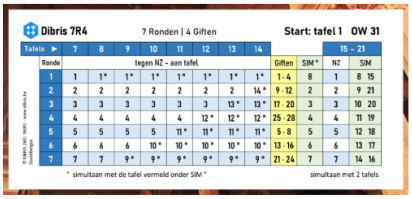
Indien de namen van de deelnemers bekend zijn, kan men die specifieke loopkaarten ook uitprinten met de namen van de deelnemers.

11.3 De gedrukte Dibris loopkaarten

Er bestaan ook gedrukte Dibris loopkaarten:


Dibris 7R4 7 Ronden | 4 Giften Start: tafel 1 OW Paar 31

Ronde	4 tafels Tafel	Tegen	Giften	5 tafels Tafel	Tegen	Giften	6 tafels Tafel	Tegen	Giften
1	1 OW	1	1 - 4	1 OW	1	1 - 4	1 OW	1	1 - 4
2	4 NZ	33	5 - 8	3 OW	3	13 - 16	3 OW	33	21 - 24
3	3 NZ	32	13 - 16	4 NZ	5	21 - 24	4 OW	4	5 - 8
4	2 OW	4	21 - 24	2 NZ	4	17 - 20	3 NZ	3	17 - 20
5	2 NZ	34	9 - 12	5 NZ	35	5 - 8	2 NZ	32	25 - 28
6	3 OW	2	17 - 20	2 OW	32	25 - 28	3 OW	2	13 - 16
7	4 OW	3	25 - 28	4 OW	2	9 - 12	5 NZ	34	9 - 12


Dibris 7R4 7 Ronden | 4 Giften Start: tafel 1 OW 31

Tafels ▶	7	8	9	10	11	12	13	14			15 - 21	
Ronde	tegen NZ - aan tafel								Giften	SIM *	NZ	SIM
1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1 - 4	8	1	8 15
2	2	2	2	2	2	2	2	14*	9 - 12	2	2	9 21
3	3	3	3	3	3	3	13*	13*	17 - 20	3	3	10 20
4	4	4	4	4	4	12*	12*	12*	25 - 28	4	4	11 19
5	5	5	5	5	11*	11*	11*	11*	5 - 8	5	5	12 18
6	6	6	6	10*	10*	10*	10*	10*	13 - 16	6	6	13 17
7	7	7	9*	9*	9*	9*	9*	9*	21 - 24	7	7	14 16

* simultaan met de tafel vermeld onder SIM *

simultaan met 2 tafels

Elke loopkaart is een duurzame, zeer slijtvaste en onscheurbare kaart van 21 cm x 9.9 cm (= drie kaarten per A4) of 21 cm x 7.4 cm (= vier kaarten per A4).

Alle informatie staat compact en overzichtelijk genoteerd.

De loopkaart moet niet meer geplastificeerd of gelamineerd worden, want wordt afgedrukt op een slijtvast materiaal, een dikke papiersoort (300 gr).

De beginsituatie voor elke drive is duidelijk aangegeven: De NZ paren starten aan dezelfde tafel als hun paarnummer. Voor OW paren staat de starttafel bovenaan.

De NZ paren zijn genummerd van 1 tot max 21 en de OW paren van 31 tot max 51.

Per kaart zijn er kolommen met rode en blauwe titels. Bij de rode titels kan het zijn dat men soms van richting verandert (Howell beweging). Bij de blauwe titels blijven de NZ-paren zitten en veranderen enkel de OW-paren van tafel bij elke volgende ronde (Mitchell beweging).

Gedetailleerde info is te vinden op de Dibris website
https://www.dibris.be/ondersteuning/loopkaarten

12. Problem solving & FAQ

12.1 Problems

Namen ingegeven in de Bm's, maar komen niet in het Dashboard

Resultaten zijn ingegeven in Bm's, maar niet zichtbaar in BC

BC is 'dood'

Wat doe ik als het programma zegt dat BridgeCalc al opgestart is en ik het nergens vind?

Wat moet ik doen als BridgeCalc meldt dat hij gestart is en dat ik Bridgecalc niet vind?

Waarschijnlijk heb je de browser gesloten, zodat BridgeCalc verdwenen is.
Je start BridgeCalc: er zijn 2 mogelijkheden.

- BridgeCalc meldt dat er een drive bezig is en vraagt of je die wil verderzetten. Je kiest Ja
- BridgeCalc meldt dat er al een versie van BridgeCalc bezig is en vraagt om de browser te checken.
  - Je start de standaardbrowser (bvb Chrome) terug op.
  - Je typt in de titelbalk van de browser http://localhost:5000/
  - Tik dan op Enter. Waarschijnlijk zie je dan de melding dat er een drive bezig is en de vraag of je die wil verderzetten. Je kiest Ja.

