

# Bridgemate<sup>®</sup> III

# Scoresysteem

Gebruikershandleiding



Bridgemate III Scoresysteem Gebruikershandleiding

© 2025 Bridge Systems BV

Versie 2025-1

# Copyright

## **Copyright © 2025 Bridge Systems BV. Alle rechten voorbehouden.**

Deze handleiding, inclusief maar niet beperkt tot de tekst, lay-out en afbeeldingen, wordt beschermd door auteursrecht en internationale verdragen. Ongeoorloofde reproductie of distributie van deze handleiding, delen ervan, of enige inhoud ervan, inclusief de elektronische product- en softwarebeschrijvingen, bedieningen en gebruiksrichtlijnen, is ten strengste verboden en kan leiden tot ernstige civiel- en strafrechtelijke sancties.

De inhoud van deze handleiding is uitsluitend bedoeld ter informatie en kan zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Bridge Systems BV doet geen toezeggingen en geeft geen garanties met betrekking tot de inhoud van deze handleiding en wijst met name impliciete garanties van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel van de hand.

Niets uit deze handleiding mag worden verveelvoudigd, verzonden, getranscribeerd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of vertaald in enige taal, in enige vorm of op enige wijze - hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier - zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Bridge Systems BV.

De software die in deze handleiding wordt beschreven, wordt geleverd onder een licentieovereenkomst of geheimhoudingsverklaring. De software mag alleen worden gebruikt of gekopieerd in overeenstemming met de voorwaarden van deze overeenkomsten.

Bridgemate, Bridgemate III en het Bridgemate logo zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Bridge Systems BV in Nederland en andere landen. Microsoft en Microsoft Windows zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en andere landen. Alle andere productnamen, logo's, merken en andere handelsmerken die in deze handleiding voorkomen of waarnaar wordt verwezen, zijn eigendom van hun respectieve houders van handelsmerken. Deze houders van handelsmerken zijn niet verbonden met Bridge Systems BV, onze producten of onze website. Zij sponsoren of onderschrijven onze materialen niet.

## **Contactinformatie**

Voor meer informatie of hulp met betrekking tot het elektronische product en de software kunt u contact opnemen met Bridge Systems BV Customer Support op:

E-mail: [info@bridgemate.nl](mailto:info@bridgemate.nl)

Website: [www.bridgemate.nl](http://www.bridgemate.nl)

# Inhoudsopgave

|                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Copyright.....                                                                         | i         |
| Inhoudsopgave.....                                                                     | ii        |
| Beperkte Garantie .....                                                                | v         |
| Veiligheidsinstructies .....                                                           | ix        |
| Inleiding .....                                                                        | xiii      |
| <b>HOOFDSTUK 1 Beschrijving onderdelen.....</b>                                        | <b>1</b>  |
| Bridgemate III scoreapparaat.....                                                      | 2         |
| Bridgemate III basisstation .....                                                      | 3         |
| Antennes.....                                                                          | 4         |
| Bridgemate besturingssoftware.....                                                     | 5         |
| <b>HOOFDSTUK 2 Opladen en opbergen Bridgemate III scoresysteem .....</b>               | <b>7</b>  |
| Bridgemate III scoresysteem opladen en opbergen.....                                   | 8         |
| Veiligheidsinstructies voor het opladen .....                                          | 8         |
| Bridgemate batterij indicator.....                                                     | 8         |
| Bridgemate scoreapparaat opladen.....                                                  | 8         |
| Bridgemate III basisstation opladen.....                                               | 9         |
| Bridgemates en basisstation opbergen.....                                              | 9         |
| <b>HOOFDSTUK 3 Installatie van Bridgemate Control Software .....</b>                   | <b>11</b> |
| Systeemvereisten .....                                                                 | 12        |
| Bridgemate Control Software installeren .....                                          | 12        |
| Windows stuurprogramma voor hardware installeren voor Bridgemate III basisstation .... | 12        |
| Bridgemate Control Software starten.....                                               | 12        |
| <b>HOOFDSTUK 4 Het Bridgemate III systeem instellen.....</b>                           | <b>15</b> |
| Basisstation configureren .....                                                        | 16        |
| Bridgemate configureren .....                                                          | 17        |
| Bridgemate instellingen configureren vanuit Bridgemate Control Software .....          | 29        |
| <b>HOOFDSTUK 5 Zitting voorbereiden en starten.....</b>                                | <b>33</b> |
| Uw zitting voorbereiden.....                                                           | 34        |
| <b>HOOFDSTUK 6 Gebruik van de Bridgemate tijdens het spelen .....</b>                  | <b>37</b> |
| Bridgemate opstarten .....                                                             | 38        |
| Ronde beginnen .....                                                                   | 40        |
| Spelresultaten invoeren.....                                                           | 41        |
| Spelresultaten accepteren en bekijken .....                                            | 48        |
| Ronde voltooid .....                                                                   | 49        |
| Zitting voltooid.....                                                                  | 50        |

|                                                                                      |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>HOOFDSTUK 7 Spelresultaten, klassementen en zittinginformatie weergeven .....</b> | <b>53</b>  |
| Spelresultaten weergeven .....                                                       | 54         |
| Rangschikking weergeven .....                                                        | 59         |
| Zittinginformatie bekijken .....                                                     | 61         |
| <b>HOOFDSTUK 8 Correcties aanbrengen .....</b>                                       | <b>65</b>  |
| Correcties aanbrengen tijdens de deelname .....                                      | 66         |
| Correcties aanbrengen nadat het spel is voltooid .....                               | 67         |
| <b>HOOFDSTUK 9 Namen van spelers .....</b>                                           | <b>71</b>  |
| Spelers registreren aan het begin van de zitting op de Bridgemate .....              | 72         |
| Spelersnamen weergeven en spelerregistraties wijzigen tijdens het spelen .....       | 77         |
| Startposities kiezen aan het begin van de zitting.....                               | 79         |
| Spelers wisselen .....                                                               | 80         |
| <b>HOOFDSTUK 10 Extra functies voor spelers tijdens het spelen .....</b>             | <b>83</b>  |
| Invoer en validatie uitkomstkaart.....                                               | 84         |
| Windroosoriëntatie .....                                                             | 85         |
| Contrazit (verkeerd geplaatst) .....                                                 | 87         |
| <b>HOOFDSTUK 11 Spelverdelingen .....</b>                                            | <b>91</b>  |
| Vooraf gedupliceerde spelverdelingen importeren .....                                | 92         |
| Spelverdelingen invoeren .....                                                       | 93         |
| Spelverdelingen bekijken.....                                                        | 96         |
| <b>HOOFDSTUK 12 Functies voor de wedstrijdleader .....</b>                           | <b>99</b>  |
| PIN-code WL configureren .....                                                       | 100        |
| Oproepen voor de wedstrijdleader.....                                                | 100        |
| Bevestiging van Niet gespeeld en contrazit.....                                      | 101        |
| Wedstrijdleadersmenu .....                                                           | 103        |
| <b>HOOFDSTUK 13 Bridge rondeklok .....</b>                                           | <b>109</b> |
| De rondeklok bedienen.....                                                           | 110        |
| <b>HOOFDSTUK 14 Energiebesparing .....</b>                                           | <b>115</b> |
| Energiebesparende instellingen .....                                                 | 116        |
| Helderheid scherm .....                                                              | 116        |
| Energiebesparende standen .....                                                      | 117        |
| WiFi-instellingen .....                                                              | 119        |
| <b>HOOFDSTUK 15 Offline gebruik .....</b>                                            | <b>123</b> |
| Online verbindingsmethode vs. offline verbindingmodus.....                           | 124        |
| Offline / Online verbindingmodus configureren.....                                   | 124        |
| Bridgemates initialiseren voor offline gebruik .....                                 | 125        |
| Bridgemates gebruiken tijdens de zitting.....                                        | 125        |
| Spelresultaten uploaden naar het basisstation .....                                  | 125        |
| <b>HOOFDSTUK 16 Overzicht van alle Bridgemate instellingen.....</b>                  | <b>129</b> |
| Bridgemate III instellingen .....                                                    | 130        |
| Butler (IMP) en Cross-IMP scoremethoden gebruiken .....                              | 133        |

|                                                                                                |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>HOOFDSTUK 17 Bridgemates vervangen tijdens zitting .....</b>                                | <b>137</b> |
| Een niet werkende Bridgemate vervangen .....                                                   | 138        |
| <b>HOOFDSTUK 18 Back-upgegevens gebruiken .....</b>                                            | <b>143</b> |
| Back-up gegevens in de Bridgemate.....                                                         | 144        |
| Back-up gegevens verwijderen .....                                                             | 145        |
| Gegevens opnieuw verzenden tijdens de zitting.....                                             | 145        |
| <b>HOOFDSTUK 19 Gegevens opslaan en wissen in het basisstation .....</b>                       | <b>147</b> |
| Gegevensopslag in het basisstation .....                                                       | 148        |
| Gegevens in basisstation wissen.....                                                           | 148        |
| Gegevens automatisch wissen.....                                                               | 148        |
| Knop voor harde reset.....                                                                     | 149        |
| <b>HOOFDSTUK 20 WiFi configureren voor Bridgemate III basisstation en scoreapparaten .....</b> | <b>151</b> |
| Functies van het WiFi-netwerk.....                                                             | 152        |
| WiFi-configuratie voor het Bridgemate III basisstation .....                                   | 152        |
| WiFi-configuratie in de Bridgemate III scoreapparaat.....                                      | 153        |
| <b>HOOFDSTUK 21 Uw apparaten registreren en deregistreren .....</b>                            | <b>159</b> |
| Vorbereidingen.....                                                                            | 160        |
| Bridgemate basisstation registreren.....                                                       | 161        |
| Bridgemate registreren .....                                                                   | 162        |
| Overzicht van geregistreerde apparaten op de clubaccount webpagina .....                       | 162        |
| Basisstation deregistreren .....                                                               | 163        |
| Bridgemate deregistreren .....                                                                 | 163        |
| <b>HOOFDSTUK 22 Toegang tot Instellingen beveiligen.....</b>                                   | <b>167</b> |
| Inschakelen van instellingsbeveiliging .....                                                   | 168        |
| De instellingsbeveiliging uitschakelen .....                                                   | 169        |
| <b>HOOFDSTUK 23 Firmware bijwerken .....</b>                                                   | <b>171</b> |
| Firmware-updates voorbereiden.....                                                             | 172        |
| Overzicht van updatebare apparaten .....                                                       | 172        |
| Basisstation bijwerken .....                                                                   | 172        |
| Bridgemate bijwerken .....                                                                     | 173        |
| <b>Informatie over naleving van regelgeving .....</b>                                          | <b>175</b> |
| FCC verklaring van overeenstemming .....                                                       | 175        |

# Beperkte Garantie

***BELANGRIJK: Lees deze Beperkte Garantie zorgvuldig door om Uw rechten en plichten te begrijpen!***

De term "Hardwareapparaat" betekent het hardwareproduct van Bridge Systems. De term 'U' verwijst naar een individu of rechtspersoon die in deze Beperkte Garantie 'U' en 'Uw' worden genoemd.

## 1. Garanties

### a. Uitdrukkelijke garantie

Onder de voorwaarden en bepalingen van deze Beperkte Garantie en in plaats van enige andere (indien van toepassing) uitdrukkelijke garantie, garandeert Bridge Systems dat bij normaal gebruik en onderhoud, op de datum van aankoop zoals vermeld op Uw aankoopbewijs of een vergelijkbaar betalingsbewijs en voor de hieronder vermelde periode voor het betreffende Hardwareapparaat (hierna elk gedefinieerd als de "Garantieperiode"), het Hardwareapparaat in essentie zal voldoen aan de bijbehorende verpakking en documentatie van Bridge Systems. Voor defecten die na de Garantieperiode worden ontdekt, geldt geen enkele garantie of voorwaarde.

### b. Garantieperiode

Voor alle hardware onderdelen van het Bridgemate III scoresysteem: twee jaar. Deze Beperkte Garantie heeft geen betrekking op, en er wordt geen enkele garantie gegeven met betrekking tot, subjectieve of esthetische aspecten van het Hardwareapparaat. De hierboven vermelde uitdrukkelijke garantie is de enige uitdrukkelijke garantie die aan U wordt gegeven en komt in de plaats van alle andere uitdrukkelijke of stilzwijgende garanties en voorwaarden (met uitzondering van eventuele niet-opgeefbare stilzwijgende garanties die bestaan), met inbegrip van garanties die voortvloeien uit andere documentatie of verpakking. Geen enkele informatie of suggestie (mondeling of in een document) gegeven door Bridge Systems, haar distributeurs, agenten, filialen of leveranciers of haar of hun werknemers of agenten, zal een garantie of voorwaarde creëren of de reikwijdte van deze Beperkte Garantie uitbreiden.

### c. Beperking van de duur van stilzwijgende garanties

Als U een consument bent, hebt U mogelijk ook een impliciete garantie en/of voorwaarde onder de wetten van sommige rechtsgebieden, die hierbij beperkt is tot de duur van de Garantieperiode. In sommige rechtsgebieden zijn beperkingen op de duur van een impliciete garantie of voorwaarde niet toegestaan, waardoor de voorgaande beperking mogelijk niet op U van toepassing is.

## 2. Exclusieve verhaalsmogelijkheid

Met inachtneming van de toepasselijke wetgeving en het onderstaande en op voorwaarde dat U het Hardwareapparaat retourneert naar Uw plaats van aankoop (of, indien die plaats de retournering niet accepteert, naar Bridge Systems) met een kopie van Uw betalingsbewijs of een ander bonafide bewijs van betaling gedurende de Garantieperiode, zal Bridge Systems, naar eigen keuze en als Uw exclusieve remedie voor schending van deze Beperkte Garantie en eventuele impliciete garanties, het defecte Hardwareapparaat repareren of vervangen; of U de schade vergoeden die U redelijkerwijs heeft geleden, maar slechts tot het bedrag dat U (eventueel) voor het hardware-apparaat heeft betaald minus een redelijke afschrijving op basis van het werkelijke gebruik.

Het bovenstaande rechtsmiddel is onderworpen aan het volgende:

Elk gerepareerd of vervangen Hardwareapparaat zal nieuw of gereviseerd of bruikbaar zijn, vergelijkbaar in functie en prestatie met het oorspronkelijke Hardwareapparaat, en kan onderdelen van derden bevatten. Elk Hardwareapparaat dat is gerepareerd of vervangen onder deze Beperkte Garantie zal worden gegarandeerd voor de rest van de oorspronkelijke Garantieperiode of 30 dagen vanaf de datum van verzending van het item terug naar U, afhankelijk van welke periode langer is.

Bridge Systems, haar distributeurs, agenten, filialen en leveranciers geven geen garanties met betrekking tot enige andere diensten die onder deze Beperkte Garantie worden geleverd en wijzen alle verplichtingen af (indien van toepassing) van vakbekwame inspanning of gebrek aan nalatigheid met betrekking tot dergelijke diensten.

### **3. Geen andere garanties**

De hierboven vermelde uitdrukkelijke garantie is de enige uitdrukkelijke garantie die aan U wordt gegeven en wordt gegeven in plaats van alle andere uitdrukkelijke of impliciete garanties en voorwaarden (indien van toepassing), met inbegrip van garanties die worden gegeven door enige andere documentatie of verpakking. Er worden geen andere garanties of voorwaarden gegeven met betrekking tot het Hardwareapparaat of de garantieservices door wie dan ook, met inbegrip van maar niet beperkt tot Bridge Systems, haar distributeurs, agenten, gelieerde ondernemingen en leveranciers. Geen enkele informatie (mondeling of schriftelijk) of suggestie gegeven door Bridge Systems, haar distributeurs, agenten of leveranciers of haar of hun werknemers, zal een garantie of voorwaarde scheppen of de reikwijdte van deze Beperkte Garantie uitbreiden. Ook is er geen garantie of voorwaarde van eigendom, rustig genot, of niet-inbreuk op het hardware-apparaat. Het is mogelijk dat U meer rechten heeft op grond van wetgeving in Uw rechtsgebied.

### **4. Uitsluiting van overige schade**

VOOR ZOVER WETTELIJK TOEGESTAAN ZIJN BRIDGE SYSTEMS EN HAAR DISTRIBUTEURS, AGENTEN, GELIEERDE ONDERNEMINGEN EN LEVERANCIERS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE:

- a. GEVOLGSCHADE OF INCIDENTELE SCHADE;
- b. SCHADE OF VERLIES VAN WELKE AARD DAN OOK MET BETREKKING TOT WINSTDERVING, BEDRIJFSONDERBREKING, VERLIES VAN GEGEVENS OF PRIVACY OF VERTROUWELIJKHEID, ONVERMOGEN OM HET HARDWARE-APPARAAT GEHEEL OF GEDEELTELIJK TE GEBRUIKEN, PERSOONLIJK LETSEL, OF NIET-NAKOMING VAN ENIGE VERPLICHTING (MET INBEGRIP VAN MAAR NIET BEPERKT TOT ENIGE VERPLICHTING UIT HOOFDE VAN NALATIGHEID, GOEDE TROUW OF VAKMANSCHAP); OF
- c. INDIRECTE, SPECIALE OF BESTRAFFENDE SCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT OF OP ENIGERLEI WIJZE VERBAND HOUDT MET HET HARDWAREAPPARAAT. HET VOORGAANDE IS ZELFS VAN TOEPASSING INDIEN BRIDGE SYSTEMS OF EEN DISTRIBUTEUR, AGENT, FILIAAL OF LEVERANCIER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE VERLIEZEN OF SCHADE; EN ZELFS IN HET GEVAL VAN SCHULD, ONRECHTMATIGE DAAD (INCLUSIEF NALATIGHEID), STRIKTE OF PRODUCTAANSPRAKELIJKHEID, VERKEERDE VOORSTELLING VAN ZAKEN OF ANDERE REDEN.

In sommige rechtsgebieden is de uitsluiting of beperking van incidentele schade of gevolgschade niet toegestaan, zodat de bovenstaande beperking of uitsluiting mogelijk niet op U van toepassing is.

## 5. Uitsluitingen van dekking

Deze Beperkte Garantie is niet van toepassing en Bridge Systems, haar distributeurs, agenten, filialen en leveranciers zijn niet aansprakelijk onder deze Beperkte Garantie indien het Hardwareapparaat:

- a. wordt gebruikt voor commerciële doeleinden (inclusief verhuur of leasing);
- b. gewijzigd of gemanipuleerd is;
- c. beschadigd is door natuurrampen, stroompieken, verkeerd gebruik, misbruik, nalatigheid, ongelukken, slijtage, verkeerd gebruik, verkeerde toepassing of andere oorzaken die niets te maken hebben met defecten in het hardwareapparaat;
- d. beschadigd is door programma's, gegevens, virussen of bestanden, of tijdens verzending;
- e. niet wordt gebruikt in overeenstemming met de meegeleverde documentatie en gebruiksinstructies; OF
- f. is gerepareerd, gewijzigd of aangepast door iemand anders dan een door Bridge Systems geautoriseerd reparatiecentrum en het niet-geautoriseerde centrum defecten of schade veroorzaakt of hieraan bijdraagt.

## 6. Registratie

U hoeft Uw aanschaf van het Hardwareapparaat niet te registreren om de Beperkte Garantie van kracht te laten zijn.

## 7. Vereiste van geautoriseerde aankoop

Deze Beperkte Garantie is alleen van toepassing op Hardware Apparaten die voor het eerst zijn aangeschaft bij Bridge Systems of haar geautoriseerde distributeurs, agenten of filialen. Bridge Systems behoudt zich het recht voor om als voorwaarde voor het verlenen van garantieservice onder deze Beperkte Garantie een bewijs te verlangen dat het hardware-apparaat is aangeschaft bij een geautoriseerde verkoper. Hardware Apparaten die zijn aangeschaft bij niet-geautoriseerde verkopers - inclusief maar niet beperkt tot niet-geautoriseerde wederverkopers, online marktplaatsen of veilingwebsites - vallen niet onder deze Beperkte Garantie.

Deze Beperkte Garantie is een vrijwillige fabrieksgarantie van Bridge Systems. Deze Beperkte Garantie wordt aangeboden als aanvulling op, en heeft geen invloed op, wettelijke rechten die U mogelijk heeft onder de van toepassing zijnde wetten betreffende de verkoop van consumentengoederen, inclusief maar niet beperkt tot wettelijke garanties en waarborgen onder de wetten ter bescherming van de consument in Uw regio. Wanneer een voorwaarde van deze Beperkte Garantie in strijd is met toepasselijke wettelijke rechten, prevaleren die wettelijke rechten.

## 8. Begunstigde

Voor zover toegestaan door de toepasselijke wetgeving, wordt de Beperkte Garantie uitsluitend verleend aan U, de eerste koper van het Hardwareapparaat, en zijn er geen derde begunstigden van de Beperkte Garantie. De Beperkte Garantie is niet bedoeld voor en is niet van toepassing op iemand anders (behalve zoals vereist door de wet), met inbegrip van iemand aan wie U het Hardwareapparaat overdraagt.

## 9. Verdere informatie

Bridge Systems is de garantsteller onder deze Beperkte Garantie. Om instructies te ontvangen voor het verkrijgen van uitvoering van deze Beperkte Garantie dient U contact op te nemen met de lokale Bridgemate distributeur in Uw land, of te schrijven naar: Bridge Systems BV, Postbus 21570, 3001 AN Rotterdam, Nederland, of bezoek Bridge Systems op het internet op <https://www.bridgemate.nl>.

U moet ook:

- a. Een bewijs van betaling indienen in de vorm van een bonafide, gedateerd ontvangstbewijs of factuur (of een kopie) uitgegeven door Bridge Systems BV of haar geautoriseerde distributeurs, agenten of filialen waaruit blijkt dat U de begunstigde bent van deze Beperkte Garantie en dat Uw verzoek om een oplossing binnen de Garantieperiode is gedaan;
- b. Volg de verzend- en andere instructies van Bridge Systems als deze vaststelt dat Uw Hardwareapparaat geheel of gedeeltelijk moet worden geretourneerd. Om de Beperkte Garantieprestaties te verkrijgen, dient U het artikel in de originele verpakking of in een verpakking die een gelijke mate van bescherming biedt, naar de door Bridge Systems aangegeven locatie te brengen of af te leveren. Tenzij anders vereist door de wetgeving in Uw rechtsgebied, zijn de kosten voor transport (inclusief verpakking) voor garantieservice voor Uw rekening.

Het niet opvolgen van bovenstaande instructies kan leiden tot vertragingen, extra kosten of het vervallen van Uw garantie.

Deze Beperkte Garantie geeft U specifieke wettelijke rechten en U kunt ook andere rechten hebben die van rechtsgebied tot rechtsgebied verschillen. Wanneer een voorwaarde van deze Beperkte Garantie is verboden door dergelijke wetten, is deze nietig en ongeldig, maar de rest van de Beperkte Garantie blijft volledig van kracht als de toewijzing van risico's niet wezenlijk wordt verstoord.

# Veiligheidsinstructies

## Belangrijke veiligheidswaarschuwing

Als u het Bridgemate III systeem niet op de juiste wijze opstelt, gebruikt en onderhoudt, bestaat de kans op ernstig letsel of overlijden, of schade aan het systeem. Lees deze handleiding en de handleidingen van alle randapparatuur voor belangrijke veiligheids- en gezondheidsinformatie. Bewaar alle handleidingen voor toekomstig gebruik. Ga voor vervangende handleidingen naar <https://support.bridgemate.com> of neem contact op met uw lokale Bridgemate leverancier.

## Kies een veilige locatie voor het Bridgemate basisstation en scoreapparaten

Indien het Bridgemate III basisstation of scoreapparaat valt en iemand raakt, kan dit ernstig letsel veroorzaken. Om het risico op dergelijke verwondingen en schade aan onderdelen van het systeem te verminderen, dient u ze op te stellen volgens deze instructies en op een ondergrond te plaatsen die:

- Vlak en horizontaal is.
- Stabiel is en niet kan omvallen.
- Alle rubberen voetjes van zowel het basisstation als het scoreapparaat in contact komen met het oppervlak.
- Het basisstation en scoreapparaat niet kunnen wegglijden of wegglijden.
- Schoon is en vrij van stof en vuil.
- Als het oppervlak of de voetjes van het basisstation of het scoreapparaat vuil of stoffig worden, reinig ze dan met een droge doek.

Plaats alle kabels en snoeren zodanig dat mensen en huisdieren er niet over kunnen struikelen of er per ongeluk aan kunnen trekken wanneer ze zich verplaatsen of door de ruimte lopen. Wanneer het Bridgemate III basisstation niet in gebruik is, dient u alle kabels van het basisstation los te koppelen om ze buiten het bereik van kinderen en huisdieren te houden. Laat kinderen niet spelen met kabels en snoeren.

Plaats geen enkel onderdeel van het Bridgemate III systeem op een bed, bank of ander zacht oppervlak. Plaats geen enkel onderdeel in de buurt van warmtebronnen, zoals radiatoren, verwarmingsroosters, kachels of versterkers.

## Vermijd rook, stof en vocht

Gebruik het Bridgemate III systeem niet in rokerige, stoffige of vochtige ruimtes. Rook, stof en vochtigheid kunnen het Bridgemate III basisstation en scoreapparaten beschadigen.

## Probeer geen reparaties uit te voeren

Probeer nooit het Bridgemate III basisstation, scoreapparaten, voeding of randapparatuur uit elkaar te halen, te repareren of te wijzigen. Indien u dit toch doet, bestaat het risico op ernstig of dodelijk letsel door elektrische schokken of brand en vervalt de garantie.

Elke poging om het Bridgemate III systeem te openen en/of te modificeren, inclusief het verwijderen van labels, maakt de Beperkte Garantie ongeldig en zorgt ervoor dat het Bridgemate III systeem niet meer in aanmerking komt voor geautoriseerde reparatie.

## Verwijdering van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur in de Europese Unie en andere landen/regio's met gescheiden inzamelingssystemen



Dit symbool op het product of de verpakking betekent dat dit product niet met het huishoudelijk afval mag worden weggegooid. In plaats daarvan is het uw verantwoordelijkheid om dit product af te geven bij een inzamelpunt voor het recyclen van elektrische en elektronische apparatuur. Deze gescheiden inzameling en recycling zal helpen om natuurlijke hulpbronnen te behouden en mogelijke negatieve gevolgen voor de volksgezondheid en het milieu te voorkomen, die een onjuiste verwijdering zou kunnen veroorzaken vanwege de mogelijke aanwezigheid van gevaarlijke stoffen in elektrische en elektronische apparatuur. Voor meer informatie over waar u uw elektrisch en elektronisch afval kunt inleveren, kunt u contact opnemen met uw plaatselijke gemeente, uw huisvuilophaaldienst of de leverancier waar u dit product hebt gekocht.

## Veiligheidsinstructies voor de lithium-ionbatterij van het apparaat

**BELANGRIJK:** Uw apparaat bevat een oplaadbare lithium-ionbatterij. Om uw veiligheid en de levensduur van het apparaat te garanderen, moet u er voorzichtig mee omgaan. Lees de volgende instructies zorgvuldig door.

### 1. Niet uit elkaar halen

Pogingen om de batterij uit elkaar te halen, te doorboren, te verpletteren of onder hoge druk te zetten, kunnen leiden tot brand, explosies en letsel.

### 2. Vermijd extreme temperaturen

Stel het apparaat niet bloot aan temperaturen boven 50°C (120°F) of onder -20°C (-4°F). Extreme temperaturen kunnen de batterij en het apparaat beschadigen.

### 3. Blijf uit de buurt van water

Blootstelling aan water kan storingen en mogelijk gevaarlijke situaties veroorzaken. Gebruik het apparaat niet in de regen of in de buurt van water.

### 4. Omgaan met beschadigde batterijen

Als u vervorming, zwelling of lekkage van de batterij opmerkt, stop dan onmiddellijk met het gebruik van het apparaat en neem contact op met de klantenservice. Probeer het apparaat niet op te laden of te gebruiken.

### 5. Lekkage

Als de batterij lekt en er vloeistof op uw huid of kleding terechtkomt, was deze dan onmiddellijk met veel water. Zoek medische hulp als de vloeistof in uw ogen komt.

## Veiligheid bij het opladen

### 1. Oplaadveiligheid

Gebruik alleen de Bridgemate III oplaadkoffer of een gecertificeerde USB-oplader om uw Bridgemate apparaten op te laden. Opladen met niet-goedgekeurde opladers kan leiden tot oververhitting, brand of explosie. Wanneer u de Bridgemate III oplaadkoffer gebruikt, volg dan zorgvuldig de instructies van de oplaadkoffer.

## 2. Opladen onder toezicht

Laat het apparaat niet gedurende langere tijd zonder toezicht opladen. Controleer regelmatig of het apparaat niet oververhit raakt.

## 3. Oppervlakken

Laad het apparaat op een harde, vlakke ondergrond op zodat er voldoende ventilatie is. Vermijd opladen op bedden, banken of andere zachte oppervlakken die de luchtstroom kunnen blokkeren.

## Opslag, verwijdering en vervanging

### 1. Langdurige opslag

Als je van plan bent het apparaat voor langere tijd op te bergen, doe dit dan op een koele, droge plaats en bij voorkeur met een gedeeltelijk oplaadniveau (rond 50%).

### 2. Verwijdering

Gooi de batterij niet weg met het gewone huisvuil. Lithium-ion batterijen moeten worden gerecycled of weggegooid volgens de plaatselijke voorschriften. Neem contact op met de plaatselijke afvalverwerking voor verwijderingsinstructies.

### 3. Upgrades en vervangingen

Gebruik alleen vervangingsonderdelen die door de fabrikant zijn gespecificeerd. Ongeautoriseerde onderdelen kunnen leiden tot veiligheidsrisico's.

## Veiligheid in het vliegtuig

### 1. Bagage voor handbagage

Uw apparaat met de lithium-ion batterij mag alleen in handbagage worden meegenomen. Check het niet in bij uw andere bagage.

### 2. Uitschakelen

Zorg ervoor dat het apparaat volledig is uitgeschakeld en niet in slaapstand staat voordat u aan boord van het vliegtuig gaat.

### 3. Vermijd opladen tijdens het vliegen

Laad het apparaat niet op aan boord van het vliegtuig, tenzij je de speciaal hiervoor bestemde stroom gebruikt.

### 4. Goedkeuring luchtvaartmaatschappij

Sommige luchtvaartmaatschappijen hebben aanvullende beperkingen of vereisen voorafgaande goedkeuring voor het vervoeren van apparaten met lithium-ionbatterijen. Neem contact op met je luchtvaartmaatschappij voordat je gaat vliegen.

### 5. Transportrichtlijnen

Houd u aan alle relevante richtlijnen en voorschriften van uw lokale luchtvaartdienst en Transportation Security Administration met betrekking tot het vervoer van lithium-ion batterijen.

**LET OP: Het niet opvolgen van deze veiligheidsinstructies kan leiden tot brand, elektrische schokken, letsel of schade aan het apparaat of andere eigendommen. De fabrikant is niet verantwoordelijk voor schade of letsel als gevolg van verkeerd gebruik of het niet naleven van deze instructies.**



# Inleiding

Dank u voor het kiezen van het Bridgemate III scoresysteem voor uw club. De Bridgemate III is de opvolger van het beproefde Bridgemate II systeem, dat bekend staat om zijn gebruiksgemak, betrouwbaarheid en duurzaamheid. Deze belangrijke kenmerken zijn behouden in de Bridgemate III, waardoor uw club verzekerd is van een soepele en betrouwbare werking.

De Bridgemate III is voorzien van moderne technologie en een intuïtieve interface, waardoor het voor gebruikers eenvoudig te bedienen is. Of het nu gaat om een klein clubevenement of een groter toernooi, de Bridgemate III heeft als doel het scoreverloop te vereenvoudigen en bij te dragen aan een efficiënte organisatie van het evenement, waardoor de ervaring voor alle betrokkenen aangenamer wordt.

Deze handleiding leidt u door de installatie, functies en bediening van uw Bridgemate III systeem:

## **1. Hoofdstukken 1 t/m 4**

In deze hoofdstukken worden de verschillende hardwarecomponenten van het systeem toegelicht, installatie-instructies gegeven en aanwijzingen gegeven om het systeem voor te bereiden op het eerste gebruik.

## **2. Hoofdstukken 5 t/m 11**

Deze hoofdstukken behandelen de functies die beschikbaar zijn voor de spelers en hoe deze te gebruiken.

## **3. Hoofdstuk 12**

Dit hoofdstuk beschrijft de functies die beschikbaar zijn voor de wedstrijdleider om het evenement te beheren.

## **4. Hoofdstukken 13 t/m 19**

Deze hoofdstukken beschrijven extra functionaliteit die beschikbaar is in het Bridgemate systeem, en hoe u andere systeeminstellingen kunt configureren.

## **5. Hoofdstukken 20 t/m 23**

Deze hoofdstukken beschrijven hoe u WiFi instelt, apparaten registreert en firmware bijwerkt.

We hopen dat deze handleiding u helpt om uw Bridgemate III systeem optimaal in te stellen en te gebruiken, zodat uw club een soepele en efficiënte ervaring heeft.



## HOOFDSTUK 1

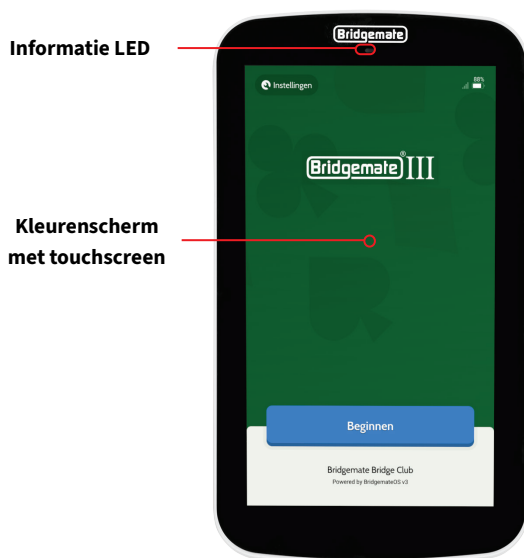
# Beschrijving onderdelen

- Bridgemate III scoreapparaat
- Bridgemate III basisstation
- Antennes
- Bridgemate besturingssoftware

## Bridgemate III scoreapparaat

De Bridgemate III apparaten worden op de bridgetafel geplaatst om scores in te voeren en informatie te tonen tijdens de zitting. Om het eenvoudig te houden, noemen we deze apparaten "Bridgemates". Elke tafel heeft slechts één Bridgemate nodig.

De voor- en achterzijde van het Bridgemate III scoreapparaat zien er als volgt uit:



**FIGUUR 1.1**

*Voorkant van het Bridgemate III scoreapparaat*



**FIGUUR 1.2**

*Achterkant van het Bridgemate III scoreapparaat*

De rechterkant ziet er als volgt uit:



**FIGUUR 1.3**

*Rechterzijde van het Bridgemate III scoreapparaat*

De linkerkant ziet er als volgt uit:



**FIGUUR 1.4**

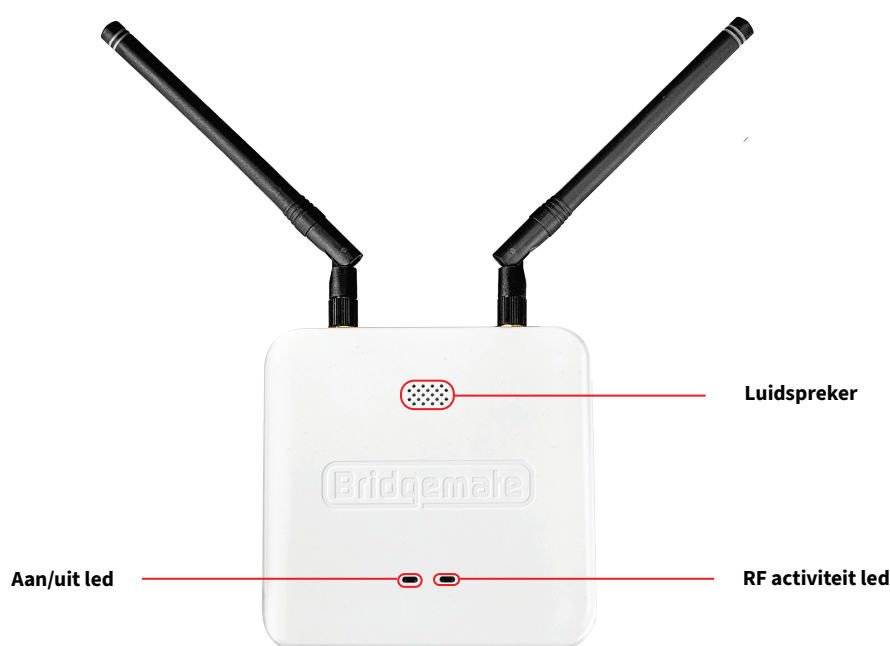
*Linkerzijde van het Bridgemate III scoreapparaat*

| Onderdeel          | Beschrijving                                                                                                   |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kleurenbeeldscherm | Een 7" kleurenscherm met een resolutie van 600x1024 pixels.                                                    |
| Informatie LED     | De informatie LED aan de voorkant geeft verschillende visuele signalen door rood, geel of groen op te lichten. |
| Luidspreker        | De luidspreker geeft hoorbare signalen door aan de gebruiker.                                                  |
| Reset              | Een verborgen knop aan de onderkant zorgt voor een volledige hardware reset van de Bridgemate.                 |
| Aan/uitknop        | De aan/uitknop wordt gebruikt om het apparaat aan of uit te zetten.                                            |
| Laad LED           | Geeft de oplaadstatus van het apparaat aan.                                                                    |
| Laadpoort          | De laadpoort is voor het opladen van de Bridgemate met behulp van de oplaadkoffer.                             |
| USB-C-poort        | Met de USB-C-poort kan de Bridgemate opgeladen worden via een USB-C-kabel.                                     |

## Bridgemate III basisstation

Het Bridgemate III basisstation, of kortweg "basisstation", is een compact apparaat dat verbonden is met de computer. Het dient als intermediair tussen de computer en de Bridgemates. Omdat de computer niet rechtstreeks met de Bridgemates kan communiceren, is het basisstation onmisbaar. Het basisstation is uitgerust met een zender en ontvanger en maakt draadloze datacommunicatie met de Bridgemates mogelijk. Het basisstation stuurt alle gegevens over het loopschema, zoals spel- en paarnummers, naar de Bridgemates en ontvangt spelresultaten terug. Het basisstation kan tot 256 Bridgemates tegelijk beheren en wordt via een USB-kabel aangesloten op de computer.

Het bovenaanzicht van het Bridgemate III basisstation ziet er als volgt uit:



**FIGUUR 1.5**

*Bovenkant van het Bridgemate III basisstation*

De achterkant ziet er als volgt uit:



**FIGUUR 1.6**

*Achterkant van het Bridgemate III basisstation*

| Onderdeel         | Beschrijving                                                                                                               |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aan/uit LED       | Geeft de voedingsstatus of een andere speciale status van het basisstation weer. Deze LED kan groen, rood of geel branden. |
| RF activiteit LED | Geeft de communicatieactiviteit met de Bridgemates weer.                                                                   |
| Luidspreker       | De luidspreker geeft hoorbare signalen door aan de gebruiker.                                                              |
| Aan/uitknop       | De aan/uitknop zet het apparaat aan of uit.                                                                                |
| USB-C-poort       | De USB-C-poort maakt een bedrade verbinding met de computer mogelijk via een USB-C-kabel.                                  |
| Resetknop         | Verborgen resetknop aan de achterkant van het basisstation voor een volledige hardwarereset.                               |
| Antennes          | Twee antennes voor draadloze communicatie met de Bridgemates.                                                              |

## Antennes

### Antennes bevestigen en verwijderen

De antennes worden bevestigd aan de antennepoorten door ze voorzichtig vast te schroeven. Als het basisstation tussen de zittingen op de speellocatie blijft, is het niet nodig om de antennes te verwijderen. Tijdens het transport is het echter aan te raden om ze te verwijderen om schade te voorkomen.

### Antenne oriëntatie

Voor optimale draadloze communicatie plaatst u de antennes in een hoek van 90° ten opzichte van elkaar in een horizontale (vlakke) oriëntatie. Richt ze niet in dezelfde richting.

## **Antennes met verbeterd bereik (optioneel, alleen in Europa)**

Als de Bridgemates moeite hebben om met het basisstation te communiceren vanwege afstand, muren of andere obstakels, kunnen optionele high-gain antennes de communicatie verbeteren. Deze antennes bieden ongeveer 15% extra bereik. Neem contact op met uw Bridgemate-leverancier voor beschikbaarheid en geschiktheid voor uw situatie.

## **Bridgemate besturingssoftware**

Om het basisstation vanaf de computer te bedienen heeft u de Bridgemate Control Software (BCS) nodig. Dit programma werkt onder Windows 10 of hoger en communiceert met uw rekenprogramma. BCS beheert het basisstation en de gegevensuitwisseling tussen het basisstation en de computer. Eerst worden alle gegevens van de zitting opgeslagen die het basisstation nodig heeft om de Bridgemates te beheren, vervolgens worden alle ingevoerde spelresultaten opgehaald uit het basisstation en opgeslagen in het scorebestand. Alle andere basisstations worden ook via BCS aangestuurd.

Raadpleeg [Hoofdstuk 3](#) voor gedetailleerde instructies over het installeren van Bridgemate Control Software.



## HOOFDSTUK 2

# Opladen en opbergen Bridgemate III scoresysteem

- Bridgemate III scoresysteem opladen en opbergen
- Veiligheidsinstructies voor het opladen
- Bridgemate batterij indicator
- Bridgemate scoreapparaat opladen
- Bridgemate III basisstation opladen
- Bridgemates en basisstation opbergen

**Bridgemate<sup>®</sup> III** Scoresysteem

## Bridgemate III scoresysteem opladen en opbergen

De Bridgemate en het basisstation werken op een interne batterij en moeten regelmatig worden opgeladen. Op basis van de energiebesparende instellingen kan de Bridgemate ongeveer tien tot twintig zittingen gebruikt worden voordat deze opnieuw moet worden opgeladen.

## Veiligheidsinstructies voor het opladen

Zowel de Bridgemate als het basisstation hebben een ingebouwde oplaadbare lithium-ion batterij. Raadpleeg de eerdere [veiligheidsinstructies](#) in deze handleiding voor belangrijke richtlijnen voor het omgaan met het batterijpak en veiligheidswaarschuwingen voor het opladen.

## Bridgemate batterij indicator

De resterende batterijstroom in de Bridgemate wordt weergegeven als een percentage in de rechterbovenhoek van het scherm. Het wordt aanbevolen om te beginnen met opladen wanneer het energieniveau daalt tot 15%.

## Bridgemate scoreapparaat opladen

Er zijn twee manieren om een Bridgemate III scoreapparaat op te laden:

- Met behulp van de Bridgemate III oplaadkoffer (apart verkrijgbaar).
- Met een USB-C-kabel aangesloten op een USB-oplader.

## Bridgemate III oplaadkoffer

De Bridgemate III oplaadkoffer is een optioneel accessoire dat speciaal is ontworpen voor het Bridgemate III scoresysteem. Hiermee kunnen maximaal tien Bridgemate apparaten tegelijkertijd met hoge snelheid worden opgeladen.



**FIGUUR 2.1**

*Oplaadkoffer met 10 Bridgemate III scoreapparaten.*

Raadpleeg de documentatie bij de oplaadkoffer van de Bridgemate III voor gedetailleerde instructies.

## USB-C-kabel

Om een Bridgemate scoreapparaat op te laden, sluit u een USB-C-kabel aan op de USB-C-poort en sluit u deze aan op een gecertificeerde USB-oplader. De USB-C-kabel en oplader zijn niet inbegrepen bij uw Bridgemates. U kunt de USB-C-kabel van uw basisstation of een andere gecertificeerde USB-C-kabel gebruiken om op te laden. U kunt de Bridgemate ook aansluiten op een computer om op te laden. Houd er rekening mee dat opladen via USB langer duurt dan via de oplaadkoffer.

## Laad LED

Tijdens het opladen geeft de laad LED aan de rechterkant van het Bridgemate III scoreapparaat de oplaadstatus aan:

|                  |                                                                                            |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rood:            | Wordt opgeladen.                                                                           |
| Groen:           | Opladen voltooid. Batterij is volledig opgeladen.                                          |
| Rood knipperend: | Opladfout gedetecteerd. Koppel de Bridgemate los en sluit deze opnieuw aan op de laadbron. |

U kunt het laadproces op elk gewenst moment stoppen door de USB-kabel los te koppelen of het apparaat uit de oplaadkoffer te halen.

## Bridgemate III basisstation opladen

Het Bridgemate III basisstation wordt automatisch opgeladen wanneer het via de USB-kabel is aangesloten op een computer. Er is geen aparte oplader nodig. Het basisstation wordt gevoed door de computer en de interne batterij dient als back-up voor het geval de USB-verbinding wordt onderbroken. Wanneer het basisstation is losgekoppeld van de computer, kan het ongeveer 60 uur op batterijvoeding werken.

## Bridgemates en basisstation opbergen

Tot maximaal tien Bridgemates kunnen worden opgeborgen in een lichtgewicht tray. U kunt deze trays stapelen voor een georganiseerde en ruimtebesparende opslag. Ook kunt u een tray met maximaal tien Bridgemates en één basisstation in de oplaadkoffer opbergen.

Voor meer informatie over deze opbergtrays kunt u contact opnemen met uw Bridgemate-leverancier.



**FIGUUR 2.2**

*Gestapelde opbergtrays, elk voor tien Bridgemate III scoreapparaten*



## HOOFDSTUK 3

# Installatie van Bridgemate Control Software

- Systeemvereisten
- Bridgemate Control Software installeren
- Windows stuurprogramma voor hardware installeren voor Bridgemate III basisstation
- Bridgemate Control Software starten

## Systeemvereisten

### Besturingssysteem

Het Bridgemate III scoresysteem vereist Microsoft Windows 10 of hoger. Zorg ervoor dat uw Windows installatie is bijgewerkt met de laatste Microsoft Windows updates.

### Hardware

Aanbevolen configuratie:

1. Intel quadcoreprocessor, 2 GHz of sneller.
2. 4 GB intern geheugen of meer.

## Bridgemate Control Software installeren

Om het Bridgemate III scoresysteem op uw computer te gebruiken, dient u Bridgemate Control Software (BCS) te installeren. Dit programma wordt automatisch meegeïnstalleerd bij de installatie van Bridge-It of NBB-Rekenprogramma. Zorg er voor dat u de laatste versie van dit rekenprogramma heeft geïnstalleerd om ook automatisch over de juiste versie van Bridgemate Control Software te beschikken. Eventueel kunt u de laatste versie van Bridgemate Control Software downloaden van <https://support.bridgemate.nl>. Versie 4.0 of hoger van BCS is vereist om het Bridgemate III scoresysteem te kunnen gebruiken.

## Windows stuurprogramma voor hardware installeren voor Bridgemate III basisstation

Wanneer u Bridgemate Control Software 4.0 of hoger voor de eerste keer installeert, wordt u gevraagd om het Windows stuurprogramma voor het Bridgemate III basisstation te installeren. Zorg ervoor dat deze optie geselecteerd blijft zodat het stuurprogramma automatisch geïnstalleerd wordt tijdens de installatie van de software.

Indien het stuurprogramma niet geïnstalleerd wordt tijdens de installatie, kunt u het apart downloaden van <https://support.bridgemate.nl> en het installatieprogramma handmatig uitvoeren.

Nadat het stuurprogramma succesvol geïnstalleerd is, sluit u het Bridgemate III basisstation aan op een USB-poort van uw computer met behulp van de meegeleverde USB-kabel. Windows zal automatisch het basisstation detecteren en de installatie van het stuurprogramma voltooien.

## Bridgemate Control Software starten

BCS wordt gewoonlijk gestart vanuit uw rekenprogramma. Raadpleeg de handleiding van uw rekenprogramma voor instructies over het opstarten van BCS en het Bridgemate scoresysteem.

Indien u geen nieuwe bridgezitting start en enkel BCS wilt openen, kunt u dit rechstreeks doen vanuit het Windows startmenu.





## HOOFDSTUK 4

# Het Bridgemate III systeem instellen

- Basisstation configureren
- Bridgemate configureren
- Bridgemate instellingen configureren vanuit Bridgemate Control Software

Dit hoofdstuk leidt u door de installatie van uw Bridgemate III systeem, zodat het klaar is voor gebruik. Dit is een eenmalige procedure waarbij het basisstation, de Bridgemate apparaten en Bridgemate Control Software geconfigureerd worden om ervoor te zorgen dat alles klaar is voor uw bridgezittingen.

## Basisstation configureren

Het basisstation fungeert als het centrale apparaat tussen de computer waarop uw rekenprogramma draait en de Bridgemates die door de spelers aan tafel worden gebruikt. Het rekenprogramma voorziet het basisstation van de benodigde gegevens voor de zitting, zoals lijnen, tafels, deelnemers, loopschema's en spellen. Deze informatie wordt doorgestuurd naar de Bridgemates, die deze informatie weergeven en input ontvangen van de spelers. De input wordt teruggestuurd naar het basisstation, dat de gegevens verzamelt, resultaten van andere Bridgemates terugstuurt naar de Bridgemates en alle verzamelde informatie doorstuurt naar het rekenprogramma.

### Installatie van het basisstation

Sluit het basisstation aan op uw computer met behulp van de meegeleverde USB-C-kabel. Steek het kleine uiteinde in de USB-C-poort van het basisstation en het grote uiteinde in een vrije USB-poort van uw computer.

Zorg ervoor dat het basisstation uit de buurt van andere objecten wordt geplaatst voor een optimale draadloze communicatie. Plaats het niet op een metalen oppervlak, aangezien dit het draadloze bereik kan beperken. Bovendien moet het basisstation minstens 20 cm verwijderd zijn van het menselijk lichaam om interferentie te voorkomen.

### In- en uitschakelen

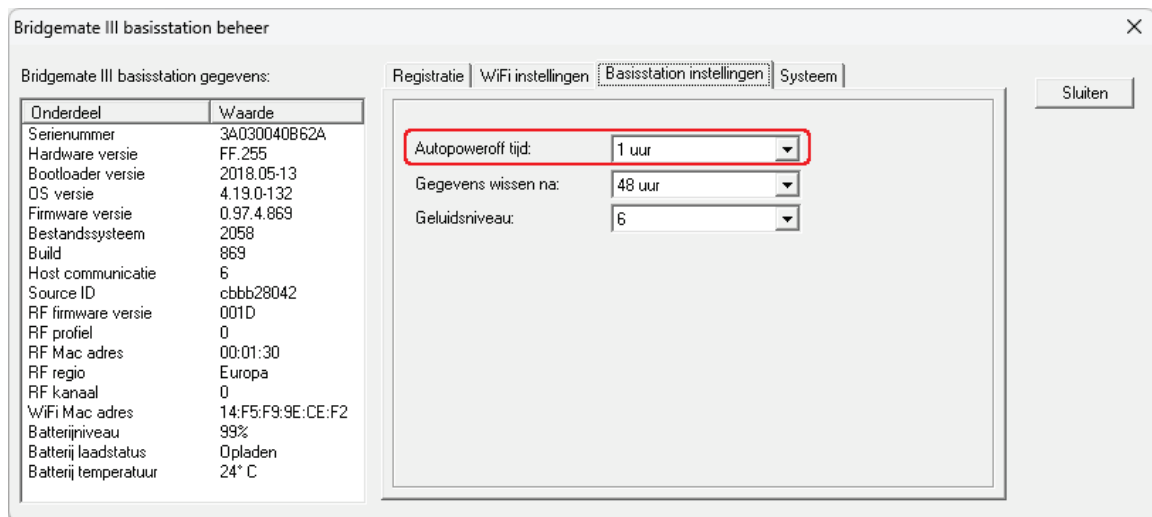
Het basisstation wordt automatisch ingeschakeld wanneer het wordt aangesloten op een USB-bron met voeding, zoals uw computer. U kunt het basisstation ook inschakelen door de knop op de achterkant van het basisstation ongeveer één seconde ingedrukt te houden. Zodra het basisstation is ingeschakeld, knippert het voedingslampje geel om aan te geven dat het opstart. Laat de knop los wanneer de LED geel begint te knipperen. Na een paar seconden wordt de LED groen als het basisstation gevoed wordt via USB of rood als het gevoed wordt door de interne batterij.

Houd de aan/uitknop nogmaals ingedrukt om het basisstation uit te schakelen. Het lampje begint te knipperen en gaat vervolgens uit. Laat de knop los wanneer het knipperen begint.

Wanneer het basisstation wordt uitgeschakeld, wordt alle informatie in het geheugen bewaard. Raadpleeg [Hoofdstuk 19](#) voor meer informatie over het bewaren van gegevens.

### Automatisch uitschakelen

Wanneer het basisstation op de interne batterij werkt (aangegeven door een rode voedings-LED), wordt het automatisch uitgeschakeld na een uur inactiviteit om energie te besparen. Om dit te voorkomen, schakelt u over op USB-stroom. De duur van de automatische uitschakeling kan in BCS geconfigureerd worden in het menu Basisstation, Bridgemate III basisstation beheer, op het tabblad Basisstation instellingen.



**FIGUUR 4.1**

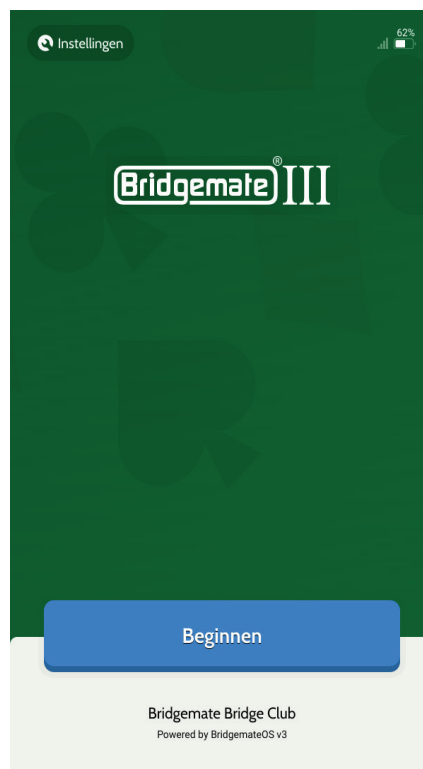
*Bridgemate III basisstation instellingen in Bridgemate Control Software*

De autopoweroff tijd kan ingesteld worden tussen één en 24 uur. U kunt de automatische uitschakeling ook uitschakelen door de optie "Uitgeschakeld" te selecteren.

## Bridgemate configureren

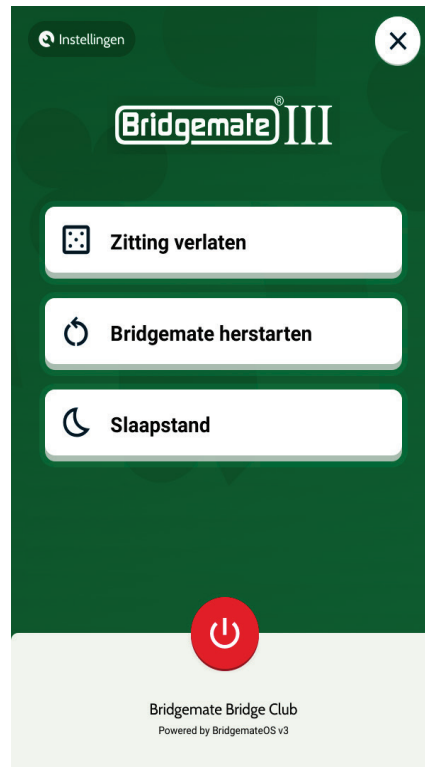
### In- en uitschakelen

Om een volledig uitgeschakelde Bridgemate in te schakelen, houdt u de aan/uitknop aan de rechterkant ongeveer één seconde ingedrukt. Laat de knop los wanneer de informatie LED bovenin het scherm begint te knipperen. Na enkele seconden verschijnt het startscherm.



**FIGUUR 4.2**  
*Bridgemate III Startscherm*

Na een periode van inactiviteit gaat de Bridgemate in slaapstand. Om de Bridgemate te wekken raakt u het scherm aan. De informatie LED knippert en het scherm wordt opnieuw geactiveerd. U kunt de inactiviteitsduur instellen in de Bridgemate instellingen met behulp van de Bridgemate Control Software. Om de Bridgemate volledig uit te schakelen houdt u de aan/uitknop ingedrukt totdat het aan/uit-menu verschijnt.



**FIGUUR 4.3**  
*Aan/uit-menu*

Het aan/uit-menu bevat de volgende opties:

1. Zitting verlaten (alleen wanneer de Bridgemate zich in een zitting bevindt): sluit de huidige zitting af en brengt de Bridgemate terug naar het beginscherm.
2. Bridgemate herstarten: herstart de Bridgemate.
3. Slaapstand: zet de Bridgemate in slaapstand.
4. Uitschakelen (rode knop): schakelt de Bridgemate volledig uit.

In [Hoofdstuk 14](#) vindt u een gedetailleerde uitleg van de verschillende energiestanden en hoe u deze het beste kunt gebruiken.

## Bridgemates configureren

Om uw Bridgemate in te stellen, tikt u op de knop Instellingen linksboven in het scherm.



**FIGUUR 4.4**  
*Instellingen-knop*

Het instellingenmenu wordt weergegeven:



**FIGUUR 4.5**  
*Instellingen-menu*

Bij de initiële instelling configureert u de volgende items:

- Tafel
- Beeldscherm (schermhelderheid)
- Netwerkinstellingen
- Taal

## Tafel

Onder Tafel kunt u ervoor kiezen om de Bridgemate aan een vaste lijn en tafel toe te wijzen (zoals A1 of B3) of flexibel te gebruiken, waarbij spelers zelf de lijn en tafel kunnen kiezen aan het begin van de zitting. Elke optie heeft zijn eigen voor- en nadelen:

| Vast                                                                                                                                                                                                                    | Flexibel                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Elke Bridgemate staat klaar voor gebruik aan de juiste tafel wanneer de spelers arriveren.                                                                                                                              | Bij het opstarten moeten de spelers handmatig hun tafel selecteren.                                                           |
| Spelers kunnen niet per ongeluk de verkeerde tafel selecteren.                                                                                                                                                          | Indien de verkeerde tafel wordt geselecteerd, dienen spelers uit te loggen en de zitting opnieuw te starten op de Bridgemate. |
| Het identificeren van een specifieke Bridgemate - bijvoorbeeld om scores op te vragen - is eenvoudiger.                                                                                                                 | Het lokaliseren van een specifieke Bridgemate, bijvoorbeeld om scores op te vragen, kan lastiger zijn.                        |
| Elke Bridgemate moet op een daarvoor bestemde tafel worden geplaatst.                                                                                                                                                   | Bridgemates kunnen onbeperkt op elke tafel geplaatst worden.                                                                  |
| Bij het plaatsen van de Bridgemates dient u ze te identificeren - ofwel door ze aan te zetten om het toegewezen lijn- en tafelnnummer te controleren, ofwel door elk apparaat te voorzien van een sticker. <sup>1</sup> | Identificatie van individuele Bridgemates is niet vereist.                                                                    |
| Indien een onverwachte extra tafel nodig is, dient u de tafelinstellingen op de corresponderende Bridgemate aan te passen.                                                                                              | Elke Bridgemate kan aan elke tafel gebruikt worden.                                                                           |

### Vaste tafel

Indien u kiest voor de vaste optie, dient u de lijn en tafel te selecteren waar deze Bridgemate gebruikt gaat worden, en deze op de ingestelde tafel te plaatsen. De hoogste lijn is ZZZ (lijn 78), en het hoogste tafelnnummer is 4095. Om de lijn te selecteren klikt u op de huidige lijnaanduiding en kiest u de juiste lijn uit de opties A-ZZZ.