Indien dit allemaal niet helpt, dan sluit je de pc af en start hem terug op.
Je start BridgeCalc en je ziet dan de melding dat er een drive bezig is en de vraag of je die wil verderzetten. Je kiest Ja.

Browser met BridgeCalc per ongeluk afgesloten. BC herstarten is geen oplossing omdat BC meldt dat BC al gestart is : oplossing ?

Wat doe ik als er een rode balk onderaan staat bij BC en Reload geeft geen oplossing?

12.2 FAQ

Kan je BridgeCalc gebruiken zonder internet?

Dat kan inderdaad. BridgeCalc heeft internet enkel nodig als je na de drive de uitslag wil uploaden.

- Voordat je BridgeCalc start moet je ervoor zorgen dat de wifi van de laptop helemaal af staat. Dat is belangrijk want een half werkende internetverbinding stoort de werking van BridgeCalc.
- De enige verbinding die wel moet werken is die tussen de bridgemates en de bridgemate server. Hierdoor komen de uitslagen correct bij BridgeCalc terecht en kan er op het einde een uitslag gegenereerd worden.

  Om de uitslag te publiceren moet er wel een degelijke internetverbinding tot stand gebracht worden, eventueel thuis bij een lid van de club. Je klapt de laptop dicht zonder BridgCalc af te sluiten en neemt de laptop mee naar huis. Thuis gekomen kan je de wifi aanzetten en dan de uitslag zonder problemen doorsturen

Hoe verander je een score in een drive die al gepubliceerd is?

- Start Bridgecalc
- Kies het Setting menu (=wieltje)
- Kies Instellingen
- Klik op Bestand kiezen
- Kies het correcte json-bestand (juiste datum!) uit de map
  C:\Users\LocalUser\BridgeCalcDataStorage\Club\drives
  (de LocalUser op jouw pc is de naam waarmee jij bent aangemeld op jouw pc vb Axel)
- Zodra het bestand gekozen is, wordt de volledige drive met uitslagen per spel opgehaald. Het laden van alle ronden kan wat tijd in beslag nemen. Even geduld.
- Je ziet nu alle uitslagen. Klik op de ronde waar je een uitslag wil aanpassen, klik dan op het correcte spel.
- Kies Uitslag aanpassen en nogmaals op Uitslag aanpassen.
- Klik op de correcte combinatie van contract en uitkomstkaart.
- Kies Opslaan.
- Kies Uitslag
- De drive kan nu nogmaals doorgestuurd worden: kies Stuur de resultaten door.
- De oude drive is nu overschreven door de nieuwe.
- Klik buiten het uitslagen venster zodat dit niet meer te zien is en gebruik het vuilbakje om de drive te verwijderen uit het werkgeheugen.
- Sluit BridgeCalc.
- Je bent klaar.

Mijn licentie voor BridgeCalc is beperkt tot 3 weken. Wat kan ik doen?

Als BridgeCalc gestart is kan je linksboven op het logo hooveren, Je ziet dan hoe lang de licentie geldig is.

Wanneer je ziet dat er een gratieperiode is van drie weken, kan je een definitieve licentie aanvragen.

- Je surft naar de website dibris.be
- Je kiest in het hoofdmenu BridgeCalc, Registratie
- Je vult het eerste veld in “ik registreer voor een club”.
- Je klikt op “bestand kiezen” en je kiest het bestand op je pc met naam C:\Users\LocalUser\BridgeCalcDataStorage\Club\settings\register.txt (de LocalUser op jouw pc is de naam waarmee jij bent aangemeld op jouw pc vb Axel)
- Je klikt op “Registreren”
- Hiermee krijg je een mail aan (als je mailadres goed is doorgegeven aan de BridgeCalc-ontwerpers)
- Het bestand dat je in je mailbox vindt, kopieer je naar de map C:\Users\LocalUser\BridgeCalcDataStorage\Club\settings
- Dus de bestanden register.txt en licence.txt staan naast elkaar in dezelfde map.
- Daarna sluit je BridgeCalc en start je BridgeCalc op; sluit af en start opnieuw op.
- Als je nu opnieuw hoovert over het logo van BridgeCalc zal je zien dat de licentie OK is.

Hoe kan ik zorgen dat de bridgemate app optimaal werkt?

Hoe moet ik op een andere pc een kopie maken van Bridgecalc zodat ik daar ook zonder problemen kan werken?