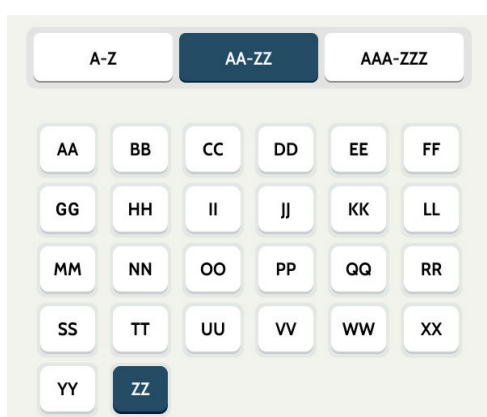
---

<sup>1</sup> Het wordt ten eerste ontraden om stickers op het glazen frontpaneel van de Bridgemate te plakken.

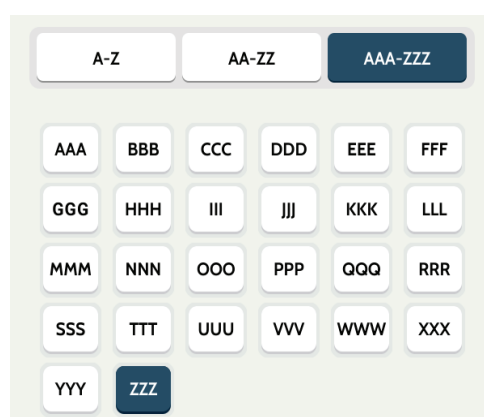


**FIGUUR 4.6**  
Selectie van vaste lijn met enkele letter

Om een lijn met een dubbele of driedubbele letter te selecteren, tikt u eerst op de knoppen "AA-ZZ" of "AAA-ZZZ", gevolgd door de lijn.

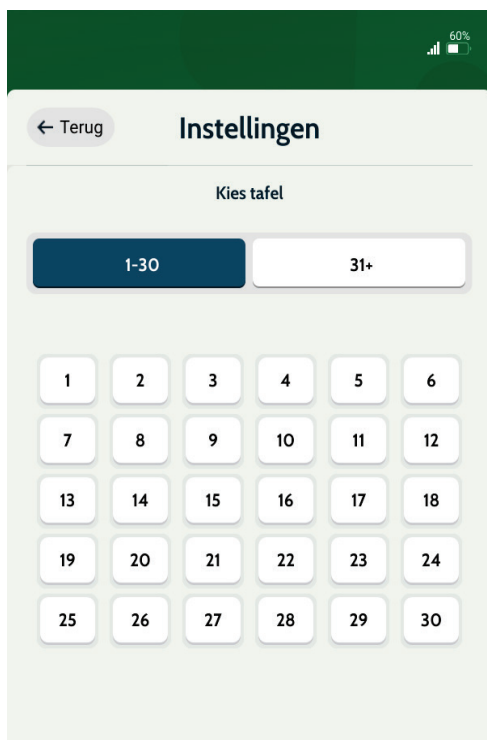


**FIGUUR 4.7**  
Selectie van een lijn met een dubbele letter



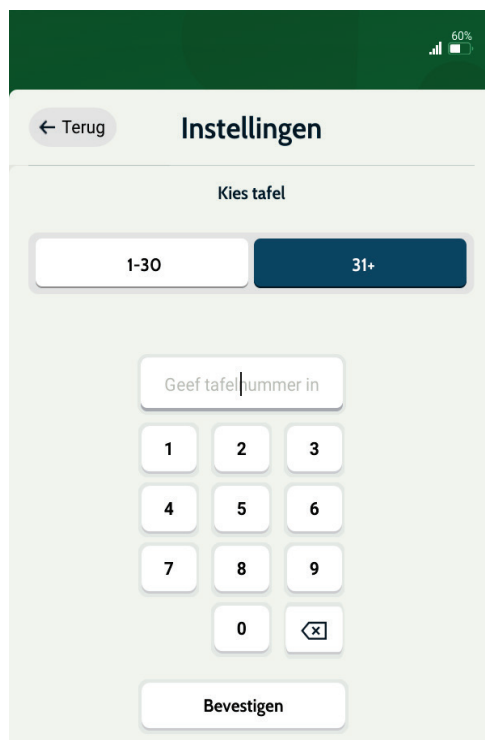
**FIGUUR 4.8**  
Selectie van een lijn met een drievoudige letter

U kunt direct een tabelnummer (1 tot 30) selecteren of handmatig een getal tussen 1 en 4095 invoeren.



**FIGUUR 4.9**

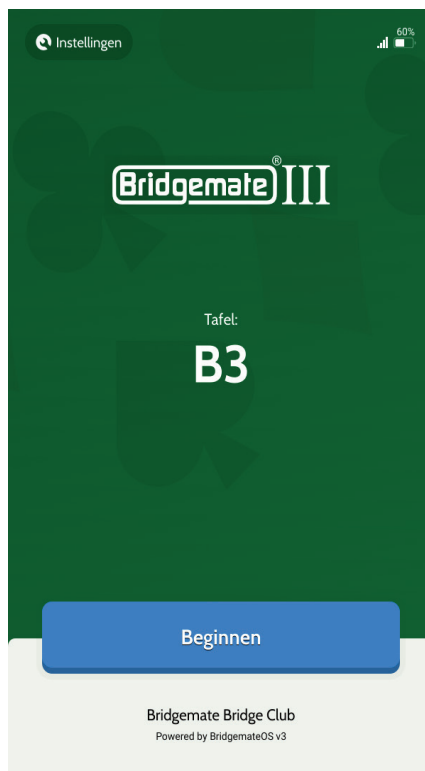
Selectie van een tafelnummer tussen 1 en 30



**FIGUUR 4.10**

Invoer van een tabelnummer hoger dan 30

Zodra een vaste tafel is geselecteerd, zoals lijn B en tafel 3 in dit voorbeeld, zal de Bridgemate de tafel weergeven op het startscherm.



**FIGUUR 4.11**

Startscherm toont vast tafelnummer

## Flexibele tafel

Indien u de Bridgemate wenst te gebruiken zonder vooraf een lijn en tafelnummer toe te kennen, selecteert u de optie "Flexibel". In deze modus kiezen en bevestigen de spelers de lijn en het tafelnummer op de Bridgemate wanneer de zitting begint. Voor meer informatie over hoe spelers hun tafel kiezen bij aanvang van een zitting, zie [Hoofdstuk 6](#).

## Beeldscherm

De scherminstellingen hebben betrekking op de helderheid van de achtergrondverlichting van het scherm. Een hogere helderheid verbetert de leesbaarheid, maar verhoogt ook het stroomverbruik. De helderheid van het scherm kan worden geregeld door het basisstation of rechtstreeks op de Bridgemate.



**FIGUUR 4.12**

*Helderheid van het scherm instellen op de Bridgemate*

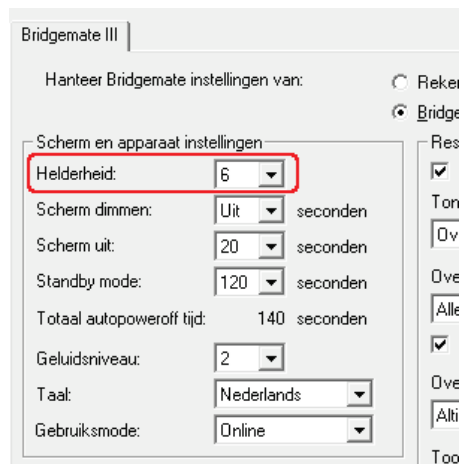
### Helderheid instellen op de Bridgemate

Om de helderheid van het scherm rechtstreeks op de Bridgemate in te stellen, schakelt u de instelling "Beheerd door basisstation" uit. U kunt dan zelf de helderheid instellen en de verlichting van het scherm zal direct veranderen. De helderheidsschaal loopt van 1 (minst helder) tot 7 (meest helder).

### Helderheid beheerd door basisstation

Wanneer u "Beheerd door basisstation" inschakelt, wordt het helderheidsniveau in BCS geconfigureerd en kunt u dit niet rechtstreeks op de Bridgemate aanpassen.

Het helderheidsniveau wordt in BCS ingesteld via het menu *Extra → Instellingen → Bridgemate*:



**FIGUUR 4.13**

*Helderheid scherm instellen in Bridgemate Control Software*

Wanneer de Bridgemate verbinding maakt met een nieuwe zitting, ontvangt deze de helderheidsinstelling van BCS en past deze aan naar het geselecteerde helderheidsniveau.

### Instellingsbeveiliging

U kunt de toegang tot de instellingen beperken door instellingsbeveiliging in te schakelen op uw Bridgemate. Deze functie werkt alleen voor Bridgemates die geregistreerd zijn als onderdeel van uw configuratie, zoals beschreven in [Hoofdstuk 21](#). Het gebruik van instellingsbeveiliging wordt uitgelegd in [Hoofdstuk 22](#).

### Netwerk

Op de netwerkpagina configureert u het Bridgemate RF communicatienetwerk en het WiFi-netwerk. De configuratie van het RF communicatienetwerk wordt hieronder uitgelegd, het gebruik van het WiFi-netwerk wordt behandeld in [Hoofdstuk 21](#).



**FIGUUR 4.14**  
*Netwerkinstellingen in de Bridgemate*

### Het RF communicatienetwerk configureren op de Bridgemate

Als gevolg van nationale regelgeving dient het Bridgemate systeem geconfigureerd te worden om te werken binnen het lokale frequentiebereik dat in uw regio is toegestaan. Het basisstation en scoreapparaten dienen ingesteld te zijn op dezelfde regio en hetzelfde kanaal om effectief te kunnen communiceren.

### Selecteer RF netwerk instellingen op de Bridgemate

De RF netwerk regio en kanaal dienen handmatig ingesteld te worden op elke Bridgemate. Druk in het instellingenmenu op "Netwerk" en selecteer vervolgens "Wijzigen".



**FIGUUR 4.15**  
*Configuratie van regio en kanaal van het RF netwerk*

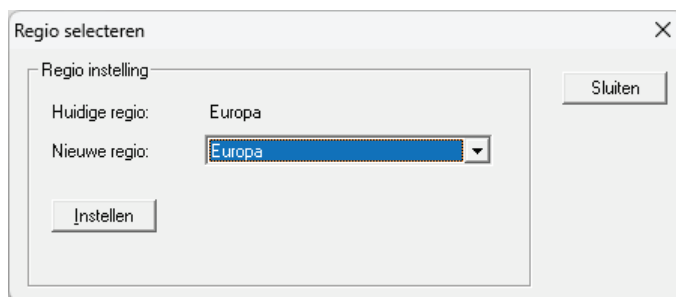
De geselecteerde regio moet overeenkomen met uw locatie. Het kanaalnummer kan om het even welk beschikbaar kanaal zijn binnen de geselecteerde regio. Druk op "Terug" om terug te keren naar het instellingenmenu en de nieuwe instellingen te bevestigen.

### RF-netwerkinstellingen selecteren in het basisstation

De regio en het kanaal op het basisstation worden geselecteerd via Bridgemate Control Software. Volg deze stappen om het basisstation zo te configureren dat het overeenkomt met de regio en het kanaal zoals ingesteld op de Bridgemates:

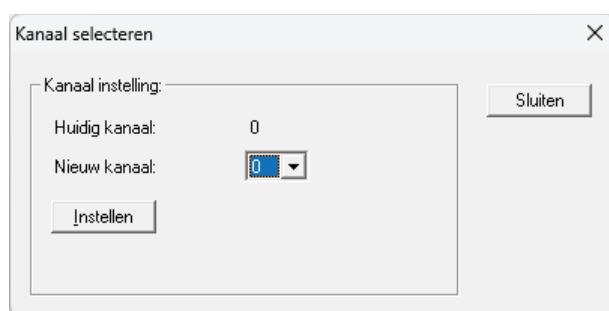
1. Zorg ervoor dat het basisstation is aangesloten op uw computer.
2. Start BCS vanuit het Windows Start menu.

3. Klik in BCS op menu *Basisstation* → *Regio selecteren*.



**FIGUUR 4.16**  
*Regio selecteren in Bridgemate Control Software*

4. Kies uw regio en druk op "Instellen" om te bevestigen. Sluit het venster door op "Sluiten" te klikken.



**FIGUUR 4.17**  
*Kanaalselectie in Bridgemate Control Software*

5. Klik op menu *Basisstation* → *Kanaal selecteren*.
6. Selecteer het kanaal dat u gebruikt op uw Bridgemates en druk op "Instellen" om te bevestigen. Sluit het venster door op "Sluiten" te klikken.

### Meerdere basisstations

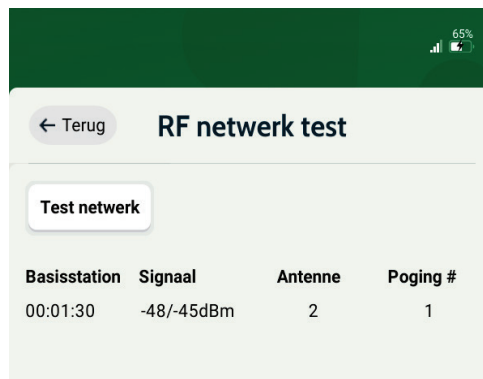
Wanneer meerdere Bridgemate systemen tegelijkertijd worden gebruikt in hetzelfde gebied, kunt u deze naast elkaar gebruiken door voor uw basisstation en scoreapparaten een ander kanaal te selecteren dan het kanaal dat door de andere systemen wordt gebruikt. Dit wordt ook aanbevolen wanneer u met meer dan 256 scoreapparaten op één evenementlocatie moet werken.

### Netwerkfunctie testen

Wanneer u problemen ondervindt met de verbinding tussen de Bridgemates en het basisstation, of wanneer u er zeker van wilt zijn dat het in uw situatie zal werken, kunt u de netwerkkwaliteit testen met behulp van de ingebouwde netwerktest.

Plaats eerst het basisstation op de gewenste locatie. Plaats de antennes op de juiste manier: beide dienen horizontaal georiënteerd te zijn onder een hoek van 90°. Zorg ervoor dat het basisstation aan staat.

Navigeer op de Bridgemate naar *Instellingen* → *Netwerk* → *Test netwerk* om de netwerktestfunctie te openen. Druk in het testscherm nogmaals op "Test netwerk" om de netwerktest te starten.



**FIGUUR 4.18**  
*RF netwerktest*

Wanneer het basisstation met succes is gevonden, wordt het RF MAC-adres van het basisstation weergegeven, samen met de signaalsterkte, de best presterende antenne en het aantal pogingen dat nodig was om dit resultaat te bereiken. U kunt opnieuw testen door opnieuw op "Test netwerk" te drukken, waarna de nieuwe resultaten de vorige vervangen. De signaalsterkte wordt weergegeven in dBm, meestal tussen -20 en -100 voor uw scoreapparaat. Waarden lager dan -100 (zoals -105) geven aan dat de signaalsterkte te zwak is voor een stabiele verbinding. Over het algemeen geldt: hoe hoger de waarde, hoe beter de verbinding.

Als het basisstation niet wordt gevonden, controleer dan het volgende:

1. Controleer of het basisstation is ingeschakeld.
2. Controleer of de regio- en kanaalinstellingen op zowel het basisstation als de Bridgemate hetzelfde zijn.
3. Controleer of het basisstation voorzien is van beide antennes.
4. Probeer dichterbij het basisstation te gaan staan.

## Taal

De informatie op de Bridgemate kan in meerdere talen worden weergegeven. U kunt de taal voor de gebruikersinterface kiezen.



**FIGUUR 4.19**  
*Taal selecteren op de Bridgemate*

De taal kan onafhankelijk ingesteld worden op elke Bridgemate, of u kunt deze centraal beheren met behulp van de Bridgemate Control Software.

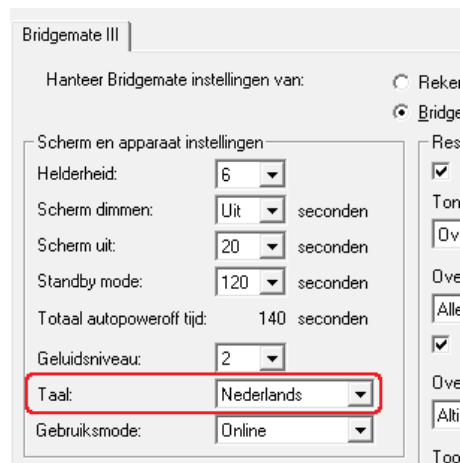
#### **Taal instellen op de Bridgemate**

Om de taal rechtstreeks op de Bridgemate in te stellen, schakelt u de instelling "Beheerd door basisstation" uit. U kunt dan zelf de taal voor de Bridgemate kiezen en de gebruikersinterface zal zich direct aanpassen aan de geselecteerde taal.

#### **Taal ingesteld door basisstation**

Wanneer u "Beheerd door basisstation" inschakelt, wordt de taal in BCS geconfigureerd en kunt u deze niet rechtstreeks op de Bridgemate selecteren. Wanneer de Bridgemate verbinding maakt met een nieuwe zitting, ontvangt deze de taalinstelling van BCS en past zich aan de geselecteerde taal aan.

De taal wordt in BCS ingesteld via het menu *Extra → Instellingen → Bridgemate*.



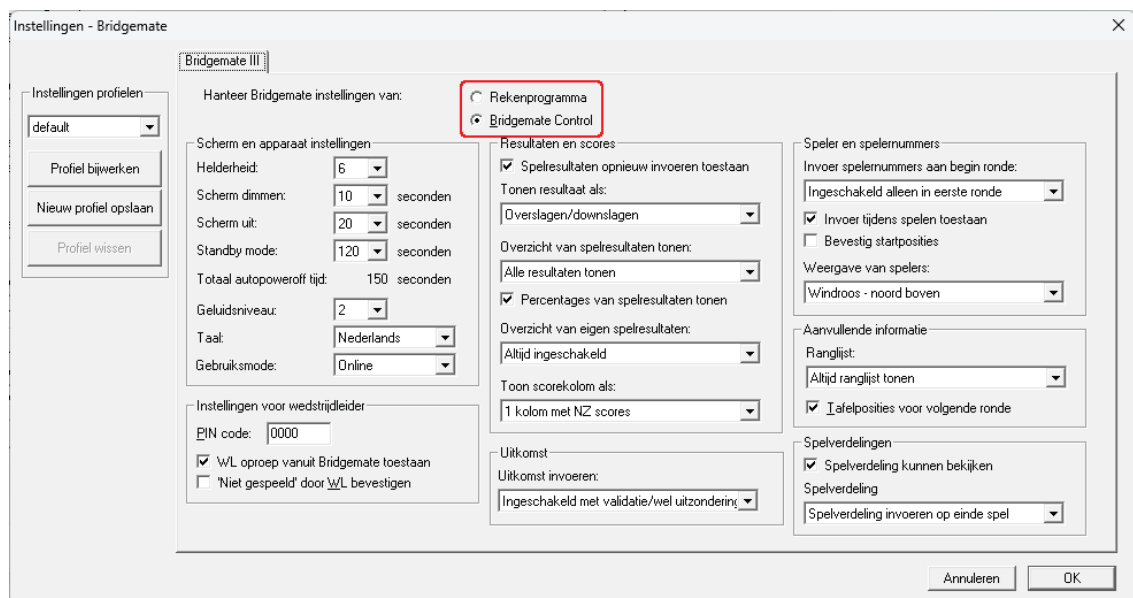
**FIGUUR 4.20**

*Bridgemate taal selecteren vanuit Bridgemate Control Software*

## Bridgemate instellingen configureren vanuit Bridgemate Control Software

Bridgemate Control Software configureert de Bridgemates met de juiste instellingen voor een nieuwe zitting. Deze instellingen kunnen worden beheerd via uw rekenprogramma of rechtstreeks vanuit BCS. Raadpleeg de handleiding van uw rekenprogramma of neem contact op met de ontwikkelaar om te zien of het Bridgemate III instellingen ondersteunt.

In het menu *Extra* → *Instellingen* → *Bridgemate* specificeert u de bron voor Bridgemate III instellingen in BCS:



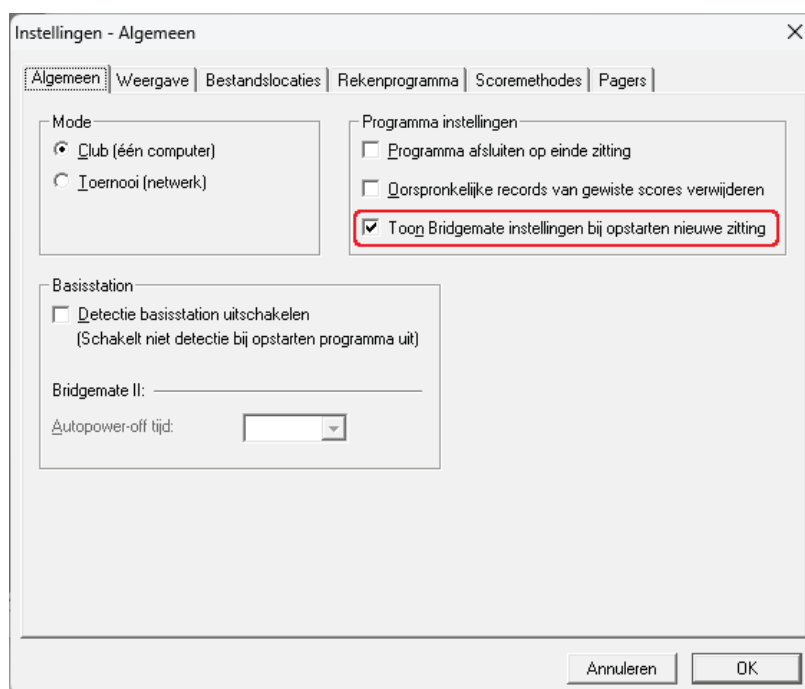
**FIGUUR 4.21**

*Bron opgeven voor Bridgemate instellingen in Bridgemate Control Software*

Bepaal of uw rekenprogramma de Bridgemate instellingen moet aanleveren of dat u deze handmatig in BCS configureert. Indien u ervoor kiest om deze in BCS in te stellen, zie [Hoofdstuk 15](#) voor gedetailleerde informatie over alle beschikbare Bridgemate instellingen.

Indien u Bridgemate Control Software configureert om de instellingen te beheren, kan BCS deze aan het begin van elke nieuwe zitting tonen, zodat u ze kunt bekijken en wijzigen indien nodig. Om deze functie in te

schakelen gaat u naar het menu *Extra* → *Instellingen* → *Algemeen* → *tabblad Algemeen* en vinkt u de optie "Toon Bridgemate instellingen bij opstarten nieuwe zitting" aan.



**FIGUUR 4.22**

*Instelling om Bridgemate opties te tonen bij het opstarten van een nieuwe zitting*





HOOFDSTUK 5

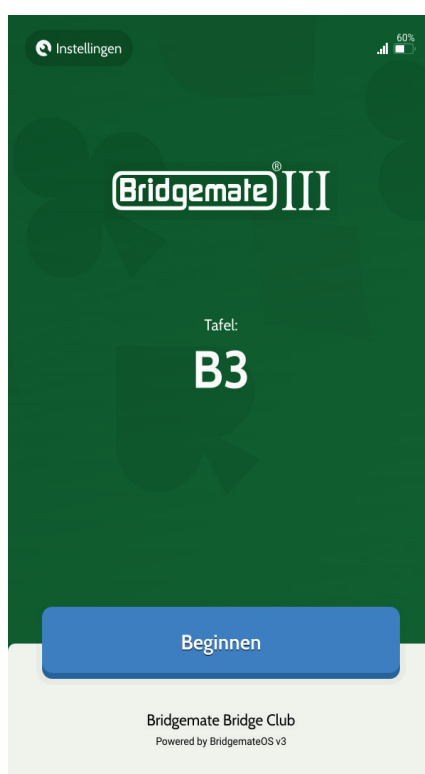
# Zitting voorbereiden en starten

- Uw zitting voorbereiden

## Uw zitting voorbereiden

Om een zitting te starten met het Bridgemate III scoresysteem volgt u de volgende stappen:

1. Plaats een Bridgemate op elke tafel die in gebruik is. De speler in de noordelijke positie beheert dit apparaat.
2. Activeer de Bridgemate en controleer of het startscherm wordt weergegeven. Wanneer een Bridgemate nog in een oudere zitting staat, houdt u de aan/uitknop ingedrukt om het aan/uitmenu te tonen en klikt u op "Verlaat zitting". Dit brengt uw Bridgemate terug naar het startscherm. De Bridgemate zal nu ofwel de toegewezen vaste tafel tonen, of geen tafelnummer in het geval dat u de Bridgemate op flexibele tafel heeft ingesteld. In beide gevallen ziet u de knop "Begin met spelen".



**FIGUUR 5.1**

*Bridgemate Startscherm met Start Spel knop*

3. Bij een vaste tafelopstelling dient u ervoor te zorgen dat de Bridgemates op de juiste tafels worden geplaatst. Controleer of de getoonde lijnen en tafels overeenkomen met andere markeringen op de tafel of met de tafelkaart van de wedstrijdleider. Voor flexibele tafelopstellingen kunt u de Bridgemates willekeurig over de tafels verdelen. Sluit het basisstation aan op de computer en zorg ervoor dat de antennes correct zijn bevestigd en geplaatst. De antennes dienen horizontaal geplaatst te worden met een hoek van 90° tussen de antennes.



**FIGUUR 5.2**

*Aanbevolen oriëntatie van de antennes*

4. Maak de zitting in uw rekenprogramma aan. Raadpleeg de handleiding van het rekenprogramma voor gedetailleerde instructies voor het instellen van de zitting.
5. Start de Bridgemates via uw rekenprogramma. Dit start de Bridgemate Control Software (BCS) en laadt alle benodigde informatie. BCS zal deze gegevens vervolgens doorsturen naar de Bridgemates wanneer de spelers deze activeren. Indien u Bridgemate instellingen heeft geconfigureerd in BCS en ervoor heeft gekozen om deze instellingen weer te geven bij aanvang van de zitting, zullen deze op het scherm verschijnen. Dit is uw kans om eventuele last-minute aanpassingen te doen. Druk op OK om de instellingen te bevestigen en verder te gaan met het opstarten van het Bridgemate systeem.

U bent nu klaar om uw zitting te beginnen. In de volgende hoofdstukken wordt uitgelegd hoe u de Bridgemates effectief kunt gebruiken tijdens de zitting.



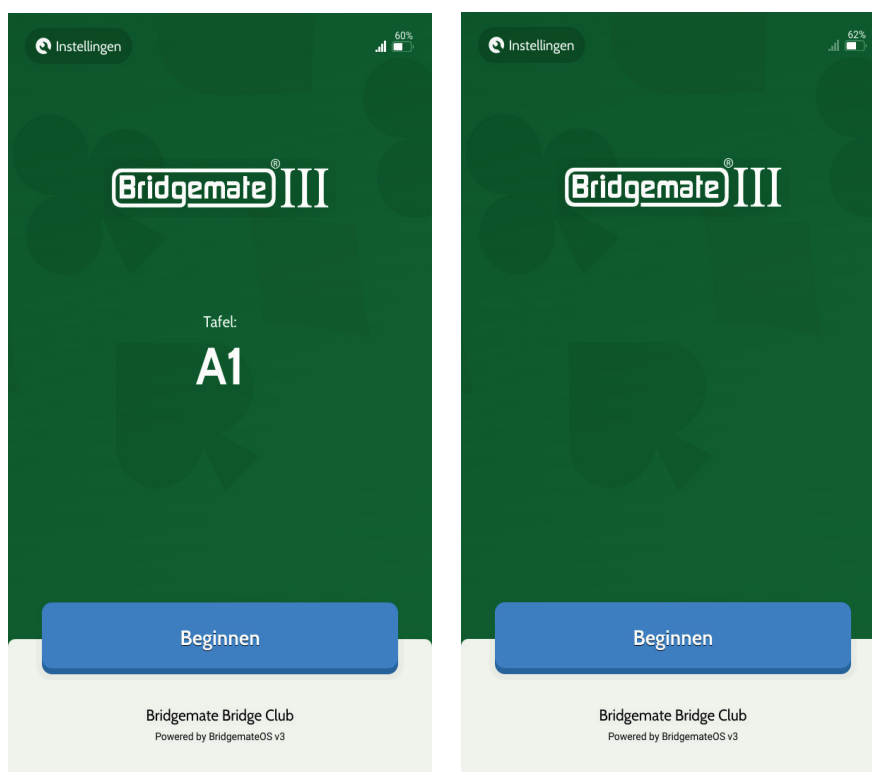
## HOOFDSTUK 6

# Gebruik van de Bridgemate tijdens het spelen

- Bridgemate opstarten
- Ronde beginnen
- Spelresultaten invoeren
- Spelresultaten accepteren en bekijken
- Ronde voltooid
- Zitting voltooid

## Bridgemate opstarten

Wanneer u bij de tafel aankomt, vindt u een Bridgemate klaar voor gebruik. De Bridgemate kan worden toegewezen aan een vaste tafel, zodat u direct kunt beginnen, of deze kan u vragen om het tafelnummer te bevestigen indien flexibele tafelselectie is ingeschakeld.



**FIGUUR 6.1**

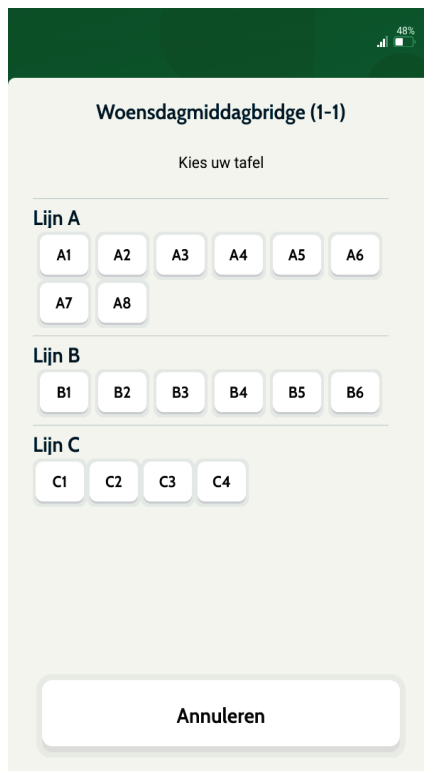
*Startscherm vaste tafel en startscherm flexibele tafel*

### Vaste tafel

Wanneer u een Bridgemate start voor een vaste tafel, toont het startscherm de lijn en het tafelnummer. U kunt in dit scherm op de blauwe knop "Beginnen" drukken om de zitting voor uw tafel te beginnen. Indien uw tafel niet gebruikt wordt in de zitting of de zitting is niet gestart vanuit het rekenprogramma, zal de Bridgemate u hiervan op de hoogte stellen. In dit geval kunt u wachten tot de wedstrijdleader de zitting start of contact opnemen met de wedstrijdleader om er zeker van te zijn dat de Bridgemate correct is geconfigureerd.

### Flexibele tafel

Wanneer de Bridgemate is ingesteld op flexibele tafels, kunt u op de blauwe knop "Beginnen" drukken om de zitting voor uw tafel te starten. De Bridgemate zal dan de huidige beschikbare zitting ophalen en de tafels voor die zitting weergeven.

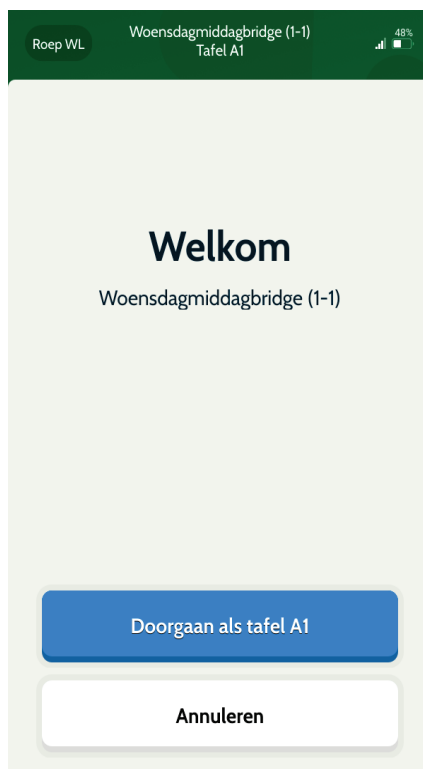


**FIGUUR 6.2**  
*Tafelselectie in een flexibele tafelconfiguratie*

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

## Bevestiging

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



**FIGUUR 6.3**

*Welkomsscherm om de gekozen tafel te bevestigen*

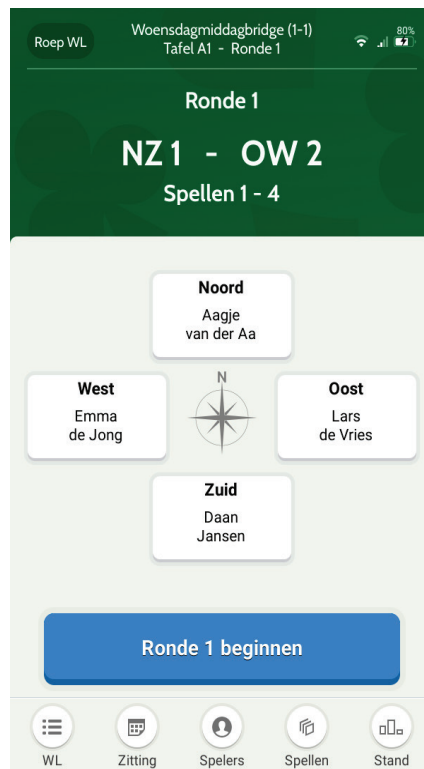
Om uw keuze te bevestigen en de zitting te starten, drukt u op de blauwe knop. Als u de verkeerde tafel heeft gekozen, drukt u op de knop Annuleren om terug te keren naar het startscherm.

## Spelersregistratie

Bridgemate biedt uitgebreide functies voor het selecteren of registreren van spelers. In dit hoofdstuk wordt ervan uitgegaan dat spelers reeds geregistreerd zijn in uw rekenprogramma. Voor gedetailleerde instructies over het registreren van spelers op Bridgemates aan het begin van een zitting, zie [Hoofdstuk 9](#).

## Ronde beginnen

Aan het begin van elke ronde toont een scherm essentiële informatie, waaronder het rondenummer, spelnummers, verwachte paren en hun zitplaatsen. Tijdens de hele zitting worden de naam van het evenement, het tafelnummer en de huidige ronde duidelijk bovenaan elk scherm weergegeven.



**FIGUUR 6.4**  
Informatiescherm aan het begin van elke ronde

De spelers worden gerangschikt volgens hun registratie in het rekenprogramma. De eerste speler van een paar staat in het noorden of oosten, terwijl de tweede speler in het zuiden of westen staat.

**OPMERKING:**

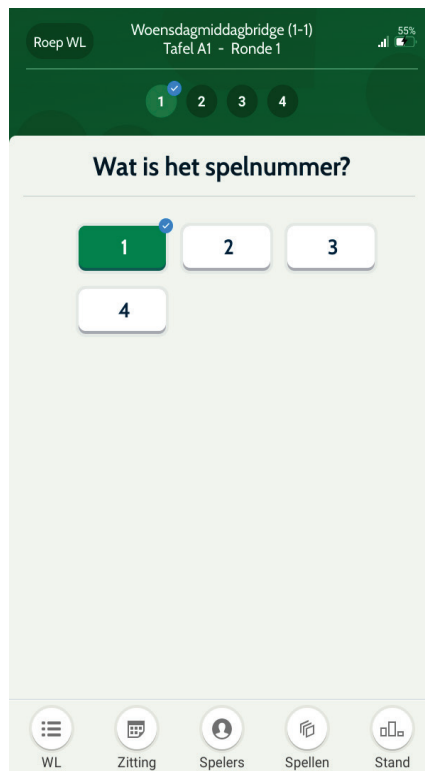
1. **Spelersposities verwisselen.** U kunt de posities van spelers verwisselen. Raadpleeg [Hoofdstuk 9](#) voor gedetailleerde instructies.
2. **Windroos oriëntatie:** Standaard is de windroos van de speler georiënteerd met het noorden bovenaan. Het is echter mogelijk om de windroos zo te draaien dat het noorden onderaan staat, in de richting van de Bridgemate operator, die meestal in de noordelijke positie zit. Voor instructies over het aanpassen van deze instelling, zie [Hoofdstuk 10](#).

## Spelresultaten invoeren

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

## Selecteer het spelnummer

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



**FIGUUR 6.5**  
*Spelnummer selecteren*

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

### **Het contract selecteren**

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

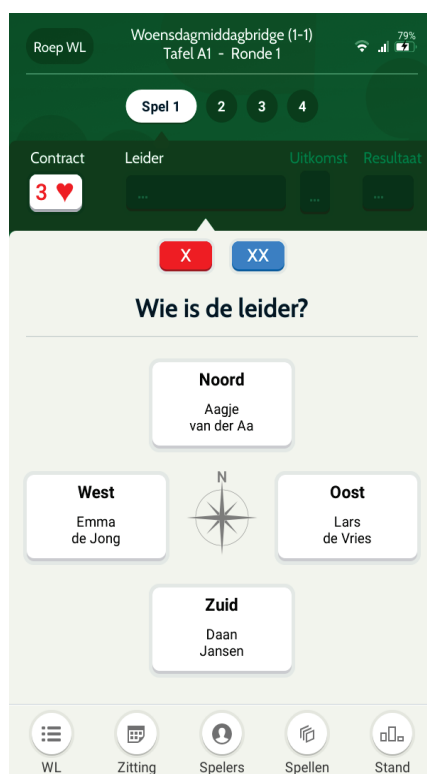


**FIGUUR 6.6**  
Contract selecteren

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

### Kies leider (en doublet of redoublet)

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



**FIGUUR 6.7**  
Keuze van de leider

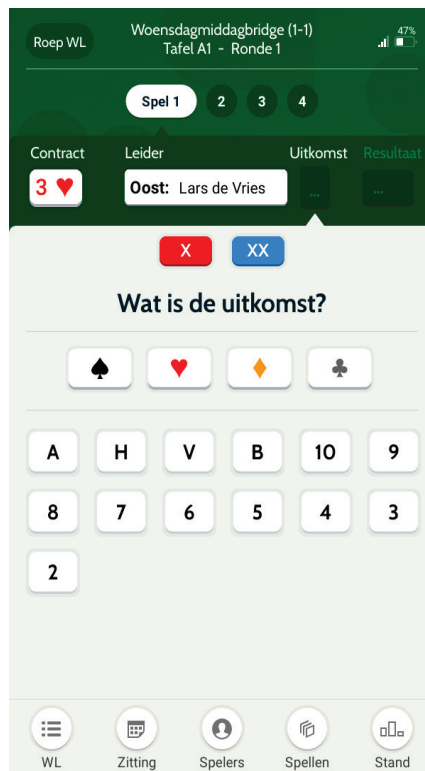
### Doubleren / Redoubleren

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

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

### De uitkomstkaart invoeren

Zodra de leider is gekozen, vraagt de Bridgemate om de uitkomstkaart. Indien de uitkomstkaart niet is ingeschakeld in de Bridgemate-instellingen, wordt dit scherm overgeslagen en vraagt de Bridgemate om het resultaat.



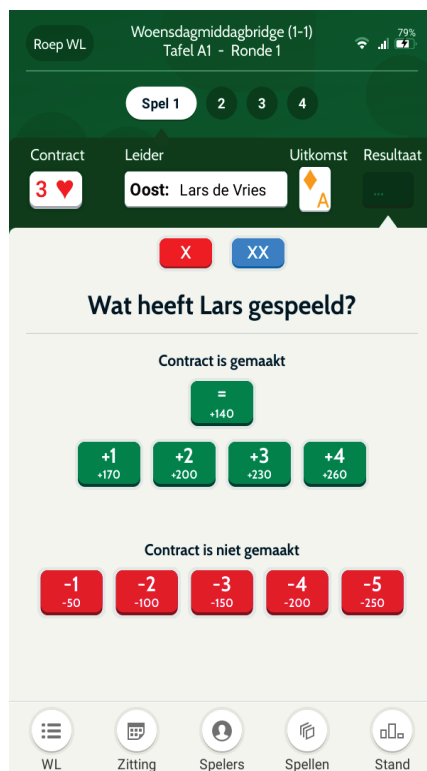
**FIGUUR 6.8**  
Uitvoerkaart selectie

Kies de kleur en rang van de uitkomstkaart in willekeurige volgorde. Zodra de uitkomstkaart is geselecteerd, zal de Bridgemate vragen om het resultaat.

**NB: Validatie van de uitkomstkaart kan gedaan worden wanneer spelverdelingen beschikbaar zijn. Dit wordt behandeld in [Hoofdstuk 11](#).**

### Aantal slagen invoeren

De invoer wordt afgesloten met het selecteren van het eindresultaat.



**FIGUUR 6.9**

*Selectie van het eindresultaat*

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

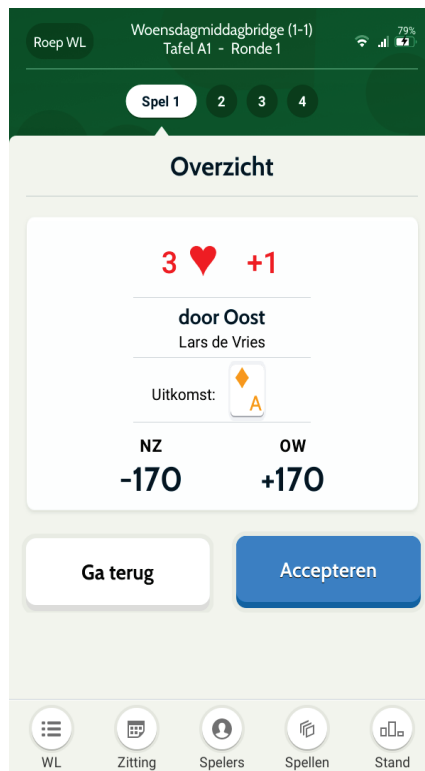


**FIGUUR 6.10**

*Veeg naar links of rechts om meer opties weer te geven*

## Overzicht spel en controle door tegenstanders

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



**FIGUUR 6.11**

*Overzichtsscherm voor bevestiging door tegenspelers*

Indien de tegenspelers een fout opmerken en het niet eens zijn met de invoer, zullen zij op "Ga terug" klikken om terug te keren naar het invoerscherm. Als de informatie correct is, drukt de tegenspeler op "Accepteren" om het resultaat te bevestigen en naar de scorecomputer te sturen.

**OPMERKING:** Zie [Hoofdstuk 8](#) voor het maken van correcties.

## Rondpas en Niet gespeeld

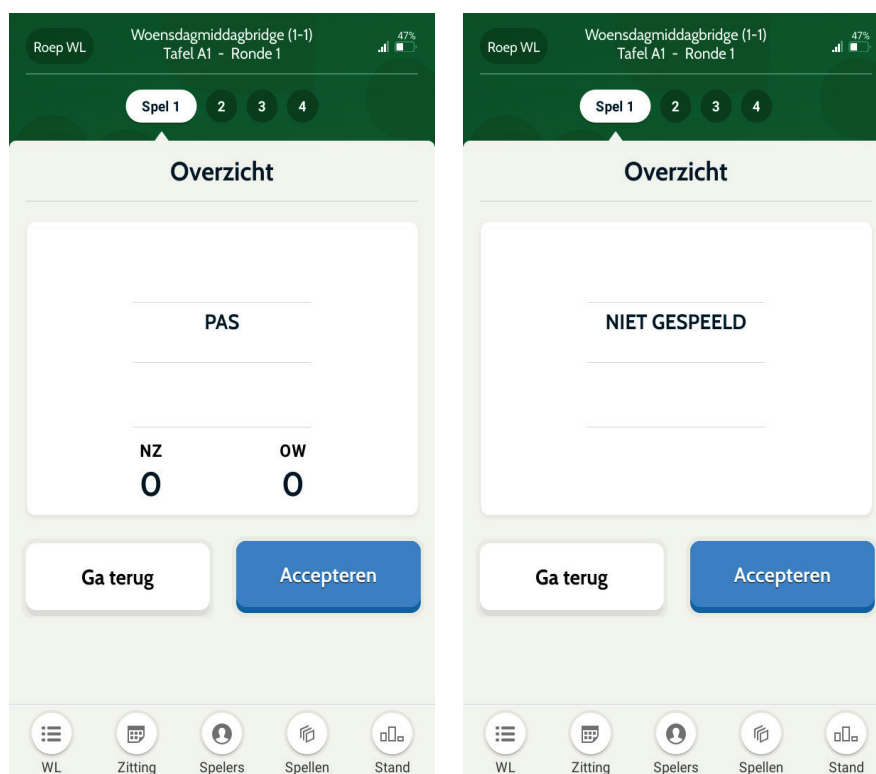
Als u alle vier gepast heeft en er geen contract geboden werd, is het spelresultaat PAS. U kunt op PAS klikken in het contractinvoerscherm om de invoer te voltooien. De Bridgemate toont dan het overzichtsscherm van het spel ter controle door de tegenstanders. Op dezelfde manier, als u er helemaal niet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

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

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

**OPMERKING:**

1. **"Passen" en "niet gespeeld" zijn verschillende uitkomsten. Een 'pas' is een geldig resultaat, waarbij beide paren 0 scorepunten krijgen. 'Niet gespeeld' geeft daarentegen aan dat het spel helemaal niet is gespeeld, wat betekent dat de paren een spel minder hebben gespeeld tijdens de zitting.**
2. **De wedstrijdleader heeft de bevoegdheid om spelers toe te staan of te beperken om de status 'Niet gespeeld' in te voeren, zoals beschreven in [Hoofdstuk 12](#).**



**FIGUUR 6.12**  
Overzicht van spellen met een rondpas en Niet gespeeld

## Spelresultaten accepteren en bekijken

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



**FIGUUR 6.13**  
Bord Voltooid toont spelresultaten van andere paren.

De witte scorebalk toont het resultaat dat u zojuist heeft ingevoerd en het percentage dat tot op dat moment is toegekend. Dit percentage kan later veranderen als meer spelresultaten worden ingevoerd.

De spelresultaten van andere paren in dit spel worden weergegeven in de lijst hieronder. De lichtblauwe rij geeft het spelresultaat aan dat u net heeft ingevoerd. Als er meer spelresultaten zijn dan het scherm kan bevatten, wordt er een verticale schuifbalk zichtbaar en kunt u omhoog of omlaag vegen om meer resultaten te bekijken.

Als wedstrijdleader heeft u controle over de informatie die aan de spelers wordt getoond. In [Hoofdstuk 7](#) wordt uitgelegd hoe u de weergave van resultaten kunt configureren en hoe u kunt selecteren wat u wilt laten invoeren.

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

## Ronde voltooid

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



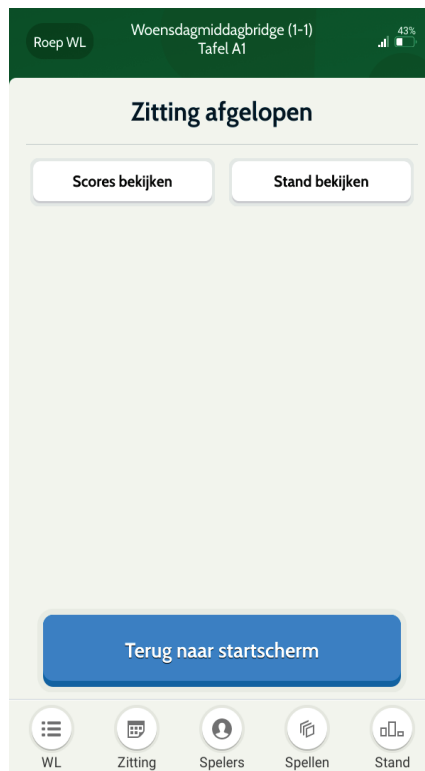
**FIGUUR 6.14**

*Ronde-einde scherm met tafeltoewijzingen voor de volgende ronde*

Tik op de blauwe "Ga naar ronde" knop om de Bridgemate door te laten gaan naar de volgende ronde.

## Zitting voltooid

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



**FIGUUR 6.15**  
*Einde zitting scherm*

Alvorens de zitting te beëindigen, heeft u de mogelijkheid om de scores van de laatste ronde te bekijken of de ranglijsten te bekijken. Door op "Terug naar startscherm" te drukken, keert de Bridgemate terug naar het beginscherm. Zodra de ronde voltooid is voor deze Bridgemate, kunt u deze opbergen in de bewaarlade of in de oplaadkoffer plaatsen als deze opgeladen moet worden.



## HOOFDSTUK 7

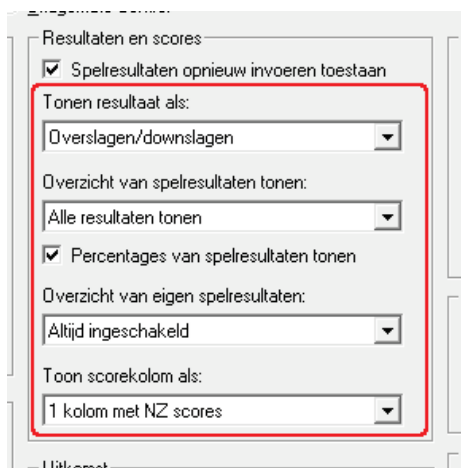
# Spelresultaten, klassementen en zittinginformatie weergeven

- Spelresultaten weergeven
- Rangschikking weergeven
- Zittinginformatie bekijken

In dit hoofdstuk vindt u een uitgebreide handleiding voor het configureren van de Bridgemate om spelresultaten, ranglijsten en andere essentiële zittingsinformatie effectief weer te geven aan spelers. Door deze instructies te volgen, kunt u ervoor zorgen dat de deelnemers toegang hebben tot alle relevante gegevens tijdens en na de zitting.

## Spelresultaten weergeven

Bridgemate III biedt gedetailleerde configuratiemogelijkheden voor het weergeven van spelresultaten in verschillende formaten. Met de instellingen in de Bridgemate Control Software heeft u volledige controle over de weergave van deze resultaten.



**FIGUUR 7.1**

*Bridgemate instellingen voor het weergeven van resultaten*

### Percentages van spelresultaten

Zodra een spelresultaat is ingevoerd, geeft de Bridgemate de percentages weer die door beide paren zijn behaald voor dat spel. In het spelresultatenoverzicht worden ook de percentages getoond. Indien u de optie "Percentages van spelresultaten tonen" uitschakelt, worden deze percentages niet meer getoond.

| Spel 1 compleet                  | Spel 1 compleet |
|----------------------------------|-----------------|
| 1 ♥ +3 Zuid      NZ: 50% OW: 50% | 1 ♥ +3 Noord    |

FIGUUR 7.2

Eigen resultaat met percentages respectievelijk zonder percentages

| Spel 2 compleet              |       |          |           |
|------------------------------|-------|----------|-----------|
| 4 ♥ +1 Noord NZ: 50% OW: 50% |       |          |           |
| Resultaat                    | Door  | Uitkomst | NZ Score  |
| 1x 4 ♥ x+1                   | Noord | ♦ B      | +990 100% |
| 1x 4 ♥ +1                    | Noord | ♦ B      | +650 50%  |
| 1x 4 ♥ +1                    | Noord | ♠ 10     | +650 50%  |
| 2x 4 ♥ +1                    | Noord | ♣ 4      | +650 50%  |
| 1x 4 ♥ =                     | Noord | ♦ B      | +620 0%   |

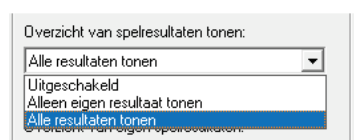
| Spel 2 compleet |       |          |          |
|-----------------|-------|----------|----------|
| 4 ♥ +1 Noord    |       |          |          |
| Resultaat       | Door  | Uitkomst | NZ Score |
| 1x 4 ♥ x+1      | Noord | ♦ B      | +990     |
| 1x 4 ♥ +1       | Noord | ♦ B      | +650     |
| 1x 4 ♥ +1       | Noord | ♠ 10     | +650     |
| 2x 4 ♥ +1       | Noord | ♣ 4      | +650     |
| 1x 4 ♥ =        | Noord | ♦ B      | +620     |

FIGUUR 7.3

Eigen spelresultaat en overzicht van eerdere spelresultaten op dat spel.  
(aangegeven met percentages vs. zonder percentages)

## Resultaten van andere paren op een bord tonen

Het bekijken van de spelresultaten van andere paren op een recent gespeeld spel is een belangrijk aspect van bridge. Het overzicht van de vorige spelresultaten is standaard ingeschakeld. Echter, indien u deze resultaten liever niet op de Bridgemate laat zien, kunt u deze functie eenvoudig uitschakelen door de instelling "Overzicht van eigen spelresultaten" aan te passen. Dit zijn uw opties:



FIGUUR 7.4

Bridgemate Instellingen voor het tonen van eerdere spelresultaten

### 1. Alle spelresultaten tonen

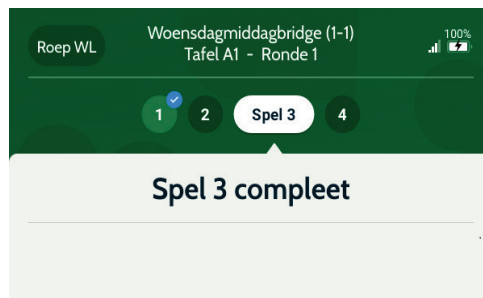
Na het voltooiën van uw invoer, wordt uw spelresultaat getoond samen met de resultaten van andere paren. Dit komt overeen met Figuur 7-3 hierboven.

### 2. Alleen eigen resultaat tonen

Na het invoeren wordt uw spelresultaat getoond, maar de resultaten van andere paren blijven verborgen. Dit komt overeen met Figuur 7-2 hierboven.

### 3. Uitgeschakeld

Als u klaar bent met invoeren, verschijnt het bericht "Spel voltooid". U krijgt echter geen bevestiging van uw eigen spelresultaat en u ziet ook geen andere resultaten. Deze instelling is bedoeld voor registratie zonder terugkoppeling.

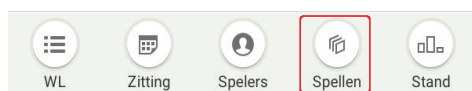


**FIGUUR 7.5**

*Invoer van spel voltooid zonder feedback*

## Spelresultaten in de huidige ronde bekijken

Spelers kunnen een samenvatting van hun spelresultaten in de huidige ronde bekijken. Ze kunnen dit doen door te klikken op de knop "Spellen" in het menu onderaan of door te klikken op de knop "Scores bekijken" aan het einde van de ronde.



**FIGUUR 7.6**

*Spellen in het menu onderaan*



**FIGUUR 7.7**

*Knop "Scores bekijken" aan het einde van de ronde*

| Spl | Resultaat | Door  | Uitkomst | NZ Score |
|-----|-----------|-------|----------|----------|
| 1   | 1 ♥ +3    | Zuid  | ♣ 10     | +170 50% |
| 2   | 1 ♥ +3    | Zuid  | ♦ B      | +170 50% |
| 3   | 5 ♠ +1    | Oost  | ♦ B      | -680 50% |
| 4   | 4 ♠ +1    | Noord | ♥ V      | +650 50% |

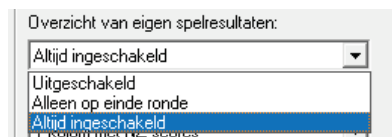
**FIGUUR 7.8**

*Overzicht van spelresultaten*

De samenvatting van de spelresultaten ziet er als volgt uit:

Als het overzicht van eerdere spelresultaten is ingeschakeld, kan de speler op een spelresultaat tikken om ook andere resultaten te bekijken. Dit is vooral handig aan het einde van een ronde om de resultaten nog eens te bekijken.

De toegang tot de samenvatting van spelresultaten kan beperkt worden door de optie "Overzicht van eigen spelresultaten" als volgt in te stellen:



**FIGUUR 7.9**

*Bridgemate Instelling Controle weergave eigen spelresultaten*

## 1. Altijd ingeschakeld

U kunt uw spelresultaten op elk gewenst moment bekijken door op de knop "Spellen" te tikken in het menu onderaan.

## 2. Alleen op einde ronde

De spelresultaten kunnen alleen worden bekeken na afloop van een ronde. Tijdens de ronde is de knop "Spellen" niet toegankelijk.

## 3. Uitgeschakeld

Spelresultaten zijn niet toegankelijk tijdens de hele zitting. Zowel de knop "Spellen" als de knop "Scores bekijken" blijven uitgeschakeld.

## Scores weergeven in één of twee kolommen

Elk spelresultaat bevat een contract, het eindresultaat en een numerieke score. De score kan worden weergegeven in één of twee kolommen. In het formaat met één kolom geeft de score het resultaat voor het NZ-paar weer en kan positief of negatief zijn. In de weergave met twee kolommen zijn er aparte kolommen voor de NZ-zijde en de OW-zijde, waarbij alleen positieve scores worden weergegeven. Deze score kan zowel de prestatie van de leider als van de tegenspelers weergegeven.

| Woensdagmiddagbridge (1-1)<br>Tafel A1 - Ronde 2 |       |                 |          |      |  |
|--------------------------------------------------|-------|-----------------|----------|------|--|
| ← Terug <b>Spel 4</b>                            |       |                 |          |      |  |
| 3 ♦ -1 West                                      |       | NZ: 75% OW: 25% |          |      |  |
| Resultaat                                        | Door  | Uitkomst        | NZ Score |      |  |
| 1x 4 ♥ =                                         | Noord | ♣ A             | +620     | 100% |  |
| 2x 3 ♦ -1                                        | West  | ♣ A             | +100     | 75%  |  |
| 1x 2 ♣ =                                         | Noord | ♦ 6             | +90      | 50%  |  |
| 1x 2 ♠ +1                                        | Oost  | ♣ 3             | -140     | 33%  |  |
| 1x 2SA +1                                        | West  | ♣ B             | -150     | 17%  |  |
| 1x 1SA -2                                        | Noord | ♠ 2             | -200     | 0%   |  |

| Woensdagmiddagbridge (1-1)<br>Tafel A1 - Ronde 2 |       |                 |     |     |  |
|--------------------------------------------------|-------|-----------------|-----|-----|--|
| ← Terug <b>Spel 4</b>                            |       |                 |     |     |  |
| 3 ♦ -1 West                                      |       | NZ: 75% OW: 25% |     |     |  |
| Resultaat                                        | Door  | Uitkomst        | NZ  | OW  |  |
| 1x 4 ♥ =                                         | Noord | ♣ A             | 620 |     |  |
| 2x 3 ♦ -1                                        | West  | ♣ A             | 100 |     |  |
| 1x 2 ♣ =                                         | Noord | ♦ 6             | 90  |     |  |
| 1x 2 ♠ +1                                        | Oost  | ♣ 3             |     | 140 |  |
| 1x 2SA +1                                        | West  | ♣ B             |     | 150 |  |
| 1x 1SA -2                                        | Noord | ♠ 2             |     | 200 |  |

**FIGUUR 7.10**  
Scores in één kolom

**FIGUUR 7.11**  
Scores in twee kolommen

U kunt de weergave configureren om één of twee kolommen te gebruiken via de instelling "Toon scorekolom als".



**FIGUUR 7.12**  
Bridgemate instelling voor scoreweergave in één of twee kolommen

**OPMERKING:**

1. **Percentages kunnen niet worden weergegeven bij gebruik van een presentatie in twee kolommen.**
2. **De gekozen indeling wordt gebruikt voor het overzicht van eerdere spelresultaten en de samenvatting van persoonlijke spelresultaten in de huidige ronde.**

### Weergave van het behaalde resultaat (slagen)

Het behaalde resultaat kan in drie verschillende formaten worden weergegeven:

#### 1. Overslagen / downslagen

Het aantal slagen meer of minder dan de vereiste contractwaarde. Bijvoorbeeld: "3SA +2" geeft aan dat het contract van 3SA werd behaald met extra twee slagen. Dit is de standaardinstelling.

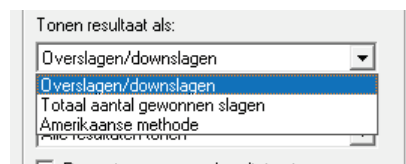
#### 2. Totaal aantal gewonnen slagen

Het totale aantal slagen van de leider. Bijvoorbeeld, "3SA 11" geeft aan dat het contract 3SA was en dat er in totaal 11 slagen werden gemaakt.