- Indien je met bridgemates werkt moet het programma voor de bridgemates gedownload worden en geïnstalleerd. Je vindt de download op de pagina van https://support.bridgemate.com/en/support/ in de rubriek Bridgemate Control Software die onderaan staat
  Je downloadt het bestand en installeert de BMPro.exe
- Op je oude pc kopieer je de map C:\Users\LocalUser\BridgeCalcDataStorage op een memorystick. Alle relevante bestanden staan daarin. Er is een bestand op de stick dat je moet verwijderen: C:\Users\LocalUser\BridgeCalcDataStorage\Club\settings\register.txt
  Dit bestand zal opnieuw worden aangemaakt bij de installatie van BridgeCalc.
- Op de nieuwe pc download je BridgeCalc en installeer je BridgeCalc. Je vindt BridgeCalc op https://dibris.be/BridgeCalc.exe

- Neem het stickje en kopieer de map BridgeCalcDataStorage (zonder register.txt) van de stick naar de nieuwe pc in de map C:\Users\LocalUser\BridgeCalcDataStorage
- Start BridgeCalc. Je ziet dezelfde drive types zoals op de oude pc.
- Maak de licentie in orde.
- Je bent klaar.

Hoe een update installaren? Hoe omgaan met de schermen die verschijnen?

Hoe lang moet ik wachten wanneer ik BridgeCalc opstart?

Wat moet ik doen als ik bij het aanmaken van een DT een vroeger DT wordt verwijderd?

Als de drive afgesloten is, hoe geef ik nog een PBNbestand in?

Hoe verander ik tijdens een drive het ingevoerde PBNbestand in een correct PBNbestand?

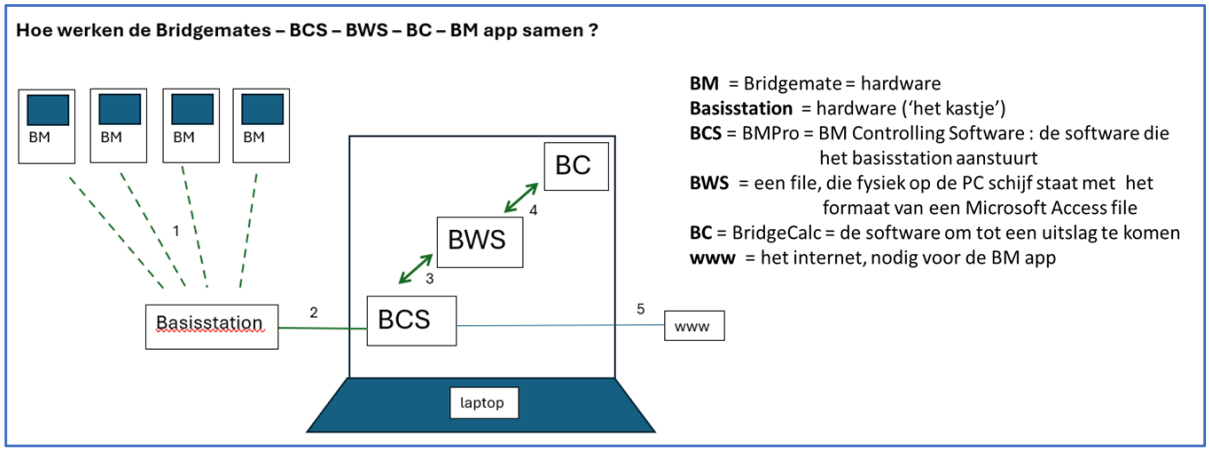
Wat kan ik doen als de DDanalyse van het PBN bestand niet meekomt in de publicatie op Dibris?

Voor de toekomstige publicaties is de oplossing om een instelling in het programma BMpro aan te passen. BMPro apart starten is geen oplossing, er moet een actieve drive bezig zijn.

- Je start BridgeCalc en je start een fictieve drive d.w.z. klik op een blok van een standaarddrive voor jouw club, kies een aantal tafels en start de drive.
- BMPro is samen met de drive ook gestart.
- Bekijk BMPro (klik in de taakbalk op het correcte ikoontje).
- Klik nu in het hoofdmenu van BMPro op Zitting, Zitting publiceren en kies dan de tweede tab Spelverdeling analyse. Zet een vinkje bij "Spelverdelingen automatisch analyseren tijdens zitting".
- Verwijder daarna de (fictieve) drive door in BridgeCalc op het vuilbakje te klikken.
- Sluit BridgeCalc. Je bent klaar.