#### 3. Amerikaanse methode

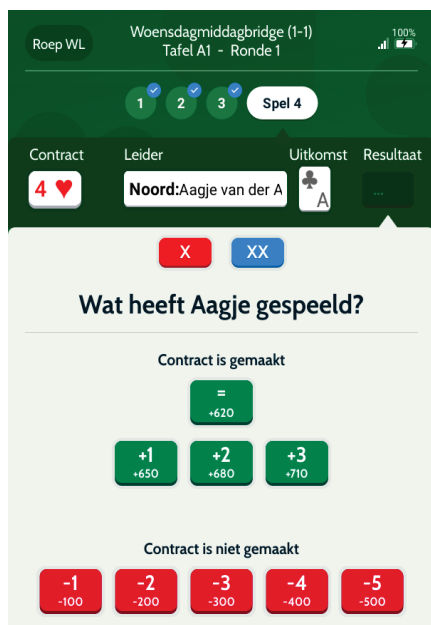
Een behaald contract wordt genoteerd aan de hand van het aantal tellende slagen, dat zijn de slagen gewonnen na de eerste zes. Bijvoorbeeld, "3SA 5" geeft aan dat het 3SA contract werd voltooid met een totaal van 11 slagen (aanvankelijk 6 slagen + 5 tellende slagen). Omgekeerd wordt een verslagen contract geregistreerd met de downslagen-methode.

De gekozen methode voor het tonen van de resultaten wordt consequent toegepast op alle schermen waar het resultaat wordt weergegeven. Deze methode wordt geconfigureerd met de volgende instelling:



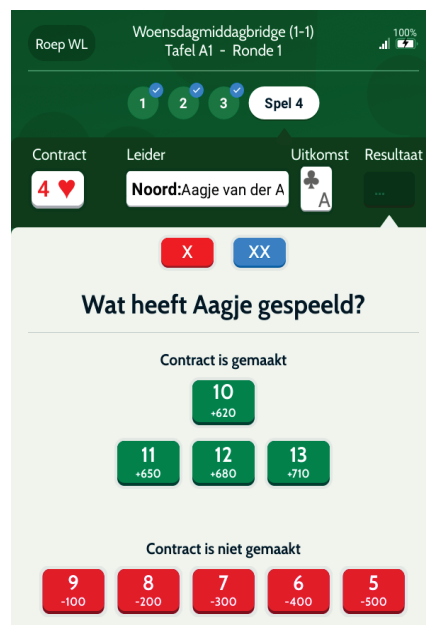
**FIGUUR 7.13**  
Bridgemate Instelling voor het regelen van de weergave van de resultaten.

De uitkomsten voor deze drie methoden zijn als volgt:



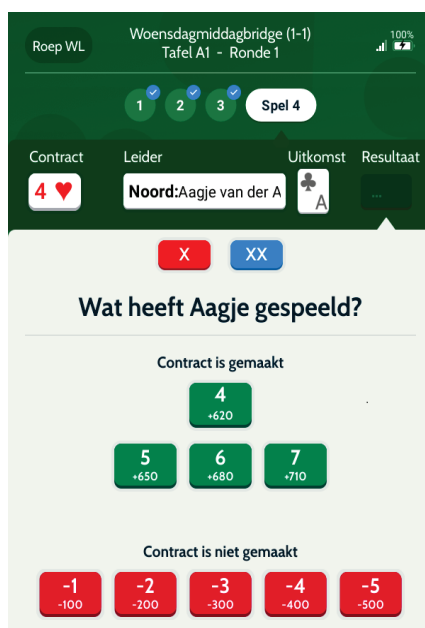
**FIGUUR 7.14**

Resultaat weergegeven als over / onder trucs



**FIGUUR 7.15**

Resultaat weergegeven als totaal aantal slagen

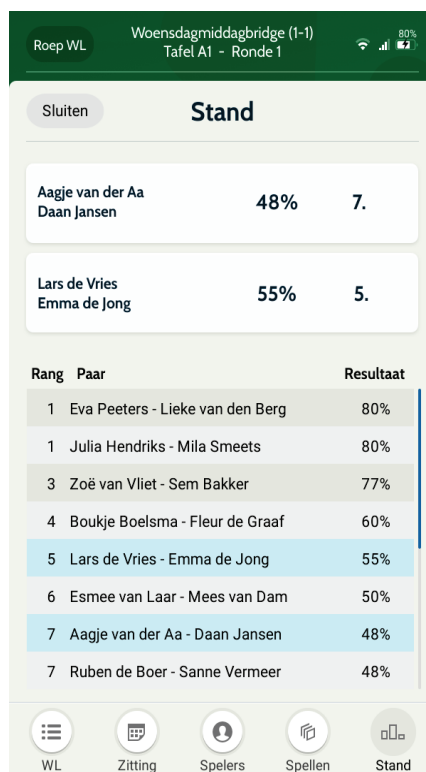


**FIGUUR 7.16**

Resultaat weergegeven met de Amerikaanse methode

## Rangschikking weergeven

Bridgemate biedt ingebouwde functionaliteit voor het berekenen en weergeven van standen. Afhankelijk van uw configuratie-instellingen kunnen ranglijsten continu worden getoond, alleen aan het einde van elke ronde, alleen aan het einde van de zitting of volledig worden uitgeschakeld. De ranglijsten bevatten de namen van de spelers, hun rangen en hun huidige resultaten. Deze ranglijsten zijn altijd up-to-date en zijn gebaseerd op alle ingevoerde resultaten die op dat moment beschikbaar zijn voor Bridgemate.

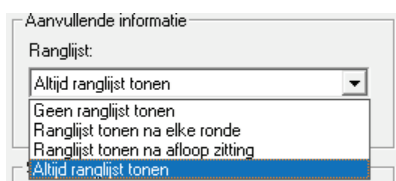


**FIGUUR 7.17**  
Toont de rangschikking

De blauw gemarkeerde paren zijn de huidige paren aan de tafel. Als de lijst langer is dan acht paren, verschijnt er een verticale schuifbalk waarmee u omhoog of omlaag kunt vegen. Voor zittingen met verschillende noord-zuid en oost-west winnaars worden twee aparte ranglijsten weergegeven.

## De ranglijstfunctionaliteit configureren

De beschikbaarheid van de ranglijst wordt geconfigureerd via de instelling "Ranglijst":



**FIGUUR 7.18**  
Bridgemate instelling voor het weergeven van de ranglijst

De ranglijst kan op de volgende manier worden ingesteld:

### 1. Geen ranglijst tonen

Ranglijsten van de Bridgemate zijn niet toegankelijk tijdens of na de zitting.

### 2. Ranglijst tonen na elke ronde

De ranglijst kan alleen aan het einde van de ronde worden getoond.

### 3. Ranglijst tonen na afloop zitting

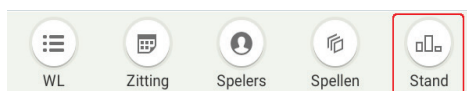
De ranglijst kan alleen aan het einde van de zitting getoond worden.

## 4. Altijd ranglijst tonen

De ranglijst kan op elk moment tijdens de zitting worden getoond.

### Toegang tot de ranglijst in de Bridgemate

Het ranglijstscherf in de Bridgemate kan op twee manieren benaderd worden. De eerste manier is door op de knop "Stand" te tikken die zich in het onderste menu bevindt.

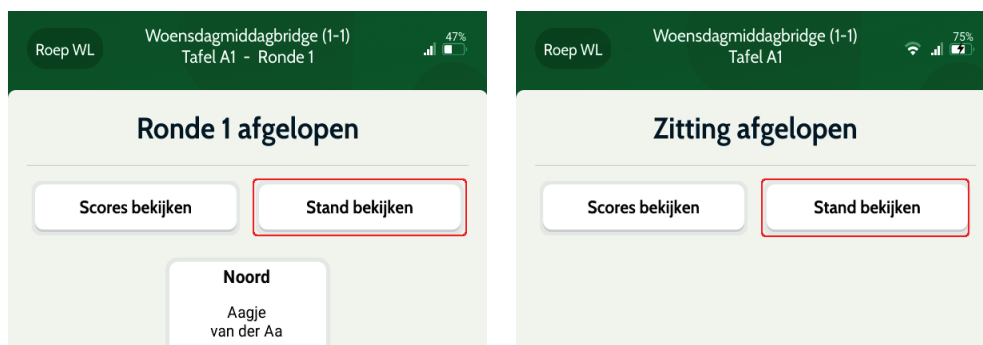


**FIGUUR 7.19**

*RKnop "Stand" in het onderste menu*

Als rangschikking is uitgeschakeld, wordt deze knop grijs en inactief. Als rangschikking is ingesteld om alleen beschikbaar te zijn aan het einde van een ronde of zitting, blijft de knop op andere momenten inactief. De knop is alleen altijd actief als rangschikking continu is ingeschakeld.

De tweede methode is om op de knop "Stand bekijken" te drukken in het scherm aan het einde van de ronde of aan het einde van de zitting.



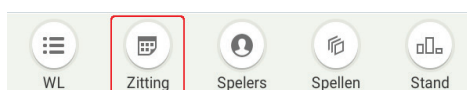
**FIGUUR 7.20**

*Bekijk rangschikking knop in de schermen Einde ronde en Einde zitting*

De zichtbaarheid van de knop "Stand bekijken" is afhankelijk van uw keuze in de Bridgemate instellingen en komt overeen met de zichtbaarheid van de knop "Stand" in het onderste menu.

### Zittinginformatie bekijken

Om informatie te bekijken die relevant is voor de huidige zitting en spelers aan tafel, klikt u op de knop "Zitting" in het basismenu:



**FIGUUR 7.21**

*Knop "Zitting" in het onderste menu.*

Het scherf toont de volgende informatie:



**FIGUUR 7.22**

*Zitting-informatie met ronde-informatie en speler-informatie*

Het scherm toont de naam van de zitting en het totale aantal ronden. Het toont de huidige ronde, inclusief de verwachte paarnummers en spelers aan de tafel, samen met de spellen die ze moeten spelen.

Informatie over de paren van de vorige ronde aan deze tafel is ook beschikbaar. Bovendien worden de huidige posities van deze spelers getoond, zodat de wedstrijdleaders deze gemakkelijk kunnen vinden.





## HOOFDSTUK 8

# Correcties aanbrengen

- Correcties aanbrengen tijdens de deelname
- Correcties aanbrengen nadat het spel is voltooid

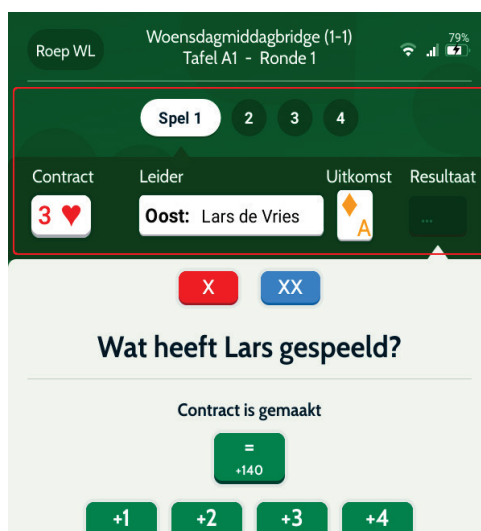
In het bridgespel kan het voorkomen dat spelers spelresultaten verkeerd invoeren in het Bridgemate systeem. Gelukkig kunnen deze fouten zowel door de spelers als door de wedstrijdleader worden hersteld. In dit hoofdstuk wordt ingegaan op de verschillende methoden om spelresultaten te corrigeren, zodat de nauwkeurigheid en eerlijkheid van de competitie gewaarborgd blijft.

## Correcties aanbrengen tijdens de deelname

Spelers kunnen zelfstandig wijzigingen aanbrengen aan een spelresultaat tijdens het inschrijven zonder hulp van de wedstrijdleader.

### Het spelnummer, contract, leader of uitkomstkaart corrigeren

Voordat het eindresultaat wordt ingevoerd en de Bridgemate het speloverzicht weergeeft voor verificatie door de tegenstander, kunnen spelers eenvoudig informatie corrigeren door op de onjuiste invoer te tikken in het spelvoortgangsscherm.



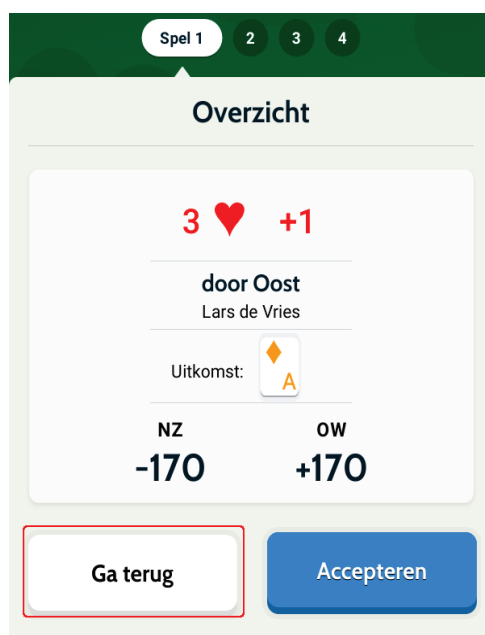
**FIGUUR 8.1**

*Spelvoortgang met geselecteerd spelnummer, contract, leader en uitkomstkaart*

Door in het spelvoortgangsscherm op een invoer te tikken, kan de Bridgemate eerder ingevoerde gegevens tot op dat moment wissen. Van daaruit kunt u de juiste informatie opnieuw invoeren. Om het spelnummer te wijzigen, tikt u op een willekeurig spelnummer om terug te keren naar het spelkeuzescher. Hierdoor wordt alle informatie gewist en moet u alles vanaf het spelnummer opnieuw invoeren. U kunt ook op het contract, de leader of de uitkomstkaart tikken om terug te keren naar de betreffende stap in het invoerproces van de spelresultaten, waar u de informatie opnieuw kunt invoeren.

### Tegenstanders betwisten ingevoerd spelresultaat

Zodra het spelresultaat volledig is ingevoerd en de Bridgemate ter controle aan de tegenstanders is overhandigd, hebben zij de mogelijkheid om het ingevoerde resultaat te betwisten. Door de "Ga terug" knop te selecteren zal de Bridgemate terugkeren naar de vorige stap, zodat eventuele correcties kunnen worden aangebracht.



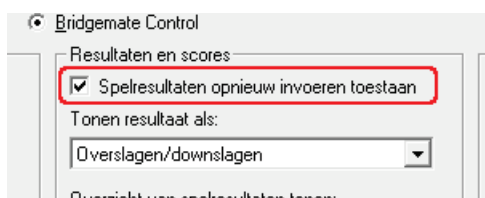
**FIGUUR 8.2**

*'Ga terug'-knop om aan te geven dat de tegenstanders het ingevoerde spelresultaat betwisten*

## Correcties aanbrengen nadat het spel is voltooid

### Een bevestigd spelresultaat wijzigen

Zodra de tegenstanders een spelresultaat hebben bevestigd, kunnen de spelers dit alleen wijzigen als de wedstrijdleader dit toestaat. Door de Bridgemate-instelling "Spelresultaten opnieuw invoeren toestaan" in te schakelen, kunnen spelers hun spelresultaten voor de huidige ronde aanpassen.



**FIGUUR 8.3**

*Bridgemate instelling voor het opnieuw invoeren van spelresultaten*

Wanneer deze instelling is ingeschakeld, kunnen spelers op een groene knop in het scherm voor het selecteren van spellen tikken om deze opnieuw in te voeren. Een bevestigingsvraag zal vragen of ze zeker weten dat ze de spelresultaten opnieuw willen invoeren.



**FIGUUR 8.4**

Selecteer een voltooid spel om de spelresultaten opnieuw in te voeren.

Zodra het opnieuw invoeren bevestigd is, kan het spelresultaat opnieuw ingevoerd worden. Als de speler ervoor kiest om het opnieuw invoeren te annuleren, kan hij dit doen door te klikken op een van de spelnummers bovenaan het scherm.

## Een bevestigd spelresultaat verwijderen

Wanneer de wedstrijdleader spelers toestaat om spelresultaten opnieuw in te voeren, hebben ze ook de optie om een bevestigd resultaat te verwijderen voordat ze een nieuw resultaat invoeren. Hoewel het wissen van het vorige resultaat niet verplicht is voor het invoeren van een nieuw resultaat, kan het nuttig zijn voor spelers om eerst een onjuist resultaat te verwijderen en het dan opnieuw nauwkeurig in te voeren. Spelers kunnen spelresultaten verwijderen uit het overzichtsscherm met spelresultaten. Om deze functie te activeren moet de Bridgemate instelling "Overzicht van eigen spelresultaten" ingesteld zijn op "Altijd ingeschakeld" of "Alleen aan het einde van ronde". Raadpleeg [Hoofdstuk 7](#) voor meer informatie over deze instelling.

| Spl | Resultaat | Door  | Uitkomst | NZ Score |
|-----|-----------|-------|----------|----------|
| 1   | 1 ♥ +3    | Zuid  | ♣ 10     | +170 50% |
| 2   | 1 ♥ +3    | Zuid  | ♦ B      | +170 50% |
| 3   | 5 ♠ +1    | Oost  | ♦ B      | -680 50% |
| 4   | 4 ♠ +1    | Noord | ♥ V      | +650 50% |

**FIGUUR 8.5**

Spelresultaten verwijderen uit het scherm voor spelresultaten

Tik op het prullenbak-icoon om een spelresultaat te verwijderen. Een bevestigingsbericht zal u vragen om de verwijdering te bevestigen. Eenmaal verwijderd, is het niet mogelijk om deze actie ongedaan te maken. Nadat het spelresultaat verwijderd is, moet het opnieuw ingevoerd worden.

## Correctie door de wedstrijdleader

De wedstrijdleader kan altijd spelresultaten verwijderen. Dit wordt behandeld in [Hoofdstuk 12](#).





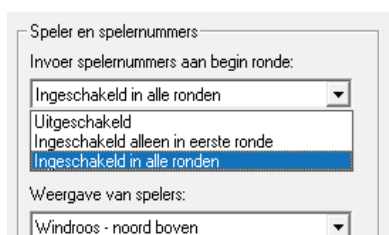
# Namen van spelers

- Spelers registreren aan het begin van de zitting op de Bridgemate
- Spelersnamen weergeven en spelerregistraties wijzigen tijdens het spelen
- Startposities kiezen aan het begin van de zitting
- Spelers wisselen

Het weergeven van spelersnamen in het Bridgemate systeem verbetert de gebruikerservaring door het aantrekkelijker te maken en spelers te helpen hun juiste plaats te vinden. Hoewel het niet verplicht is, is het wel handig om spelersnamen te vermelden. Spelers kunnen worden geregistreerd in het rekenprogramma voorafgaand aan de zitting of direct op de Bridgemates bij aanvang van de zitting. Bridgemate biedt uitgebreide functies voor spelerregistratie, naamweergave en de mogelijkheid om spelersnamen te zoeken en te wijzigen. Dit hoofdstuk behandelt alles wat u moet weten over het beheren van spelersnamen.

## Spelers registreren aan het begin van de zitting op de Bridgemate

Indien de wedstrijdleader ervoor kiest om de zitting te beginnen zonder de namen van de deelnemers in te voeren in het rekenprogramma, kunnen deze namen aan het begin van de zitting of tijdens het spelen worden toegevoegd op de Bridgemate. Dit kan worden ingesteld via de Bridgemate instelling "Invoer spelersnummer aan begin ronde".



**FIGUUR 9.1**

*Bridgemate instelling om de invoer van het spelersnummer te specificeren*

De volgende configuraties zijn mogelijk:

### 1. Uitgeschakeld

Het spelerregistratiescherm wordt uitgeschakeld. Selecteer deze optie indien uw rekenprogramma spelersnamen vooraf in de Bridgemate laadt, of indien spelersnamen helemaal niet nodig zijn.

### 2. Ingeschakeld alleen in eerste ronde

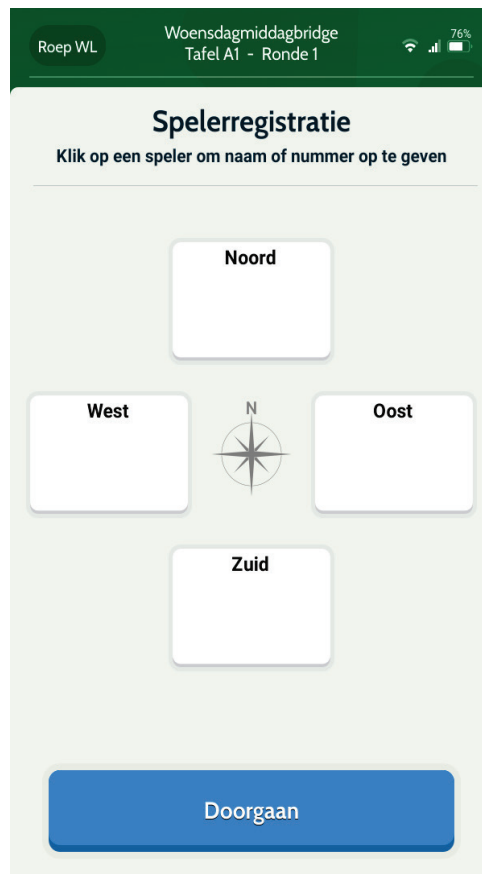
Alleen aan het begin van de eerste ronde vraagt de Bridgemate aan de spelers om zich te registreren. Dit is de standaardoptie wanneer u wilt dat spelers zichzelf registreren aan het begin van de zitting.

### 3. Ingeschakeld in alle ronden

Aan het begin van elke ronde vraagt de Bridgemate om spelersnamen. Deze functie is handig voor zittingen met frequente spelerswisselingen, zoals teamspellen. Deze optie wordt echter niet volledig ondersteund in de huidige versie van Bridgemate III.

## Spelers registreren

Indien u besluit om de spelers te registreren, hetzij alleen bij de eerste ronde of bij alle ronden, zal het registratieproces plaatsvinden voordat de ronde begint.

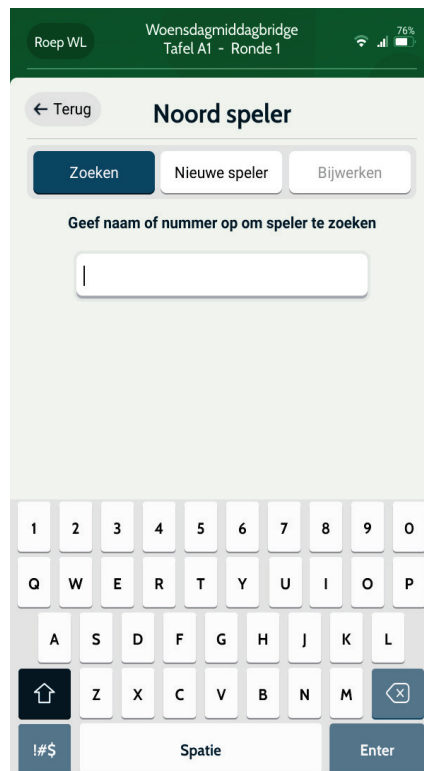


**FIGUUR 9.2**

*Schermspelersregistratie aan het begin van de zitting*

Als de zitting zonder spelers begint, toont de windroos lege plaatsen. Tik op een positie om een speler op die stoel te registreren. U hebt drie opties:

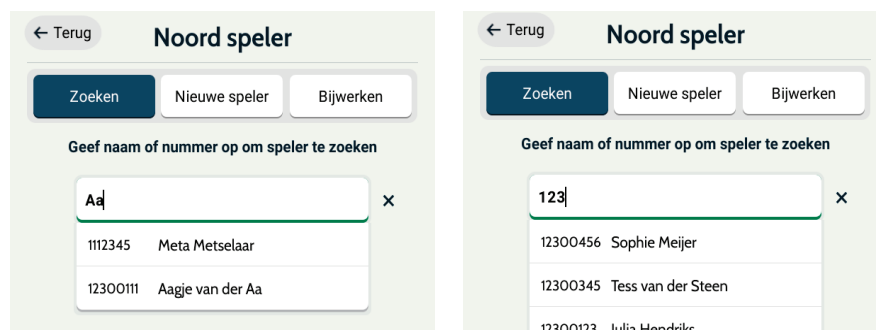
1. Zoek naar een speler die al bekend is in het Bridgemate systeem.
2. Een nieuwe speler invoeren.
3. Gegevens van een bestaande speler bijwerken.



**FIGUUR 9.3**  
*Registreer de speler uit het noorden*

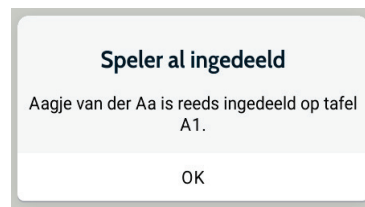
## Speler zoeken

Om een speler te zoeken, voert u één of meer letters van de voor- of achternaam in. U kunt het begin of elk deel van de naam gebruiken. U kunt ook zoeken op spelersnummer door de eerste cijfers of het volledige spelersnummer in te voeren.



**FIGUUR 9.4**  
*Speler zoeken op naam of nummer*

Er worden maximaal vijf spelersnamen tegelijk weergegeven. Als de gewenste naam niet zichtbaar is, verfijn dan uw zoekopdracht door extra letters of cijfers in te voeren. Dit helpt om de resultaten te beperken. Zodra de juiste speler verschijnt, tikt u op zijn naam om hem te selecteren. Als de speler al op een andere stoel is geregistreerd, wordt er een foutbericht weergegeven en is selectie niet mogelijk.

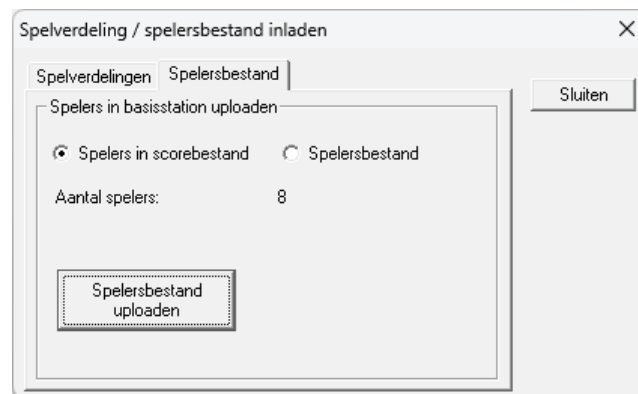


**FIGUUR 9.5**

*Bericht dat aangeeft dat de speler al aan een andere tafel is toegewezen*

Als de nieuwe registratie correct is, moet de onjuiste registratie aan de andere tafel worden gecorrigeerd voordat de speler kan worden geregistreerd.

Om op spelersnaam of -nummer te zoeken, dient u ervoor te zorgen dat de spelersnamen via het rekenprogramma aan het Bridgemate systeem worden doorgegeven. Controleer bij de ontwikkelaar van uw rekenprogramma of deze functie wordt ondersteund. Navigeer in het Bridgemate Control Software naar het menu *Zitting* → *Spelverdeling* / *spelersbestand inladen* om te bevestigen of de namen beschikbaar zijn.



**FIGUUR 9.6**

*Scherf om een spelersbestand te uploaden naar het Bridgemate systeem*

Het scorebestand geeft aan hoeveel spelers beschikbaar zijn voor het Bridgemate systeem, zoals aangeleverd door het rekenprogramma. Het Bridgemate Control Software laadt deze spelers automatisch in het systeem. Om de spelersnamen te verversen of handmatig bij te werken, klikt u op "Spelersbestand uploaden".

## Nieuwe speler invoeren

Indien een speler niet herkend wordt in het Bridgemate systeem, kan deze zich registreren door zijn nummer en naam rechtstreeks op de Bridgemate in te voeren. Om te beginnen met het registreren van een nieuwe speler, selecteert u "Nieuwe speler".

The screenshot shows a web form titled "Noord speler". At the top left is a back button labeled "← Terug". Below the title are three buttons: "Zoeken", "Nieuwe speler" (highlighted in dark blue), and "Bijwerken". A label "Voer nummer en naam van de speler in" is centered above the input fields. There are three input fields: "Nummer:" with a placeholder "Nummer", "Voornaam:" with a placeholder "Voornaam", and "Achternaam:" with a placeholder "Achternaam". At the bottom is a "Bevestigen" button.

**FIGUUR 9.7**  
*Nieuwe speler invoeren*

Voer de gegevens van de speler zo nauwkeurig mogelijk in. Het nummer is optioneel, maar aanbevolen als u spelersnummers gebruikt. De eerste letters van de voor- en achternaam krijgen automatisch een hoofdletter. U kunt wisselen tussen hoofdletters en kleine letters met de toetsen  en . Alfabetische tekens in het spelersnummer worden altijd in hoofdletters opgenomen. Als u klaar bent, drukt u op "Bevestigen" om de registratie te voltooien.

### Bestaande spelerregistratie vervangen of bijwerken

Wanneer u een zitting kiest waar al een speler is geregistreerd, zal de Bridgemate u waarschuwen en vragen of u de huidige speler wilt vervangen.

The screenshot shows a modal dialog box with the title "Speler al geregistreerd". The text inside asks: "Weet u zeker dat u de bestaande speler wilt vervangen door een nieuwe speler?". At the bottom are two buttons: "Nee" and "Ja".

**FIGUUR 9.8**  
*Bericht dat aangeeft dat de speler al geregistreerd is*

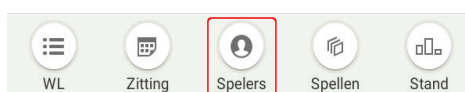
Als u "Ja" selecteert, kunt u een nieuwe speler voor de zitting kiezen. Als u enkel de gegevens van de huidige speler moet corrigeren, zoals een verkeerd gespelde naam, kiest u "Bijwerken".

**FIGUUR 9.9**  
Gegevens speler bijwerken

Alleen de naam kan worden bijgewerkt. Als het nummer onjuist is, moet u de speler opnieuw registreren als nieuwe speler. Wijzig de naam indien nodig en druk op "Bevestigen" om de wijzigingen te voltooien.

## Spelersnamen weergeven en spelerregistraties wijzigen tijdens het spelen

Tijdens de zitting kunnen spelers op elk moment de registraties controleren door de knop "Spelers" in het menu onderaan te selecteren.



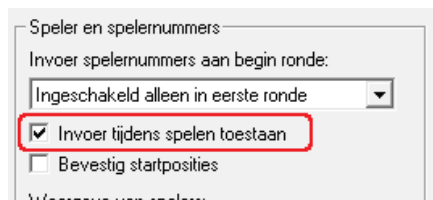
**FIGUUR 9.10**  
Spelersknop in het menu onderaan

Het spelersregistratiescherm wordt als volgt weergegeven:



**FIGUUR 9.11**  
Overzicht van spelerregistraties

Dit toont de momenteel geregistreerde spelers. Als de Bridgemate instelling "Invoer tijdens spelen toestaan" is ingeschakeld, kunt u de spelersregistratie wijzigen door op hun naam te tikken.



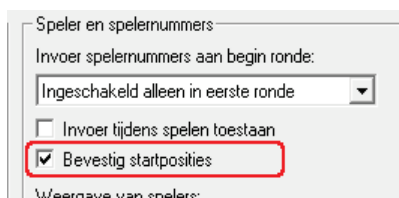
**FIGUUR 9.12**  
Bridgemate instelling om invoer van spelers toe te laten tijdens de ronde

Door op het label van een speler te tikken, kunt u zijn registratiegegevens bekijken. U kunt dan de gegevens van de speler bijwerken of vervangen door een nieuwe speler door nieuwe gegevens in te voeren of te zoeken naar een bestaande speler. Eenmaal vervangen verschijnen de nieuwe of bijgewerkte gegevens op het scherm.

**OPMERKING:** Om de positie van een speler binnen het partnerschap te veranderen, gebruik niet de functie "Vervang of update spelerregistratie". Gebruik in plaats daarvan de functie "Wissel speler", die verderop in dit hoofdstuk wordt uitgelegd.

## Startposities kiezen aan het begin van de zitting

Wanneer spelers zich registreren in de Bridgemate aan het begin van een zitting, bevestigen zij hun zit- en startposities. Als alternatief kan het vooraf invoeren van spelersnamen in het rekenprogramma de registratie aan het begin van de zitting overbodig maken, maar kan dit leiden tot onnauwkeurigheden in de spelersposities binnen elk paar. Om vooraf geregistreerde spelers hun exacte posities te laten verifiëren, kunt u de Bridgemate instelling "Bevestig startposities" aanzetten.

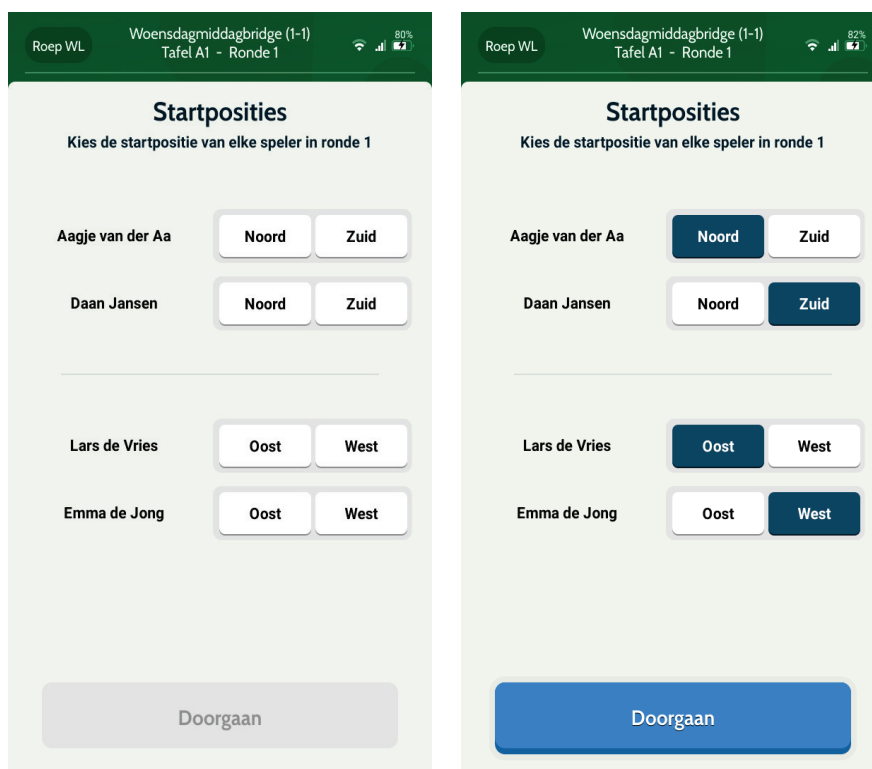


Speler en spelenummers  
Invoer spelenummers aan begin ronde:  
Ingeschakeld alleen in eerste ronde  
☐ Invoer tijdens spelen toestaan  
☒ Bevestig startposities  
Weergave van spelers:

FIGUUR 9.13

*Bridgemate instelling om startposities te bevestigen aan het begin van de zitting*

Aan het begin van de zitting vraagt de Bridgemate aan de vooraf ingeschreven spelers om hun startposities te bevestigen.



Roep WL Woensdagmiddagbridge (1-1) 80%  
Tafel A1 - Ronde 1

### Startposities

Kies de startpositie van elke speler in ronde 1

|                  |       |      |
|------------------|-------|------|
| Aagje van der Aa | Noord | Zuid |
| Daan Jansen      | Noord | Zuid |
| Lars de Vries    | Oost  | West |
| Emma de Jong     | Oost  | West |

Doorgaan

FIGUUR 9.14

*Startposities bevestigen door de vooraf ingeschreven spelers*

Een speler van elk paar bevestigt zijn zitplaats, waardoor de andere speler automatisch in de tegenovergestelde richting gaat zitten. Zodra beide paren hun posities hebben bevestigd, kunnen de spelers op de blauwe knop "Doorgaan" drukken om door te gaan naar de eerste ronde.

**OPMERKING:** Het is meestal niet nodig om zowel de spelerregistratie als de bevestiging van de startpositie in te schakelen. De spelerregistratie verifieert al de startposities van de spelers, dus beide zou extra werk opleveren voor de spelers.

## Spelers wisselen

De zelfregistratie van spelers en de bevestiging van startposities zijn ontworpen om de nauwkeurigheid van de spelerregistratie te verbeteren. Er kunnen echter nog steeds fouten gemaakt worden, waardoor spelers op de verkeerde posities komen te zitten, wat voor verwarring kan zorgen, met name bij het invoeren van de leider. Om dit aan te pakken biedt de Bridgemate een eenvoudige drag-and-drop-functie waarmee spelers hun posities kunnen verwisselen. Deze functie is beschikbaar op schermen waar spelers in windroos formaat worden getoond:

1. Spelersregistratie
2. Ronde-informatie
3. Invoer leider
4. Overzicht van spelers

Stappen om de spelers in een paar te wisselen:

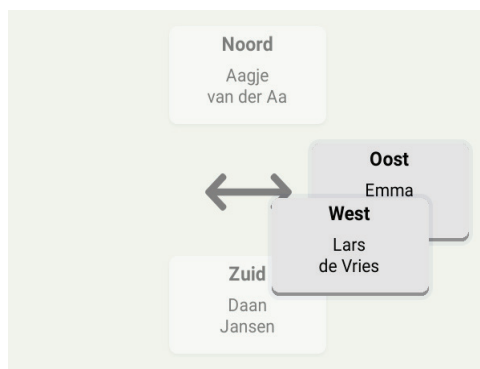
1. Houd het label van de speler die u wilt ruilen ingedrukt.
2. Nadat u het label een seconde heeft vastgehouden, wordt het grijs en verschijnt er een pijl om de wisselrichting aan te geven.



**FIGUUR 9.15**

*Een spelersruil starten*

3. Sleep de speler naar zijn partner. Het label van de partner wordt grijs zodra de speler er voldoende overheen is gesleept.



**FIGUUR 9.16**

*Speler over zijn partner gesleept om spelers te wisselen*

4. Laat de knop los en de spelers worden verwisseld.

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

**OPMERKING:** Volgens de spelregels voor bridge is het spelers niet toegestaan om van richting te veranderen. Als een speler eenmaal in een bepaalde richting zit, kan hij later in de zitting niet meer van richting veranderen.



# Extra functies voor spelers tijdens het spelen

- Invoer en validatie uitkomstkaart
- Windroosoriëntatie
- Contrazit (verkeerd geplaatst)

Dit hoofdstuk introduceert extra functies om het spelverloop te verbeteren. Wedstrijdleiders kunnen het invoeren van de uitkomstkaart in- of uitschakelen met een validatieoptie voor nauwkeurigheid. De windroosoriëntatie geeft de posities van de spelers visueel weer, terwijl een contrast aangeeft of spelers verkeerd zitten, zodat ze snel kunnen worden bijgestuurd. Deze functies stroomlijnen de zitting en verbeteren de algehele ervaring.

## Invoer en validatie uitkomstkaart

Het invoeren van de uitkomstkaart in de Bridgemate is optioneel. Hoewel een correcte uitkomstkaart waardevolle informatie biedt voor spelers die hun resultaten vergelijken met die van hun tegenstanders, heeft deze geen invloed op de berekening van de eindscore en wordt deze soms onjuist ingevoerd. Wanneer spelverdelingen beschikbaar zijn, kan de Bridgemate de uitkomstkaart valideren aan de hand van deze spelverdelingen. U kunt de invoer en validatie van de uitkomstkaart configureren via de Bridgemate instellingen in het Bridgemate Control Software.



**FIGUUR 10.1**

*Bridgemate instelling voor invoeren en valideren van de uitkomstkaart*

De volgende vier opties zijn beschikbaar:

### 1. Uitgeschakeld

Uitgangskaart wordt niet ingevoerd, dus geen validatie nodig.

### 2. Ingeschakeld zonder validatie

De uitkomstkaart wordt ingevoerd, maar de juistheid wordt niet gevalideerd.

### 3. Ingeschakeld met validatie / geen uitzondering

De uitkomstkaart wordt ingevoerd en gevalideerd aan de hand van de bekende spelverdeling. Alleen correcte invoer wordt geaccepteerd, waarbij de spelverdelingen beschikbaar moeten zijn voor de Bridgemate.

### 4. Ingeschakeld met validatie / wel uitzondering

De uitkomstkaart wordt ingevoerd en gevalideerd aan de hand van de spelverdeling. Spelers worden geïnformeerd over onjuiste invoer, maar deze kan nog steeds geaccepteerd worden. Spelverdelingen moeten beschikbaar zijn voor de Bridgemate.

Validatie van de uitkomstkaart vindt plaats wanneer tegenstanders het ingevoerde spelresultaat controleren en op "Accepteren" drukken.

Indien invoer van de uitkomstkaart is ingeschakeld met validatie (met of zonder uitzonderingen) en spelverdelingen niet beschikbaar zijn voor de Bridgemate, zal deze elke ingevoerde uitkomstkaart accepteren.

Indien ingesteld op "Ingeschakeld met validatie / zonder uitzondering," moet de ingevoerde uitkomstkaart overeenkomen met de spelverdeling van de uitkomende speler. Indien niet correct, wordt de invoer



**FIGUUR 10.2**

*Melding ongeldige uitkomstkaart vereist correctie*

geweigerd, wordt er een fout getoond en zal de Bridgemate niet verder gaan.

Wanneer de instelling is ingesteld op "Ingeschakeld met validatie en uitzonderingen", wordt de uitkomstkaart gecontroleerd aan de hand van de spelverdeling. Als de kaart niet in de hand van de uitkomende speler zit, verschijnt er een bericht over de ongeldige uitkomstkaart. Spelers hebben echter de optie om de onjuiste invoer te accepteren als ze daarvoor kiezen.



**FIGUUR 10.3**

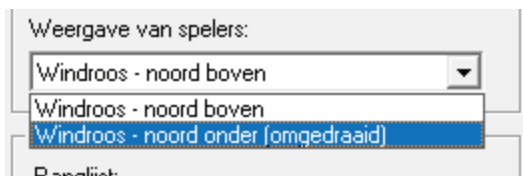
*Bericht dat een ongeldige uitkomstkaart aangeeft die geaccepteerd kan worden*

De vermelde foutmeldingen geven niet noodzakelijk aan dat de ingevoerde uitkomstkaart onjuist is. In plaats daarvan suggereren ze een mismatch tussen de uitkomstkaart en de leider. Als de leider verkeerd gekozen is, maar de uitkomstkaart wel de gespeelde kaart weergeeft, verschijnen dezelfde foutmeldingen. Het is de verantwoordelijkheid van de spelers om de fout te identificeren en te bepalen hoe ze deze kunnen herstellen.

## Windroosoriëntatie

In de meeste displays worden spelers weergegeven door een windroos, die traditioneel het noorden bovenaan toont. De Bridgemate houdt zich aan deze standaard opstelling.

De Bridgemate wordt voornamelijk bediend door de noordspeler. Vanuit hun perspectief zit de oostspeler links en de westspeler rechts. Wanneer de Bridgemate voor de noordspeler op tafel wordt geplaatst, toont een standaard windroos de tegenstanders in tegengestelde richting van hun werkelijke posities. Om de windroos in lijn te brengen met de werkelijke tafelopstelling vanuit het oogpunt van de noordspeler, biedt de Bridgemate een instelling "Weergave van spelers". Hierdoor kan de wedstrijdleader kiezen tussen de

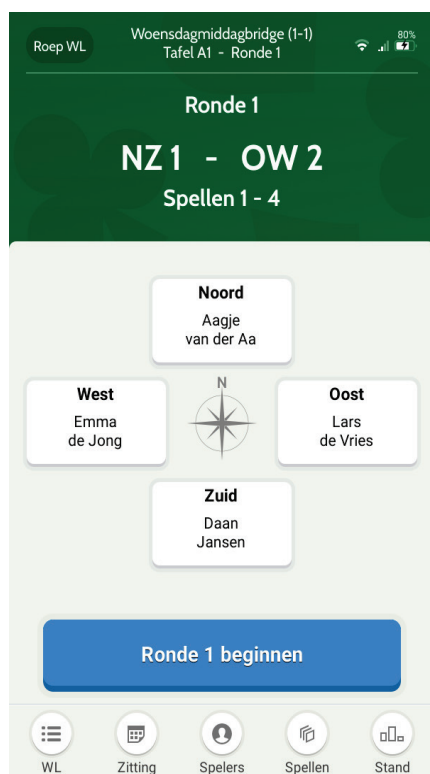


**FIGUUR 10.4**

*Bridgemate instelling voor de weergave van spelers*

standaard of gedraaide windroosoriëntatie.

De oriëntatie van de windroos is eenvoudig te herkennen aan de positie van de "N", die de noordelijke richting aangeeft.



**FIGUUR 10.5**

*Windroos met normale oriëntatie*



**FIGUUR 10.6**

*Windroos gedraaid*

De gedraaide windroos wordt gebruikt op schermen waar spelersnamen worden weergegeven in de vorm van een windroos. Deze schermen zijn onder andere:

- Spelersregistratie
- Rondeinformatie
- Invoer leider
- Spelersoverzicht

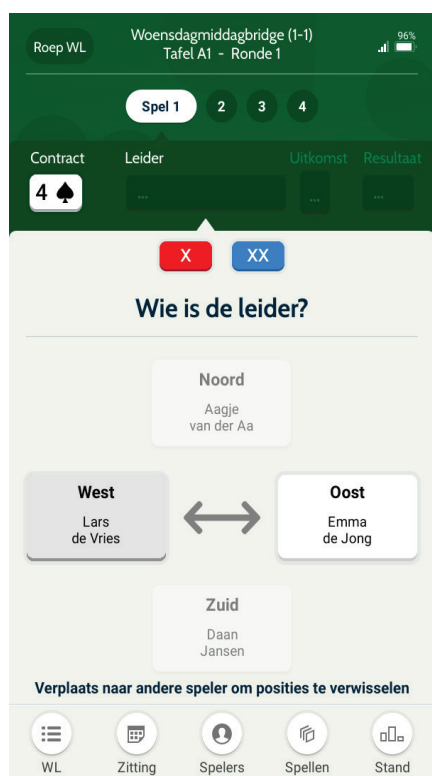
- Volgende ronde zitplaatsen

Spelverdelingen, ook weergegeven in windroosformaat, worden consequent weergegeven met de noordhand bovenaan.

## Contrazit (verkeerd geplaatst)

Als paren verkeerd zitten, kunt u een contrazit gebruiken om de paren aan te passen aan het spel. Als bijvoorbeeld paar 10 in de noord-zuidrichting hoort te zitten en paar 1 in de oost-westrichting, maar ze zitten in werkelijkheid tegenovergesteld, met paar 10 in oost-westrichting en paar 1 in noord-zuidrichting, en ze hebben het spel in deze onjuiste posities gespeeld, dan moet u hun richtingen omwisselen. Deze aanpassing zorgt voor een eerlijke scorevergelijking voor de paren.

Een contrazit kan alleen worden vastgelegd in het invoerscherm voor de leider en is alleen van toepassing op loopschema's met één winnaar, zoals de Howell-stijl. Om de contrazit te registreren, houdt u een van de vier spelers ingedrukt totdat het label van de speler grijs wordt en er sleeppijlen verschijnen. Als alleen de pijl die naar de partner wijst zichtbaar is, kan er geen contrazit worden vastgelegd. Als er echter een pijl verschijnt die naar de tegenstander wijst, kan een contrazit worden vastgelegd.



**FIGUUR 10.7**  
Wisselen van richting niet mogelijk



**FIGUUR 10.8**  
Wisselen van richting mogelijk

Houd het label van de speler ingedrukt en sleep de knop van de speler naar de aangewezen tegenstander. Laat los wanneer het label van de tegenstander grijs wordt om de contrazit te registreren.

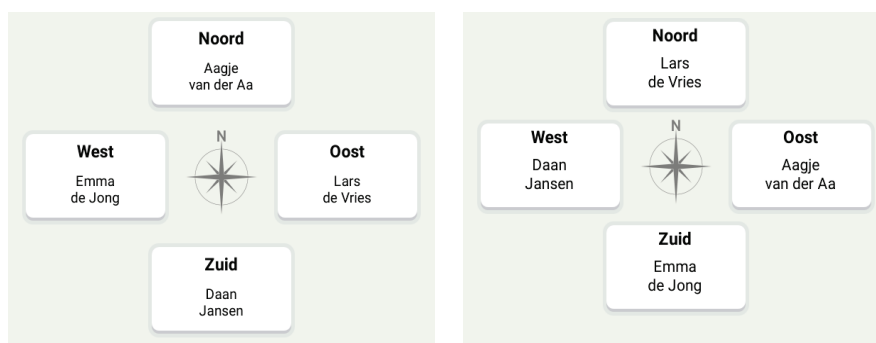


**FIGUUR 10.9**  
*Speler naar tegenstander slepen*



**FIGUUR 10.10**  
*Bevestig pijlenwissel door wedstrijdleader*

Een contrazit vereist bevestiging van de wedstrijdleader. De Bridgemate zal de wedstrijdleader vragen om de WL pincode in te voeren ter verificatie (zie [Hoofdstuk 12](#)). Zodra de code is ingevoerd, worden de richtingen van de paren omgeschakeld voor dat spel.



**FIGUUR 10.11**  
*Voor en na contrazit*

**OPMERKING:** De contrazit is alleen van toepassing op het huidige spel. Als paren de volgende spellen in de tegenovergestelde richting blijven spelen, moet de pijltjesswitch worden toegepast op elk van die spellen afzonderlijk.





## HOOFDSTUK 11

# Spelverdelingen

- Vooraf gedupliceerde spelverdelingen importeren
- Spelverdelingen invoeren
- Spelverdelingen bekijken

Spelverdelingen zijn essentieel voor elke bridgezitting en zijn een belangrijk hulpmiddel voor zowel spelers als wedstrijdleiders. Bridgemate III biedt uitgebreide functies voor het bekijken en invoeren van spelverdelingen, zodat spelers deze cruciale gegevens tijdens zittingen kunnen invoeren om ze later te bekijken of te exporteren, bijvoorbeeld naar de website van een club. Wanneer geduplicateerde spellen worden gebruikt en een bestand met spelverdelingen beschikbaar is, kan dit worden geïmporteerd in de Bridgemate Control Software, waardoor de spelverdelingen naadloos in het systeem worden geïntegreerd. Deze functionaliteit is van onschatbare waarde voor wedstrijdleiders, die op elk moment toegang hebben tot de spelverdelingen, en voor spelers, die de spelverdelingen kunnen bekijken en de te maken contracten kunnen analyseren nadat elk spel gespeeld is.

## Vooraf geduplicateerde spelverdelingen importeren

Wanneer spelverdelingen geduplicateerd worden met behulp van een duplicatiemachine, wordt er een bestand met spelverdelingen gegenereerd. Deze bestanden kunnen op twee manieren worden geïmporteerd in het Bridgemate systeem:

1. **Via uw rekenprogramma:** Laad de spelverdelingen in uw rekenprogramma voordat u het Bridgemate systeem opstart. Raadpleeg hiervoor de handleiding van uw rekenprogramma.
2. **Via Bridgemate Control Software:** BCS kan het spelverdelingbestand importeren, waardoor de spelverdelingen toegankelijk worden voor de Bridgemates.

## Spelverdelingen importeren in BCS

Nadat u Bridgemate Control Software heeft opgestart vanuit het rekenprogramma, navigeert u naar het BCS menu *Bestand* en selecteert u vervolgens *Importeren*.



**FIGUUR 11.1**

*Spelverdelingen importeren in Bridgemate Control Software*

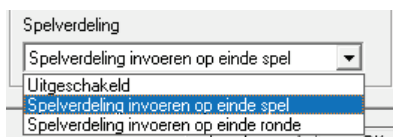
Kies het bestand of de bestanden met spelverdelingen dat u wilt importeren. De ondersteunde bestandstypen zijn onder andere:

- DUP
- PBN
- CSV
- BRI
- DGE

Indien uw lijnen verschillende spelverdelingen hebben, selecteert u het juiste bestand voor elke lijn afzonderlijk. Zorg ervoor dat de optie "Spelverdelingen inladen in het Bridgemate II / III scoresysteem" is ingeschakeld. Na het selecteren van de bestanden klikt u op "Importeer bestand(en)". De spelverdelingen worden dan geïmporteerd en geüpload naar het Bridgemate systeem.

## Spelverdelingen invoeren

Wanneer gebruik wordt gemaakt van handmatige spelverdelingen, kunnen spelers na het spelen van het spel de spelverdeling invoeren in de Bridgemate. Deze functie kan geactiveerd worden door de Bridgemate instelling "Spelverdelingen invoeren" aan te zetten.



**FIGUUR 11.2**

*Bridgemate instelling voor spelverdeling invoeren*

In de huidige versie van Bridgemate III is het alleen mogelijk om spelverdelingen in te voeren aan het einde van een spel, direct nadat spelers het resultaat hebben ingevoerd. Wanneer deze functie geactiveerd is en de spelverdeling nog niet bekend is, zal het spelresultaatscherm een knop tonen met de tekst "Spelverdeling invoeren".



**FIGUUR 11.3**  
Knop Spelverdeling invoeren

Druk op deze knop om te beginnen met het invoeren van de spelverdeling voor het spel.

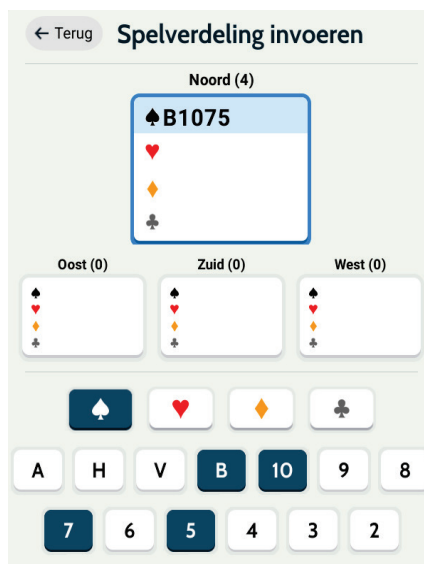
### Invoer van spelverdeling

Het invoeren van spelverdelingen op de Bridgemate III is intuïtief en eenvoudig. Het invoerscherm toont alle vier de handen, waarbij de vergrote hand aangeeft waar u op dat moment kaarten aan het invoeren bent.



**FIGUUR 11.4**  
*Start Invoer spelverdeling*

De invoer begint met de noordhand en schoppen. De kaarten worden ingevoerd door op de waarde symbolen te tikken. U kunt de kaarten in willekeurige volgorde invoeren. De Bridgemate zal ze van hoog naar laag weergeven.

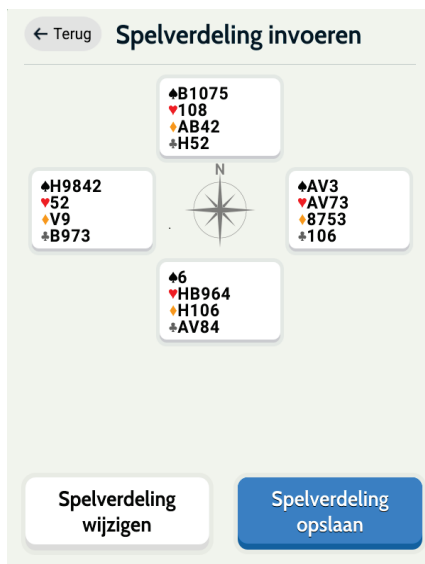


**FIGUUR 11.5**  
*Ingevoerde kaarten in de noordelijke hand*

Na het invoeren van de schoppen, tikt u op een andere kleur om de kaarten voor die kleur in te voeren. Als er een renonce is, gaat u naar de volgende kleur door die te selecteren. Zodra alle 13 kaarten zijn ingevoerd, wordt automatisch de volgende hand geselecteerd. Om over te schakelen naar een andere hand, tikt u op een van de drie kleinere handen.

Om een verkeerd ingevoerde kaart te corrigeren, tikt u er nogmaals op om de selectie ongedaan te maken en de kaart te verwijderen. Als u een invoer in een andere kleur of hand moet corrigeren, selecteert u eerst de juiste hand, dan de kleur en deselecteert u de verkeerde kaart.

Zodra er drie handen volledig zijn ingevoerd, worden de resterende kaarten automatisch toegewezen aan de laatste hand en wordt de volledige spelverdeling weergegeven.



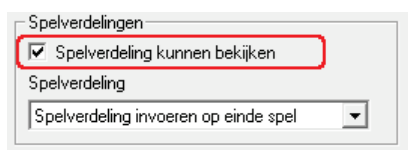
**FIGUUR 11.6**

*Hand volledig ingevoerd*

Als de invoer niet correct is, drukt u op "Spelverdeling wijzigen" om terug te keren naar het invoerscherm. Als de spelverdeling correct is, selecteer dan "Spelverdeling opslaan" om het op te slaan.

## Spelverdelingen bekijken

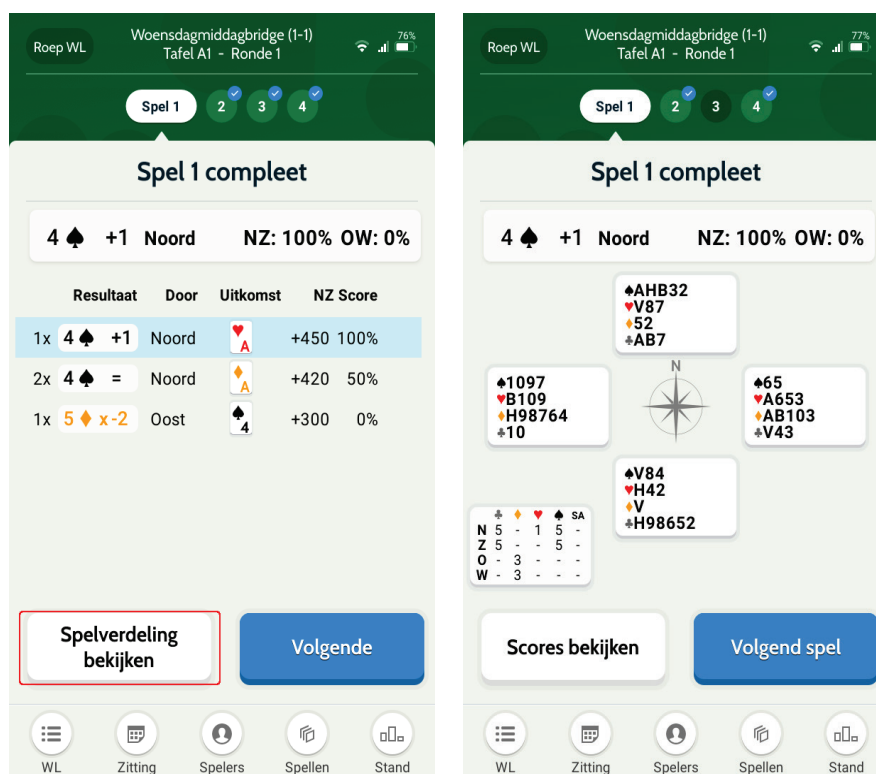
Spelers kunnen de spelverdeling van een spel bekijken zodra zij dit spel hebben uitgespeeld, mits de instelling "Spelverdeling kunnen bekijken" is ingeschakeld in Bridgemate.



**FIGUUR 11.7**

*Bridgemate instelling om spelverdelingen te bekijken*

Zodra de tegenstanders het spelresultaat hebben geaccepteerd, verschijnt er een knop om de spelverdeling te bekijken in het spelbeëindigingsscherm. Tik op deze knop om toegang te krijgen tot de spelverdeling, waarbij eventueel ook de te maken contracten worden getoond.



**FIGUUR 11.8**

*Knop 'Spelverdeling bekijken' en spelverdelingen met informatie over te maken contracten.*

De spelverdeling is ook beschikbaar via het overzichtsscherm van de spellen, via de knop "Spellen" in het menu onderaan. Druk op deze knop om een overzicht te zien van de spelresultaten van de huidige ronde. Tik op een spelresultaat om het overzicht te bekijken en selecteer vervolgens "Spelverdeling bekijken" om de spelverdeling te bekijken.