13. Installatie van BridgeCalc (BC)

13.1 De communicatie tussen BC en de Bm's : 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 8ste 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 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

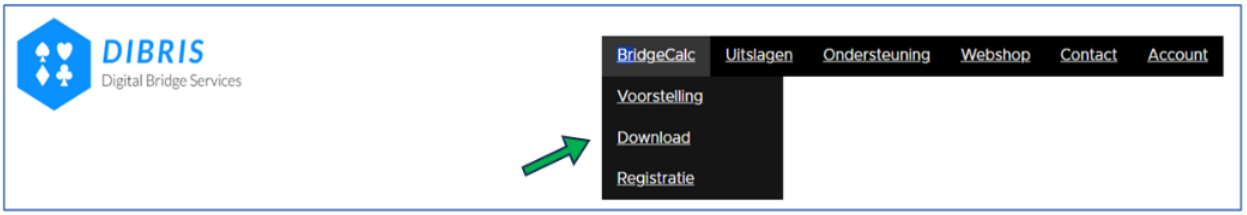
Feitelijk moet de gebruiker zich niets aantrekken van de hoger vermelde bws file : BridgeCalc gaat deze file omzetten naar een ander formaat, het **json** formaat: het json formaat is een populair formaat voor het uitwisselen van data tussen computers en applicaties.

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 zeerste aanbevolen:

1. 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/).
2. Zorg dat de verzameling van de gebruikte loopkaarten overzichtelijk is, verwijder overtollige loopkaarten; eventueel kunnen de loopkaarten in één familie samengevoegd worden.
3. 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.

Voorts:

1. Anydesk installeren:
   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.

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

13.4 Installatie van BC

13.4.1 Installatie van de BC app

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 hieronder voor meer details over deze map.

13.4.2 Registratie en licentie

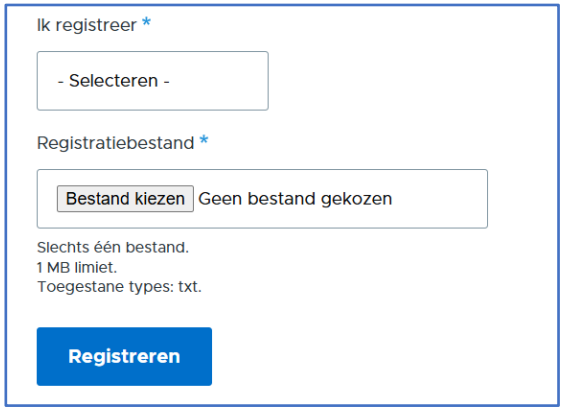
Om BridgeCalc te kunnen gebruiken heb je een licentie nodig. Je hebt na installatie 21 dagen de tijd om je te registreren voor een licentie. Na die periode zal het programma niet meer opstarten zonder geldige licentie.

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:



- 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.

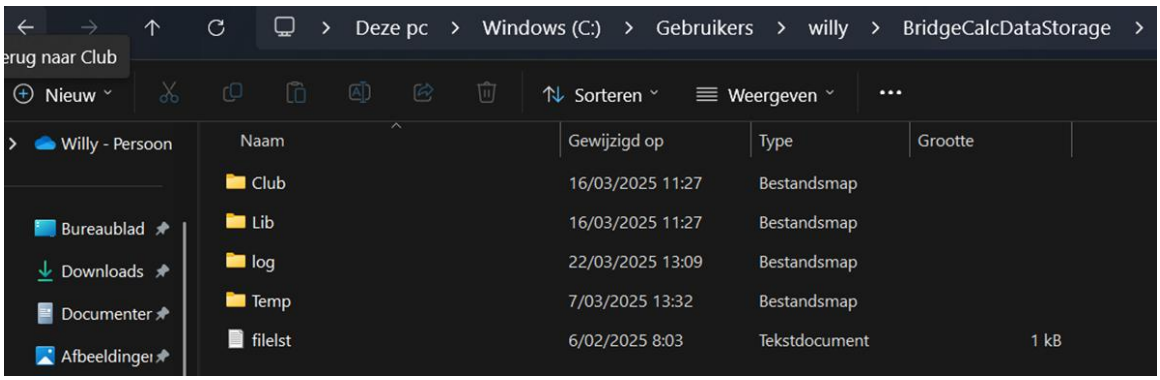
De volgende keer dat je BridgeCalc opstart, wordt de registratie afgerond in de achtergrond. Pas bij de volgende opstart krijg je de info dat de licentie OK is.

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** : 'BridgeCalcDataStorage' is een map die door BridgeCalc werd gecreëerd bij installatie van het programma.

De BridgeCalcDataSorage map bevat een aantal submappen waarin de club-specifieke data worden bewaard.