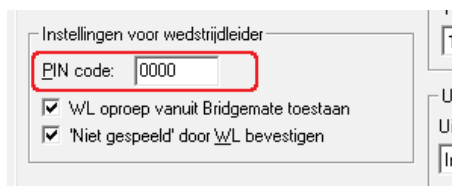
# Functies voor de wedstrijdleader

- PIN-code WL configureren
- Oproepen voor de wedstrijdleader
- Bevestiging van Niet gespeeld en contrazit
- Wedstrijdleadersmenu

Bridgemate III biedt wedstrijdleiders een uitgebreide reeks hulpmiddelen om een naadloze zitting te beheren. In het speciale menu van de wedstrijdleader kunt u scores bekijken en aanpassen, spelverdelingen wijzigen, spellen als onbespeeld markeren en aangepaste scores toewijzen. Spelers kunnen eenvoudig de wedstrijdleader oproepen voor assistentie met behulp van het Bridgemate apparaat.

## PIN-code WL configureren

De WL PIN code, een numerieke code van vier cijfers, wordt gebruikt om verschillende opties in het Bridgemate systeem te beveiligen. De standaardcode is 0000, maar kan gewijzigd worden via de Bridgemate Control Software instellingen.



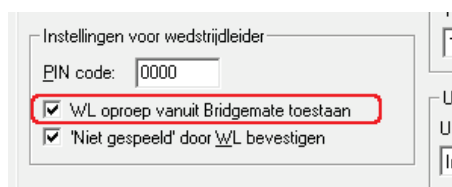
**FIGUUR 12.1**

*Bridgemate instelling voor de WL PIN code*

De PIN-code is nodig om toegang te krijgen tot de meeste opties die in dit hoofdstuk worden besproken. Aangezien deze opties onder de verantwoordelijkheid van de wedstrijdleader vallen, dient de code vertrouwelijk te blijven en niet gedeeld te worden met spelers. Het is aan te raden om de code regelmatig te veranderen voor extra veiligheid.

## Oproepen voor de wedstrijdleader

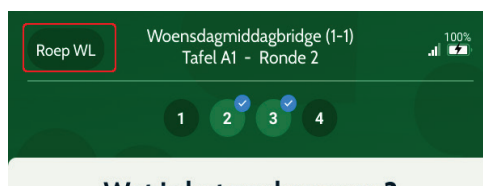
Om oproepen voor de wedstrijdleader vanuit de Bridgemate mogelijk te maken, activeert u de optie "WL oproep vanuit Bridgemate toestaan".



**FIGUUR 12.2**

*Bridgemate Instelling om oproepen van WL vanuit de Bridgemate toe te staan*

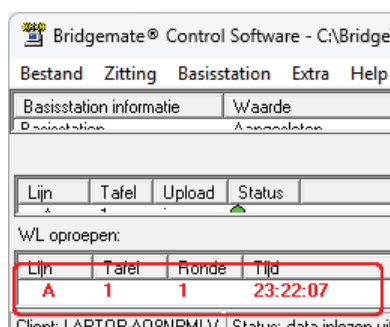
De Bridgemate zal de knop "Roep WL" linksboven in het scherm tonen.



**FIGUUR 12.3**

*Knop "Roep WL" op de Bridgemate*

Wanneer spelers op deze knop drukken om de wedstrijdleider te roepen, wordt een signaal naar de Bridgemate Control Software gestuurd. De oproep wordt op het scherm getoond, vergezeld van een geluidssignaal.



**FIGUUR 12.4**

*Oproepen voor de wedstrijdleider verschijnen in Bridgemate Control Software*

Indien ingesteld, worden oproepen naar de wedstrijdleider ook naar de [Bridgemate pager](#) en de [Bridgemate app](#) gestuurd. Deze instelling biedt de wedstrijdleider meer flexibiliteit om zich te verplaatsen in het speelgebied.



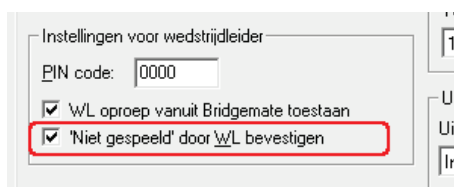
**FIGUUR 12.5**

*Bridgemate Pagers en Bridgemate App tonen WL oproepen*

Raadpleeg de respectievelijke handleidingen voor gedetailleerde instructies over het gebruik van de Bridgemate pager en Bridgemate app voor WL-oproepen.

## Bevestiging van Niet gespeeld en contrazit

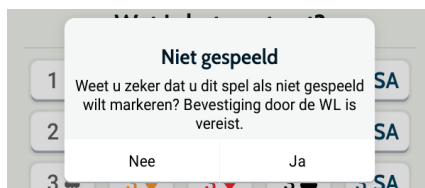
Als wedstrijdleider heeft u de mogelijkheid om het systeem zo in te stellen dat u de invoer van 'niet gespeeld' moet bevestigen.



**FIGUUR 12.6**

*Bridgemate Instelling voor het bevestigen van Niet gespeeld door een WL*

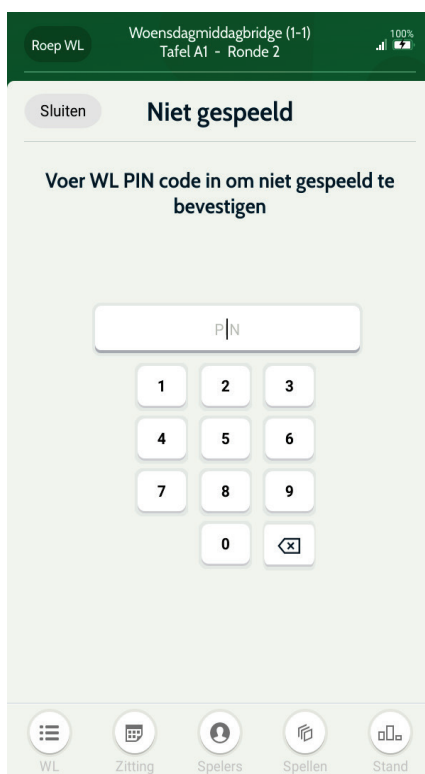
Met deze instelling aan, accepteert de Bridgemate niet automatisch een 'Niet gespeeld' invoer. In plaats daarvan wordt een bevestiging van de wedstrijdleader gevraagd. Na het selecteren van 'Niet gespeeld' verschijnt een melding dat de wedstrijdleader gevraagd dient te worden voor bevestiging.



**FIGUUR 12.7**

*Berichtenvak ter bevestiging van Niet gespeeld*

Wanneer spelers 'Niet gespeeld' bevestigen, vraagt het scherm om de wedstrijdleader de pincode in te laten voeren voor de definitieve bevestiging.



**FIGUUR 12.8**

*WL bevestigt Niet gespeeld met de PIN-code van WL.*

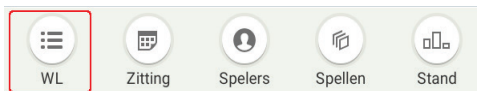
Zodra de juiste PIN-code is ingevoerd, is de vermelding 'Niet gespeeld' bevestigd. De spelers moeten de invoer van het resultaat nog afronden, waarbij ook de tegenstanders moeten instemmen.

## Contrazit

Het gebruik van een contrazit wordt beschreven in [Hoofdstuk 10](#). Het vereist altijd bevestiging van de wedstrijdleader, volgens dezelfde procedure als het bevestigen van een 'Niet gespeeld'-status.

## Wedstrijdleidersmenu

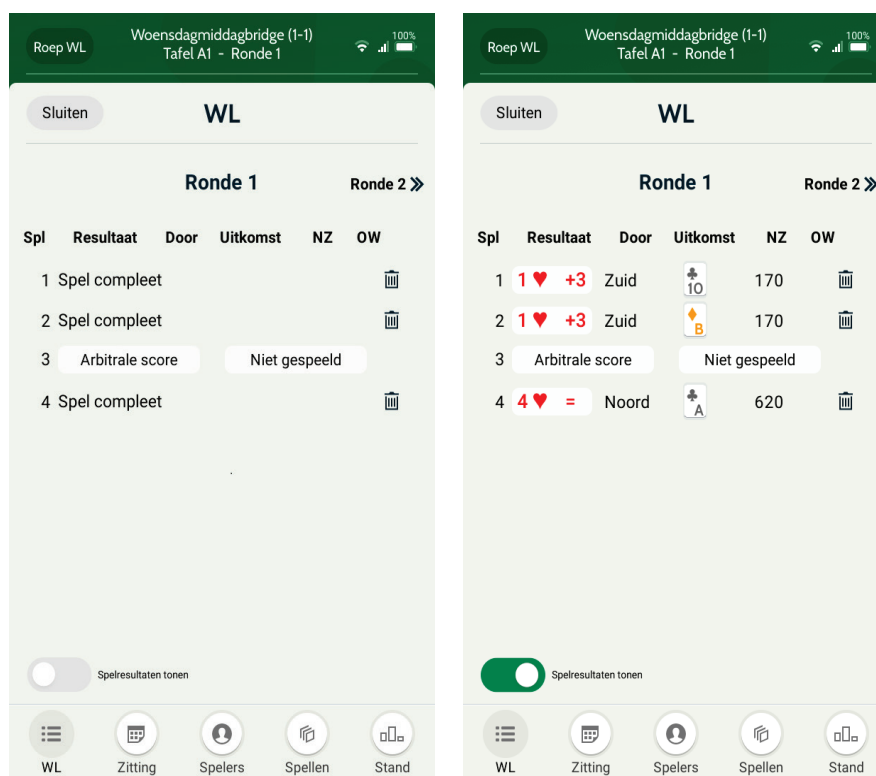
Het menu van de wedstrijdleider, of het WL-menu, is een essentieel hulpmiddel voor de wedstrijdleider om de spelresultaten te beheren en effectief toezicht te houden op het spelverloop. Het is toegankelijk via de knop "WL" in het onderste menu en vereist de invoer van een WL PIN-code.



**FIGUUR 12.9**

*Toegangsmenu via de knop "WL" in het onderste menu.*

Het menu WL toont aanvankelijk de huidige ronde aan tafel.



**FIGUUR 12.10**

*Menu WL met spelresultaten verborgen en spelresultaten getoond*

De spelresultaten zijn standaard verborgen. Om ze te tonen zet u de optie "Spelresultaten tonen" aan, zoals in Figuur 12.10.

Om het WL-menu te verlaten, drukt u opnieuw op de "WL" knop of selecteert u de knop "Sluiten".

## Navigeren door de rondes

U kunt door de rondes navigeren met de pijltjes volgend en vorig. Hiermee kunt u resultaten van eerdere rondes bekijken of informatie voor komende rondes alvast invoeren.

## Alle spelresultaten van een spel bekijken

Als u op een spelresultaat, de tekst "Spel compleet" of het spelnummer tikt, krijgt u meer informatie over dat spel. Deze actie onthult alle spelresultaten van het spel, of ze nu zichtbaar of verborgen waren. Deze resultaten kunnen bereikt zijn op de huidige tafel of op verschillende tafels.

|    | Resultaat | Door  | Uitkomst | NZ  | OW |
|----|-----------|-------|----------|-----|----|
| 1x | 4 ♥ x+1   | Noord | ♦ B      | 990 |    |
| 2x | 4 ♥ +1    | Noord | ♣ 4      | 650 |    |
| 1x | 4 ♥ +1    | Noord | ♦ B      | 650 |    |
| 1x | 4 ♥ =     | Noord | ♦ B      | 620 |    |
| 1x | 2 ♥ +3    | Noord | ♦ V      | 200 |    |
| 1x | 1 ♥ +3    | Zuid  | ♦ B      | 170 |    |

Spelverdeling bekijken

WL Zitting Spelers Spellen Stand

**FIGUUR 12.11**

Toont alle spelresultaten op een spel.

## Spelresultaten verwijderen

Om een spelresultaat voor een specifiek spel en ronde te verwijderen, navigeert u naar de ronde waarin het spel gespeeld werd op deze Bridgemate. Klik op het prullenbak-icoon naast een spelresultaat om dat resultaat te verwijderen. Spelresultaten kunnen alleen worden verwijderd wanneer deze zijn ingevoerd op deze Bridgemate. Indien het spelresultaat op een andere Bridgemate is ingevoerd, dient u naar deze Bridgemate te gaan om het resultaat te verwijderen of de Bridgemate Control Software te gebruiken om dit te doen.

| Spl | Resultaat       | Door | Uitkomst      | NZ | OW |
|-----|-----------------|------|---------------|----|----|
| 1   | Spel compleet   |      |               |    |    |
| 2   | Spel compleet   |      |               |    |    |
| 3   | Arbitrale score |      | Niet gespeeld |    |    |
| 4   | Spel compleet   |      |               |    |    |

**FIGUUR 12.12**

Spelresultaten verwijderen met prullenbak-icoon

## Een spel als niet gespeeld markeren

Indien een spel niet gespeeld is, kunt u dit ook registreren via het WL menu. Dit kan voor de huidige ronde of voor toekomstige rondes. Selecteer gewoon de ronde in kwestie, klik op "Niet gespeeld" op het spel dat u wilt markeren en bevestig de keuze. Merk op dat u een spel alleen als niet gespeeld kunt markeren als het oorspronkelijk voor die tafel was gepland.



**FIGUUR 12.13**

*Een spel markeren als Niet gespeeld*

## Een kunstmatige arbitrale score invoeren

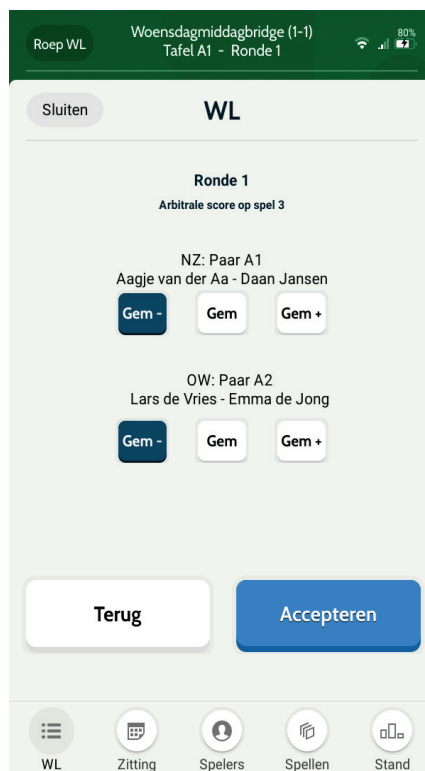
Vanuit dit scherm kunt u ook kunstmatige arbitrale scores invoeren. Selecteer "Arbitrale score" voor het spel dat aangepast moet worden.



**FIGUUR 12.14**

*Aangepaste score selecteren*

Er verschijnt een nieuw scherm waarin u kunstmatige arbitrale scores kunt invoeren voor beide paren.



**FIGUUR 12.15**  
*Kunstmatige arbitrale score invoeren*

U kunt elke combinatie van gemiddelde-min, gemiddelde of gemiddelde-plus selecteren. Druk op "Accepteren" om de aangepaste score te bevestigen. Het rekenprogramma zal deze kunstmatige scores verwerken volgens de spelregels voor bridge.

## Spelverdelingen bekijken, invoeren of verwijderen

Wedstrijdleiders hebben altijd toegang tot spelverdelingen via het WL-menu, zelfs als deze functionaliteit is uitgeschakeld voor spelers. Daarom wordt het uploaden van spelverdelingen over het algemeen aanbevolen, omdat het de wedstrijdleader helpt bij het beheren van de zitting.

Om toegang te krijgen tot de spelverdelingen

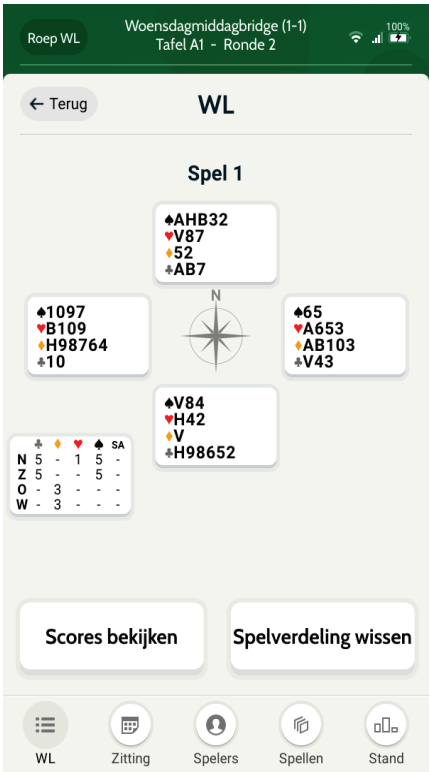
1. Open een spel door op het spelnummer, het spelresultaat of de tekst "Spel compleet" te tikken.
2. Vanuit het scherm met de spellen kunt u ofwel:
  - Op "Spelverdeling bekijken" drukken als er een spelverdeling beschikbaar is.
  - Op "Spelverdeling invoeren" drukken om een spelverdeling voor dat spel in te voeren.

Het invoeren van een spelverdeling in het WL-menu volgt dezelfde procedure als die voor de spelers.

Om een spelverdeling te verwijderen, kiest u eerst "Spelverdeling bekijken" en vervolgens "Spelverdeling wissen".



**FIGUUR 12.16**  
Toegang tot de spelverdeling vanaf de pagina  
Spelverdeling.



**FIGUUR 12.17**  
Een spelverdeling verwijderen



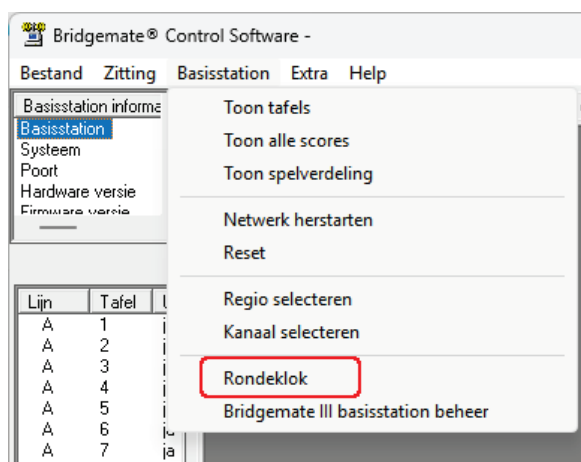
## HOOFDSTUK 13

# Bridge rondeklok

- De rond klok bedienen

## De rondeklok bedienen

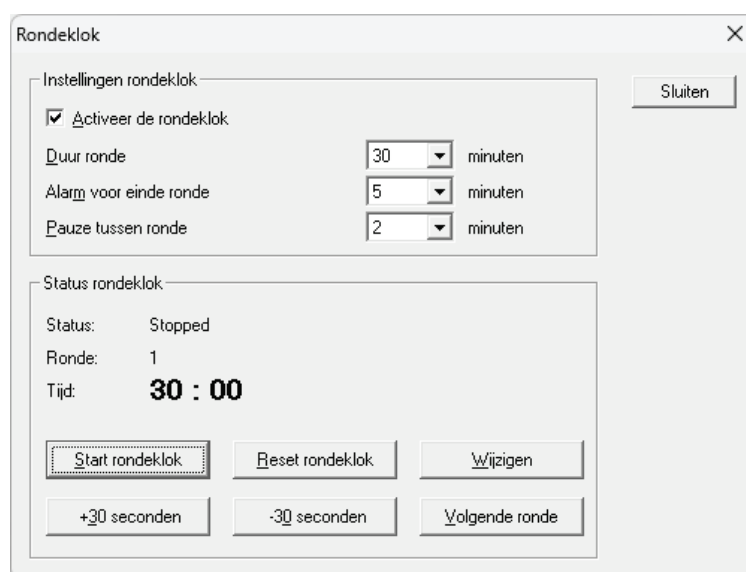
Om de rondeklok te configureren, te starten en te stoppen, gaat u naar het menu *Basisstation* → *Rondeklok* in de Bridgemate Control Software. Zorg ervoor dat het Bridgemate III basisstation is aangesloten voor een goede werking van de rondeklok.



**FIGUUR 13.1**

*Open het scherm voor de rondeklok vanuit het menu Basisstation.*

Wanneer u dit menu selecteert, wordt een nieuw venster geopend:



**FIGUUR 13.2**

*Instellingenvenster voor de rondeklok*

Om de rondeklok te gebruiken, klikt u op "Activeer de rondeklok ". Deze actie zal de rondeklok tonen of verbergen op het Bridgemate scherm, waar deze in de rechter bovenhoek verschijnt.



**FIGUUR 13.3**

*Rondeklok die de resterende tijd in de ronde aangeeft*

U kunt de duur van de ronden, de tijd voor het einde van een ronde waarop een alarm moet klinken en de lengte van de pauze tussen de rondes instellen. Al deze waarden worden geconfigureerd in minuten i.

De lengte van de ronde kan ingesteld worden tussen 1 en 250 minuten. Voor het alarm en de pauze kunt u een duur kiezen tussen 1 en 30 minuten. Als u het alarm wilt uitschakelen of de pauze wilt overslaan, selecteert u "Uit".

## De rondeklok starten/stoppen

De rondeklok in het Bridgemate systeem start niet automatisch, u dient deze handmatig te starten via BCS. Om te beginnen drukt u op "Start rondeklok". Een enkel belsignaal zal het begin van een nieuwe ronde aangeven. Na het starten telt de rondeklok af op basis van de door u ingestelde tijdsduur en gaat de hele zitting door. Om de rondeklok te pauzeren, drukt u op "Stop rondeklok".

## Alarmteken en pauze

Als u het alarm hebt ingesteld om het einde van een ronde aan te geven, zal de Bridgemate een dubbel belsignaal laten horen en de rondeklok zal de resterende tijd op een rode achtergrond weergeven.



**FIGUUR 13.4**

*Resterende tijd in ronde*

Wanneer een ronde is afgelopen, laat de Bridgemate een drievoudig belsignaal horen. Indien u een pauze tussen de rondes heeft gepland, wordt het aftellen van de pauze ook weergegeven op de Bridgemate.



**FIGUUR 13.5**

*Pauze na ronde 1*

## Volgende ronde starten

De rondeklok gaat automatisch door naar de volgende ronde, zelfs als de Bridgemate in de vorige ronde blijft. Indien er een verschil is tussen de ronde van de Bridgemate en de rondeklok, zal de rondeklok de huidige ronde weergeven.



**FIGUUR 13.6**

*Timer geeft resterende tijd in ronde 1 aan terwijl Bridgemate in ronde 2 zit*

Figuur 13-6 laat zien dat de Bridgemate door is naar de volgende ronde (ronde 2), terwijl de rondeklok in ronde 1 blijft staan. Dit geeft aan dat de spelers ronde 1 eerder dan gepland hebben afgerond.

## Rondeklok instellingen aanpassen

In het Bridgemate Control Software heeft u volledige controle over de rondeklok vanuit het rondelokvenster:

- Pas de standaard rondeklok waarden direct aan. Hoewel dit geen invloed heeft op de huidige rondeklok, zal de volgende ronde of pauze automatisch de bijgewerkte instellingen gebruiken.
- Gemakkelijk 30 seconden toevoegen of aftrekken met de knoppen "+30 seconden" en "-30 seconden".
- Ga met de rondeklok naar de volgende ronde door op "Start volgende ronde" te klikken.
- De rondeklok volledig resetten door "Reset ronde" te selecteren. Hierdoor stopt de klok, gaat de rondeklok terug naar ronde 1 en wordt de tijd teruggezet naar de standaardrondeduur.
- Om de huidige tijd en ronde aan te passen, drukt u op de knop "Wijzigen", waarmee een nieuw venster voor aanpassingen wordt geopend. U kunt de huidige ronde kiezen en de exacte resterende tijd in minuten en seconden aanpassen. De waarde van de ronde is beperkt tot het totale aantal rondes in de huidige zitting.



**FIGUUR 13.7**

*Huidige instellingen van de rondeklok aanpassen*

### OPMERKING:

1. **De rondeklok start niet automatisch wanneer u het Bridgemate systeem opstart. U dient deze handmatig te activeren met behulp van de Bridgemate Control Software.**
2. **De rondeklok werkt onafhankelijk van de voortgang van de zitting in de Bridgemates. Indien de rondeklok aanzienlijk achterloopt op de zitting of juist voorloopt op de zitting, kunt u deze naar wens bijstellen of pauzeren.**
3. **Het Bridgemate III basisstation beheert centraal de huidige tijd en ronde van de rondeklok. Zelfs wanneer de Bridgemates of uw computer uitgeschakeld zijn, blijft de rondeklok lopen. Om de huidige tijd en ronde te bekijken, controleert u de Bridgemate rondelok vensters in de Bridgemate Control Software of op een actieve Bridgemate.**
4. **Bridgemates updaten hun rondelok-instellingen elke keer dat ze draadloos verbinding maken met het basisstation. Hierdoor is het mogelijk dat wijzigingen in de rondelok niet direct zichtbaar zijn op de Bridgemates en niet tegelijk op alle Bridgemates.**





## HOOFDSTUK 14

# Energiebesparing

- Energiebesparende instellingen
- Helderheid scherm
- Energiebesparende standen
- WiFi-instellingen

De Bridgemate III scoreapparaten zijn uitgerust met een 40Wh batterij, waardoor ze urenlang kunnen spelen. Door de instellingen van het apparaat aan te passen, kunt u de levensduur van de batterij optimaliseren en het aantal zittingen verlengen voordat u het apparaat opnieuw moet opladen. Dit hoofdstuk laat u zien hoe u energiebesparende functies effectief kunt beheren in de Bridgemate.

## Energiebesparende instellingen

U kunt het energieverbruik verminderen door de volgende instellingen aan te passen:

1. Helderheid van het scherm.
2. Energiebesparende schermmodi.
3. WiFi-instellingen.

Elk van deze instellingen kan onafhankelijk geconfigureerd worden. Door deze instellingen te configureren, zal de Bridgemate langer werken voordat deze moet worden opgeladen.

### Helderheid scherm

De helderheid van het scherm kan worden ingesteld van niveau 1 tot 7, waarbij 7 de maximale helderheid is. In omgevingen met veel omgevingslicht, zoals buiten, is het vaak nodig om de helderheid op het maximum in te stellen voor goed zicht. In de meeste andere situaties is het verlagen van de helderheid naar een lager niveau voldoende voor leesbaarheid. Als u de helderheid verlaagt naar niveau 5 of lager, gaat de batterij aanzienlijk langer mee. De helderheid is standaard ingesteld op niveau 6.

De helderheid kan op twee manieren worden ingesteld:

1. Individueel op elke Bridgemate via de instellingen.
2. Centraal met behulp van Bridgemate Control Software.

#### Helderheidsniveau op elke Bridgemate afzonderlijk instellen

Zet de Bridgemate aan en open het instellingenmenu vanuit het startscherm. Tik op "Weergave" om de beeldscherminstellingen te openen.



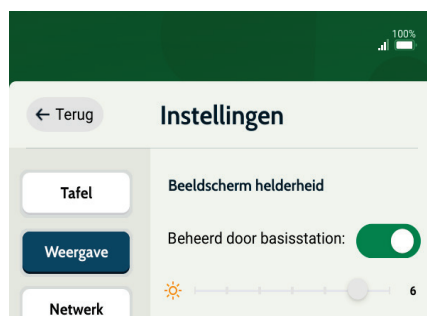
**FIGUUR 14.1**

*Helderheidsniveau ingesteld in de Bridgemate*

Pas het helderheidsniveau aan door de gewenste positie op de horizontale schuifbalk te selecteren. De instelling blijft behouden totdat u deze opnieuw wijzigt. Als de schuifbalk inactief is, drukt u op de schakelaar "Beheerd door basisstation" om deze uit te schakelen, zodat u de schuifbalk kunt gebruiken.

### Helderheidsniveau centraal instellen in Bridgemate Control Software

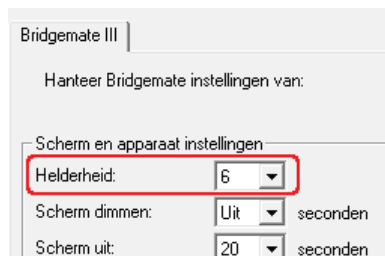
Om het helderheidsniveau centraal in te stellen, dient u eerst de Bridgemate te configureren voor centraal beheer. Zet de Bridgemate aan en navigeer naar Instellingen. Tik op "Weergave" en schakel de schakelaar "Beheerd door basisstation" in.



**FIGUUR 14.2**

*Helderheidsniveau ingesteld op beheerd door basisstation*

De helderheid wordt nu centraal geregeld door de Bridgemate Control Software. De volgende stap is het openen van Bridgemate Control Software (BCS) op uw computer. Navigeer in BCS naar het menu *Extra* → *Instellingen* → *Bridgemate*. Hier kunt u centraal de helderheid instellen.



**FIGUUR 14.3**

*Bridgemate instelling voor het helderheidsniveau van het Bridgemate scherm*

Sla het nieuwe helderheidsniveau op door rechtsonder op OK te drukken. Voor elke nieuwe zitting die u start, zal de Bridgemate dit helderheidsniveau gebruiken, mits u de helderheidsinstelling op "Beheerd door basisstation" heeft ingesteld op de Bridgemates.

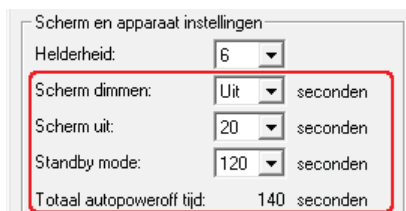
## Energiebesparende standen

Het volledig actief houden van het Bridgemate scherm gedurende het gehele bridge spel kan aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk lijken voor spelers, maar het heeft als belangrijk nadeel dat de batterij meer verbruikt, waardoor deze vaker moet worden opgeladen. Om het energieverbruik te verminderen en de tijd tussen twee oplaadbeurten te verlengen, biedt de Bridgemate drie niveaus van energiebesparende modi. Deze modi worden geactiveerd wanneer de gebruiker stopt met interactie met de Bridgemate voor een bepaalde duur, die kan worden geconfigureerd via BCS. Deze modi zijn:

1. Scherm dimmen

2. Scherm uit
3. Slaapstand

Schermdimmen en scherm uit zijn optionele energiebesparende modi. De slaapstand is echter altijd ingeschakeld om te voorkomen dat de Bridgemate oneindig actief blijft totdat de batterij leeg is. Alle drie de energiebesparende modi kunnen worden beheerd via BCS. Navigeer naar het menu *Extra* → *Instellingen* → *Bridgemate*, en stel de inactiviteitsduur in om de energiebesparende stand te activeren of uit te schakelen.



**FIGUUR 14.4**

*Bridgemate Instelling voor scherm energiebesparende standen*

## Schermdimmen

Deze functie vermindert de achtergrondverlichting van het scherm na een bepaalde periode van inactiviteit. De duur kan worden ingesteld van 5 tot 75 seconden. Optioneel kan het worden uitgeschakeld, wat betekent dat deze energiebesparende modus niet wordt gebruikt. Indien geactiveerd, is dit de eerste energiebesparende modus die geactiveerd wordt nadat de gebruiker stopt met het gebruik van de Bridgemate. Om deze modus te verlaten, raakt de gebruiker simpelweg het scherm aan, waardoor het apparaat onmiddellijk weer volledig helder wordt.

## Schermdit

Deze energiebesparende modus schakelt het scherm uit na een bepaalde periode van inactiviteit, terwijl het apparaat operationeel blijft. De duur kan worden ingesteld tussen 5 en 75 seconden. U kunt de modus scherm uit ook volledig uitschakelen. Als de modus scherm dimmen is ingeschakeld, begint de tijd voor deze modus nadat het scherm gedimd is. Zonder scherm dimmen wordt de scherm-uit modus geactiveerd direct nadat de gebruiker stopt met interactie met de Bridgemate. Om deze modus te verlaten, raakt de gebruiker simpelweg het scherm aan, waardoor het scherm weer wordt ingeschakeld.

De energiebesparende modus voor het uitschakelen van het scherm is een effectieve manier om de batterij te sparen, het stroomverbruik wordt bijna gehalveerd terwijl het apparaat onmiddellijk reageert.

## Slaapstand

Deze energiebesparende modus zet het apparaat in slaapstand, wat betekent dat het volledig is uitgeschakeld, maar de gebruiker het apparaat toch kan wekken door het scherm aan te raken. De inactiviteitsduur kan worden ingesteld van 5 tot 600 seconden. Deze modus kan naast de modi scherm dimmen en/of scherm uit worden gebruikt, maar kan ook onafhankelijk worden ingesteld. Als zowel de modi scherm dimmen als scherm uit zijn uitgeschakeld, gaat het apparaat onmiddellijk na de ingestelde inactiviteitsperiode in slaapstand.

Om de slaapstand te verlaten, raakt de gebruiker gewoon het scherm aan, waardoor het scherm weer wordt ingeschakeld. Deze modus vermindert het stroomverbruik aanzienlijk, omdat het apparaat is uitgeschakeld,

behalve het aanraakscherm. Een klein nadeel is echter dat het een paar seconden duurt voordat het scherm weer wordt ingeschakeld nadat het is aangeraakt.

Na een uur in slaapstand zal de Bridgemate het aanraakscherm uitschakelen en volledig uitschakelen. Om de Bridgemate weer te activeren dient de gebruiker de aan/uitknop ingedrukt te houden.

#### Voorbeelden van energiebesparende modi

De onderstaande tabel geeft een overzicht van verschillende combinaties van inactiviteitsperioden die de energiebesparende modi activeren. Het bevat de duur van inactiviteit die vereist is voor elke energiebesparingsmodus, evenals de totale tijd die nodig is om de slaapstand in te schakelen.

| Energiebesparingsschema | Scherm dimmen | Scherm uit | Slaapstand | Totale tijd tot slaapstand |
|-------------------------|---------------|------------|------------|----------------------------|
| Extreem                 | 10            | Uit        | 10         | 20                         |
| Zwaar                   | 20 / Uit      | Uit / 20   | 20         | 40                         |
| Geoptimaliseerd         | 20            | 20         | 60         | 100                        |
| Gemiddeld               | 20            | 20         | 300        | 340                        |
| Minimum                 | 60            | Uit        | 600        | 660                        |
| Geen                    | Uit           | Uit        | 600        | 600                        |

Deze voorbeelden illustreren hoe u energiebesparende modi kunt configureren. U moet ze aanpassen aan uw eigen voorkeuren. Het belangrijkste idee is dat langere inactiviteitsperioden resulteren in een hoger stroomverbruik, maar een responsievere en gebruiksvriendelijkere ervaring bieden. Omgekeerd kunnen kortere inactiviteitsperioden meer stroom besparen, maar de hervattingsperiode verlengen, waardoor de gebruiksvriendelijkheid mogelijk afneemt.

## WiFi-instellingen

De Bridgemate heeft een ingebouwde WiFi-module voor het registreren, afmelden en updaten van de firmware. Tijdens reguliere clubzittingen wordt de WiFi-module echter niet gebruikt. Om de batterij te sparen is het aan te raden om de WiFi-functionaliteit uit te schakelen.

Om de WiFi-functionaliteit uit te schakelen, selecteert u "Instellingen" op het startscherm en kiest u vervolgens "Netwerk".



**FIGUUR 14.5**  
WiFi in- of uitschakelen

Zorg ervoor dat de schakelaar "WiFi aan-/uitschakelen" is ingesteld op "Uit".

Raadpleeg [Hoofdstuk 20](#) voor meer informatie over de WiFi-instellingen en -functionaliteit.

## Stroomverbruik en aantal zittingen tot herladen

Hoe energiezuiniger de Bridgemate is geconfigureerd, hoe meer zittingen u deze kunt gebruiken voordat deze moet worden opgeladen. Voor standaard bridge zittingen bestaande uit 24 spellen, die meestal ongeveer drie uur duren, kan het instellen van het helderheidsniveau op 5 en het uitschakelen van WiFi de levensduur van de batterij aanzienlijk verlengen. Onder deze energiebesparende omstandigheden kan de Bridgemate ongeveer het volgende aantal zittingen draaien op een volle batterijlading:

| Energiebesparingsregeling | Geschat aantal zittingen |
|---------------------------|--------------------------|
| Extreem                   | 20 tot 25                |
| Zwaar                     | 18 tot 22                |
| Geoptimaliseerd           | 15 tot 18                |
| Gemiddeld                 | 10 tot 12                |
| Minimaal                  | 8 tot 10                 |
| Geen                      | 6 tot 7                  |

Houd er rekening mee dat het aantal zittingen aanzienlijk kan variëren afhankelijk van de interactie van de gebruiker met de Bridgemate. Meer interactie resulteert in meer tijd op het scherm, waardoor het energieverbruik toeneemt. De cijfers zijn bedoeld als richtlijn om u te helpen uw eigen energiebesparende modus te kiezen en kunnen verschillen in uw specifieke situatie.





# Offline gebruik

- Online verbindingmethode vs. offline verbindingmodus
- Offline / Online verbindingmodus configureren
- Bridgemates initialiseren voor offline gebruik
- Bridgemates gebruiken tijdens de zitting
- Spelresultaten uploaden naar het basisstation

Bridgemates maken tijdens een zitting verbinding met het Bridgemate III basisstation om real-time informatie over loopschema's, spelers, scores en meer te bekijken. Ook sturen zij spelresultaten en andere gegevens naar het basisstation voor verwerking door het rekenprogramma. Hiervoor moet het basisstation zich binnen het maximale draadloze bereik van de Bridgemates bevinden. Echter, sommige toernooien hebben tafels verspreid over een groot gebied, waardoor het moeilijk is voor alle tafels om binnen bereik te blijven. In dergelijke gevallen kan de "Offline" verbindingmethode gebruikt worden. Dit hoofdstuk legt uit hoe u de offline methode kunt gebruiken, waardoor Bridgemates in stand-alone modus kunnen werken. Deze modus biedt de meeste functionaliteiten zonder dat er een directe draadloze verbinding met het Bridgemate III basisstation nodig is.

## Online verbindingmethode vs. offline verbindingmodus

Het Bridgemate III systeem biedt twee verbindingmethoden:

### 1. Online verbinding

In deze modus dienen Bridgemates zich binnen het bereik van het basisstation te bevinden, waardoor real-time draadloze gegevensuitwisseling tussen de Bridgemate en het basisstation mogelijk is. Dit is de standaard en meest gebruikte modus voor clubzittingen en toernooien. Voorgaande hoofdstukken gaan uit van het gebruik van deze verbindingmodus.

### 2. Offline verbinding

In deze modus verzendt het Bridgemate III basisstation draadloos het volledige loopschema en relevante informatie aan het begin van de zitting. Na deze initiële instelling werkt de Bridgemate gedurende de zitting zelfstandig totdat alle spelresultaten voor alle ronden zijn ingevoerd. Eenmaal klaar worden alle resultaten draadloos teruggestuurd naar het basisstation. Tijdens de standalone fase communiceren de Bridgemates niet met het basisstation en kunnen ze buiten het bereik van het basisstation geplaatst worden. Deze modus wordt meestal gebruikt in toernooien waar de tafels verspreid zijn over verschillende locaties.

## Offline / Online verbindingmodus configureren

De verbindingmodus dient geconfigureerd te worden voordat het Bridgemate systeem wordt opgestart door het rekenprogramma. Zodra het systeem actief is en tafels zijn toegevoegd aan het basisstation, kan de modus niet meer gewijzigd worden (tenzij u het basisstation herstelt; raadpleeg de handleiding van Bridgemate Control Software voor meer informatie). Indien het rekenprogramma de Bridgemate III verbindingmodus instelt, kunt u deze daar instellen. In het andere geval configureert u deze in het Bridgemate Control Software door de volgende stappen te volgen:

1. Sluit het Bridgemate III basisstation aan op uw computer.
2. Open de Bridgemate Control Software vanuit het Windows Start menu.
3. Navigeer naar menu Extra → Instellingen → Bridgemate.
4. Kies de gewenste verbindingmodus.



**FIGUUR 15.1**  
*Instelling gebruiksmodus*

5. Druk op OK om de wijzigingen op te slaan.
6. Sluit de Bridgemate Control Software af.

De volgende keer dat u het Bridgemate III systeem opstart vanuit uw rekenprogramma, wordt de geselecteerde verbindingsmodus toegepast.

## **Bridgemates initialiseren voor offline gebruik**

Om Bridgemates in offline modus te gaan gebruiken, stelt u eerst de verbindingsmodus in op offline en bereidt u de zitting voor in uw rekenprogramma. Zorg ervoor dat het Bridgemate III basisstation is aangesloten op de computer voordat u het systeem opstart.

Vervolgens initialiseert u de Bridgemates met de relevante gegevens van de zitting. Dit proces is vergelijkbaar met het opstarten van een Bridgemate aan het begin van een zitting. Zet de Bridgemate aan en selecteer "Begin met spelen" in het beginscherm. Indien de Bridgemate in flexibele tafelmodus staat, verschijnt een lijst met beschikbare tafels. Bevestig de tafel voor deze Bridgemate en druk op "Doorgaan als tafel ...". De Bridgemate zal verbinding maken met het basisstation en alle benodigde loopschema- en spelgegevens voor de tafel downloaden, wat enkele seconden duurt. Zodra de gegevens ontvangen zijn, zal de Bridgemate de eerste ronde beginnen. U kunt vervolgens de Bridgemate naar de aangewezen tafel brengen.

Indien de Bridgemate in de verkeerde modus (online/offline) is gestart, dient u de zitting opnieuw te starten vanuit het rekenprogramma om de modus te resetten.

## **Bridgemates gebruiken tijdens de zitting**

Tijdens de zitting werkt de Bridgemate op dezelfde manier als de online verbindingsmodus, met een paar belangrijke verschillen:

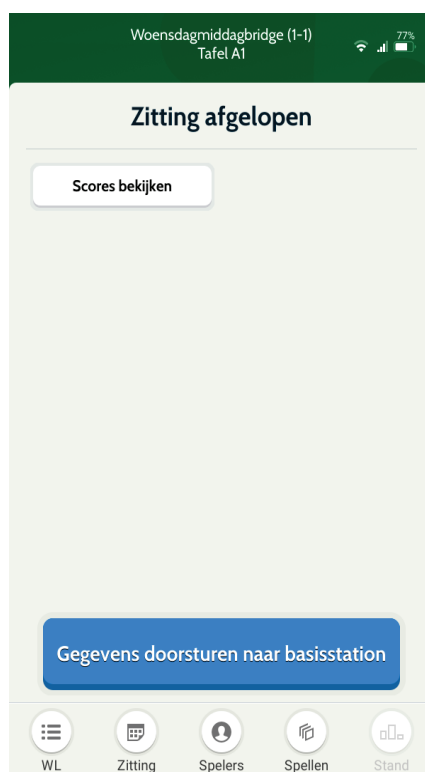
- Spelresultaten worden lokaal opgeslagen in plaats van naar het basisstation gestuurd.
- Eerdere spelresultaten voor een spel kunnen alleen worden weergegeven voor zover die op de betreffende Bridgemate zijn ingevoerd.
- Live klassementen en andere feedback over resultaten zijn niet beschikbaar tijdens de zitting.

De volgende functionaliteit is niet beschikbaar als u de offline verbindingsmodus gebruikt:

- Spelersregistraties aan het begin en tijdens de ronde
- Klassementen
- WL-oproepen
- Spelverdelingen invoeren en bekijken
- Startposities van spelers in ronde 1 bevestigen.

## **Spelresultaten uploaden naar het basisstation**

Zodra alle ronden zijn afgerond, kunnen de ingevoerde spelresultaten worden geüpload naar het basisstation. De Bridgemate zal dan het volgende scherm tonen:



**FIGUUR 15.2**

*Resultaten van een offline zitting doorsturen naar basisstation aan einde zitting*

Zorg ervoor dat de Bridgemate zich binnen het draadloze bereik van het basisstation bevindt en druk vervolgens op "Gegevens doorsturen naar basisstation". Alle spelresultaten worden geüpload en verwerkt zoals gebruikelijk.

### **Spelresultaten uploaden vanuit back-up archief**

Indien de Bridgemate opnieuw is opgestart of de zitting is beëindigd voordat de spelresultaten zijn geüpload, kunt u deze opnieuw verzenden vanuit het interne back-up archief. Raadpleeg [Hoofdstuk 18](#) voor meer details over deze functie. Met deze functie kunt u ook scores uploaden naar het basisstation voordat de zitting wordt beëindigd.





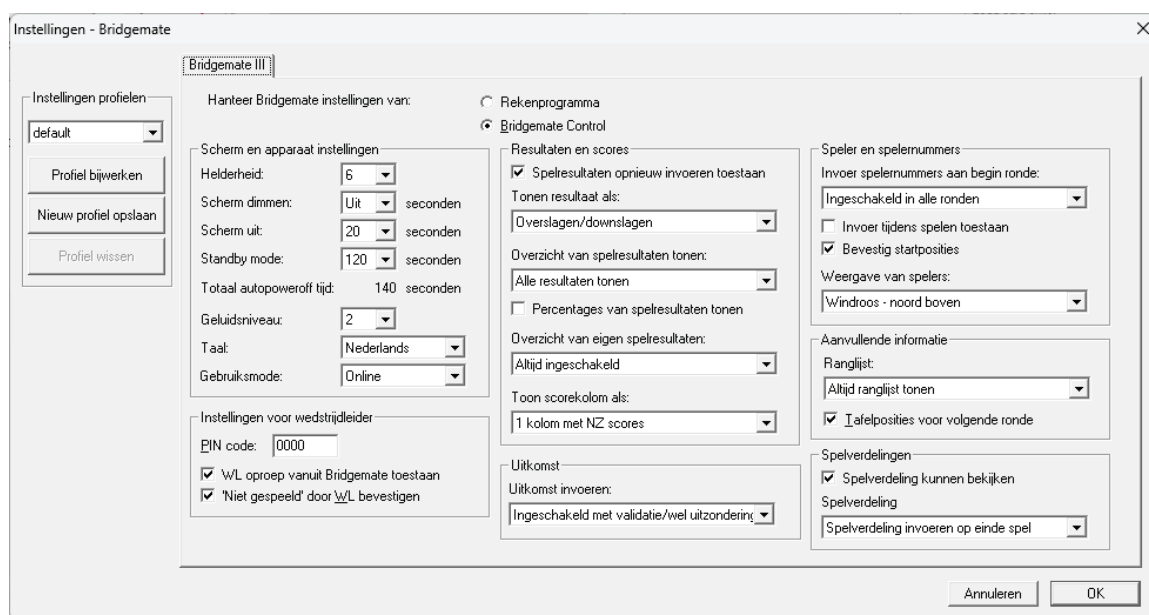
# Overzicht van alle Bridgemate instellingen

- Bridgemate III instellingen
- Butler (IMP) en Cross-IMP scoremethoden gebruiken

Dit hoofdstuk geeft een gedetailleerd en beknopt overzicht van alle instellingen die beschikbaar zijn in de Bridgemate Control Software, specifiek voor de Bridgemate III scoreapparaten.

## Bridgemate III instellingen

Om de Bridgemate instellingen te wijzigen, gaat u naar het menu *Extra* → *Instellingen* → *Bridgemate*. Zorg ervoor dat het Bridgemate III basisstation is aangesloten op uw computer om toegang te krijgen tot de Bridgemate III instellingen en deze weer te geven. Het instellingenvenster ziet er als volgt uit:



**FIGUUR 16.1**

Venster met alle Bridgemate III instellingen

## Instellingen beheerd door Bridgemate Control Software of rekenprogramma

Bridgemate instellingen kunnen worden geconfigureerd via het rekenprogramma of via Bridgemate Control Software (BCS). Om uw rekenprogramma deze instellingen te laten beheren, selecteert u "Hanteer Bridgemate instellingen van Rekenprogramma". Raadpleeg de handleiding van uw rekenprogramma voor meer informatie over het configureren van de Bridgemate instellingen. Kies "Hanteer Bridgemate instellingen van Bridgemate Control " wanneer u de Bridgemate instellingen handmatig wilt instellen of wanneer uw rekenprogramma de Bridgemate III instellingen niet ondersteunt.

## Scherm- en apparaatinstellingen

### Helderheidsniveau

Pas de helderheid van het scherm aan, die kan worden ingesteld van 1 tot 7, waarbij 7 het helderst is. Deze instelling wordt alleen toegepast wanneer de helderheid van het scherm is geconfigureerd als "beheerd door basisstation" op de Bridgemate.

### Scherm dimmen

Deze instelling bepaalt het aantal seconden van inactiviteit voordat het scherm dimt. Het kan worden ingesteld tussen 5 en 75 seconden of helemaal worden uitgeschakeld.

## **Schermd uit**

Deze instelling bepaalt de duur van inactiviteit, variërend van 5 tot 75 seconden, waarna het scherm wordt uitgeschakeld terwijl de Bridgemate aan blijft. Het kan ook volledig uitgeschakeld worden.

## **Standby mode**

Deze instelling bepaalt de duur van inactiviteit, van 5 tot 600 seconden, waarna de Bridgemate uitschakelt en in slaapstand gaat.

Raadpleeg [Hoofdstuk 14](#) voor een gedetailleerde uitleg van deze instellingen en hoe u deze kunt gebruiken om de batterij te sparen.

## **Geluidsniveau**

Deze instelling regelt het volume van de luidspreker, instelbaar van 1 tot 7, waarbij 7 het luidst is. Het kan ook worden uitgeschakeld.

## **Taal**

Met deze instelling kunt u de interfacetaal voor de Bridgemate instellen. Deze wordt alleen overgenomen wanneer de taal is ingesteld op "beheerd door basisstation" op het apparaat. Voor meer details, zie [Hoofdstuk 4](#).

## **Gebruiksmodus**

Deze instelling bepaalt of de Bridgemate in online modus werkt met het Bridgemate III basisstation of zelfstandig in offline modus functioneert. Voor een gedetailleerde uitleg van deze verbindingsmodi, zie [Hoofdstuk 15](#).

## **Instellingen voor wedstrijdleader**

De instellingen voor de wedstrijdleader worden nader toegelicht in [Hoofdstuk 12](#).

### **PIN-code**

Stel een viercijferige PIN code in om het WL menu te beveiligen tegen ongeautoriseerde toegang.

### **WL oproep vanuit Bridgemate toestaan**

Schakel deze instelling in zodat spelers de wedstrijdleader kunnen oproepen door op de knop "Roep WL" op de Bridgemate te drukken.

### **‘Niet gespeeld’ door WL bevestigen**

Selecteer deze instelling wanneer spelers de wedstrijdleader moeten oproepen voor goedkeuring wanneer ze een spel niet hebben gespeeld, zoals in gevallen van tijdgebrek.

## **Resultaten en scores**

### **Spelresultaten opnieuw invoeren toestaan**

Sta spelers toe om, tijdens een ronde, hun eigen spelresultaten te verwijderen en opnieuw in te voeren voor de spellen die ze gespeeld hebben door deze instelling in te schakelen.

## **Tonen resultaat als**

Het eindresultaat kan in verschillende formaten worden weergegeven: als over- of downslagen in verhouding tot het contract, het totale aantal gemaakte slagen of in de Amerikaanse stijl (aantal meetellende gewonnen slagen of aantal downslagen).

## **Overzicht van spelresultaten tonen**

Om de Bridgemate in te stellen om eerdere spelresultaten te tonen voor een zojuist gespeeld spel, selecteert u "Alle resultaten tonen". Om alleen het door de spelers zelf ingevoerde spelresultaat te tonen, kiest u "Alleen eigen resultaat tonen". Om te voorkomen dat spelresultaten worden weergegeven, stelt u deze optie in op "Uitgeschakeld".

## **Percentages van spelresultaten tonen**

Als deze instelling ingeschakeld is, wordt het percentage of of het aantal IMP's dat behaald is voor elk spelresultaat weergegeven in het overzicht van eerdere resultaten.

## **Overzicht van eigen spelresultaten**

Als u deze instelling inschakelt, kunnen spelers zelfstandig een overzicht opvragen van hun eigen spelresultaten in de huidige ronde, zonder hulp van de WL. Het overzicht kan op elk moment opgeroepen worden of enkel op het einde van de ronde.

## **Toon scorekolom als**

Scores kunnen in één of twee kolommen getoond worden. In het formaat met één kolom staat de score voor het resultaat voor het NZ-paar en is gemarkeerd met een plus- of minteken. In een formaat met twee kolommen wordt de score in de linkerkolom (NZ) of de rechterkolom (OW) geplaatst, afhankelijk van welke kant een positieve score heeft behaald.

In [Hoofdstuk 7](#) vindt u een gedetailleerde uitleg van deze instellingen.

## **Uitkomst**

### **Uitkomst invoeren**

Om een uitkomstkaart in te voeren op de Bridgemate, dient u deze instelling aan te passen. Voor een nauwkeurige invoer van de uitkomstkaart op basis van de spelverdeling en hand, selecteert u de optie "Ingeschakeld met validatie". U kunt kiezen tussen verplichte validatie, waarbij fouten gecorrigeerd moeten worden, of optionele validatie, waarbij fouten tijdens de invoer genegeerd mogen worden.

Raadpleeg [Hoofdstuk 10](#) voor meer informatie over het gebruik van de uitkomstkaart.

## **Speler en spelersnummers**

### **Invoer spelernummers aan begin ronde**

Activeer deze instelling als u wilt dat spelers hun spelersnummer of naam invoeren aan het begin van een ronde. Normaal gezien schakelt u dit best enkel in voor de eerste ronde. Maar in teamwedstrijden of situaties waarin spelers zich elke ronde moeten identificeren, stelt u dit in op "ingeschakeld in alle rondes".

## Invoer tijdens spelen toestaan

De instelling "Invoer spelernummers aan begin ronde" regelt alleen het invoeren van spelersgegevens aan het begin van elke ronde. Als u spelers wilt toestaan om hun informatie tijdens de ronde bij te werken, moet u deze optie inschakelen.

## Bevestig startposities

Indien u spelers heeft ingeschreven in uw rekenprogramma en de Bridgemate heeft wel hun namen maar niet hun zitplaatsen, activeer dan deze instelling om spelers hun startposities te laten bevestigen.

## Weergave van spelers

De Bridgemate geeft de vier spelers weer in een windroos formaat, met opties voor oriëntatie. U kunt deze weergeven met het noorden bovenaan (oost rechts, zuid onderaan en west links) of 180° draaien en het noorden onderaan plaatsen. Deze gedraaide weergave is misschien intuïtiever en praktischer voor spelers.

Raadpleeg [Hoofdstuk 9](#) en [Hoofdstuk 10](#) voor meer uitleg over deze instellingen.

## Aanvullende informatie

### Ranglijst

Activeer deze instelling om de voorlopige rangschikking weer te geven. U kunt ervoor kiezen om de ranglijst alleen aan het einde van de zitting, na elke ronde of continu weer te geven. Raadpleeg [Hoofdstuk 7](#) voor meer informatie.

### Tafelposities voor volgende ronde

Activeer deze instelling om de Bridgemate paren naar hun volgende tafel te laten begeleiden. Het zal paren instrueren waar ze moeten gaan zitten, of ze aan hun huidige tafel moeten blijven, of dat ze een stilzit hebben. Voor meer details, zie [Hoofdstuk 6](#).

## Spelverdelingen

### Spelverdelingen kunnen bekijken

Activeer deze instelling om spelers toegang te geven tot spelverdelingen van spellen die ze al gespeeld hebben. Dit omvat zowel gedupliceerde spelverdelingen die geüpload zijn naar het Bridgemate systeem als spelverdelingen die handmatig zijn ingevoerd door de spelers.

### Spelverdeling

Wanneer spelers handmatig spellen schudden, kunnen spelverdelingen worden ingevoerd in de Bridgemate tijdens de zitting. Kies "Spelverdeling invoeren op einde spel" om spelers de mogelijkheid te geven de spelverdeling direct na het spelen van het spel in te voeren. U kunt ook kiezen voor "Spelverdelingen invoeren aan het einde van de ronde" om de spelverdeling aan het einde van de ronde in te voeren.

[Hoofdstuk 11](#) gaat dieper in op het bekijken en invoeren van spelverdelingen.

## Butler (IMP) en Cross-IMP scoremethoden gebruiken

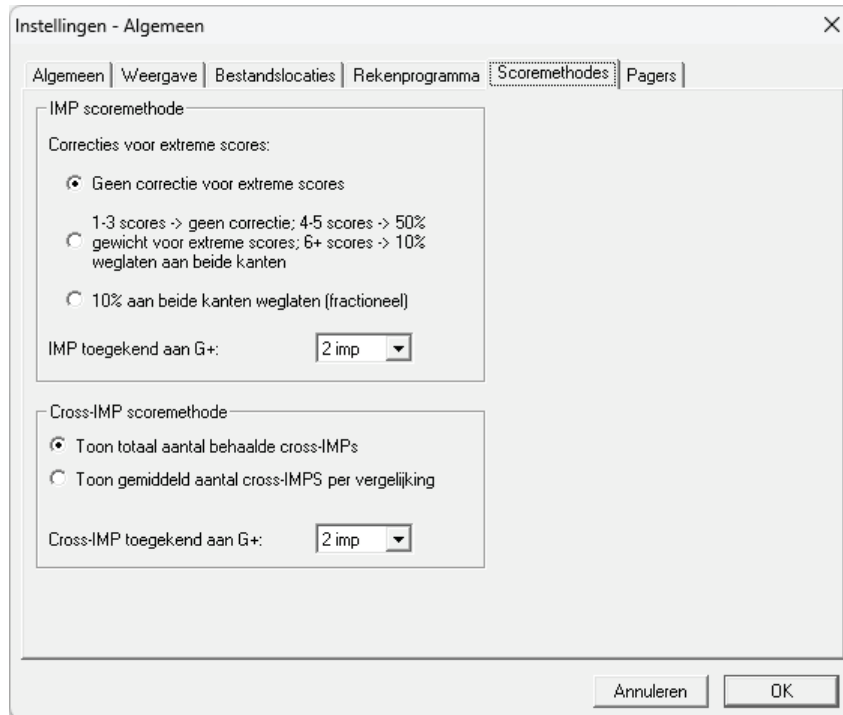
Bridgemate III ondersteunt de volgende scoremethoden:

- Paren (percentages / matchpunten)
- Butler wedstrijden (IMP score)

- Cross-IMP puntentelling

Het rekenprogramma bepaalt de scoremethode voor elke lijn en dit kan niet gewijzigd worden in BCS. Als de scoremethode in Bridgemate niet correct is, neem dan contact op met de leverancier van uw rekenprogramma voor assistentie.

Om de verschillende opties voor het berekenen van resultaten in Butler scores en cross-IMP scorespellen te bekijken, navigeert u naar menu *Extra* → *Instellingen* → *Algemeen* → Tabblad *Scoremethoden*.



**FIGUUR 16.2**

*Instellingen scoremethode in Bridgemate Control Software*

Configureer deze opties voordat u de zitting begint, aangezien wijzigingen tijdens de zitting niet gebruikt zullen worden door de Bridgemates.





HOOFDSTUK 17

# Bridgemates vervangen tijdens zitting

- Een niet werkende Bridgemate vervangen

In dit hoofdstuk vindt u een uitgebreide handleiding voor het effectief vervangen van een Bridgemate tijdens een zitting, met name in geval van storing.

## Een niet werkende Bridgemate vervangen

Wanneer een Bridgemate tijdens een zitting niet goed functioneert, kunt u ervoor kiezen om deze te vervangen door een ander apparaat. Er zijn drie methoden beschikbaar om een Bridgemate te vervangen.

### Methode 1: Een Bridgemate vervangen na afmelden van het origineel

Om een Bridgemate te vervangen dient u eerst het originele apparaat uit te loggen voordat het nieuwe apparaat het kan overnemen. Als de oude Bridgemate nog toegankelijk is en functioneert, probeer deze dan af te melden door de volgende stappen te volgen:

1. Houd de aan/uitknop ingedrukt om het aan/uitmenu te openen.
2. Selecteer "Zitting verlaten" om af te sluiten.

Zodra de Bridgemate succesvol is afgemeld, verandert de status in het Bridgemate Control Software van groen naar rood. U kunt nu een nieuwe Bridgemate activeren door deze op dezelfde lijn en tafelnummer in te stellen als het vorige apparaat. De nieuwe Bridgemate gaat verder waar het origineel gebleven was.

### Methode 2: Bridgemate vervangen na afmelden originele Bridgemate in Bridgemate Control Software

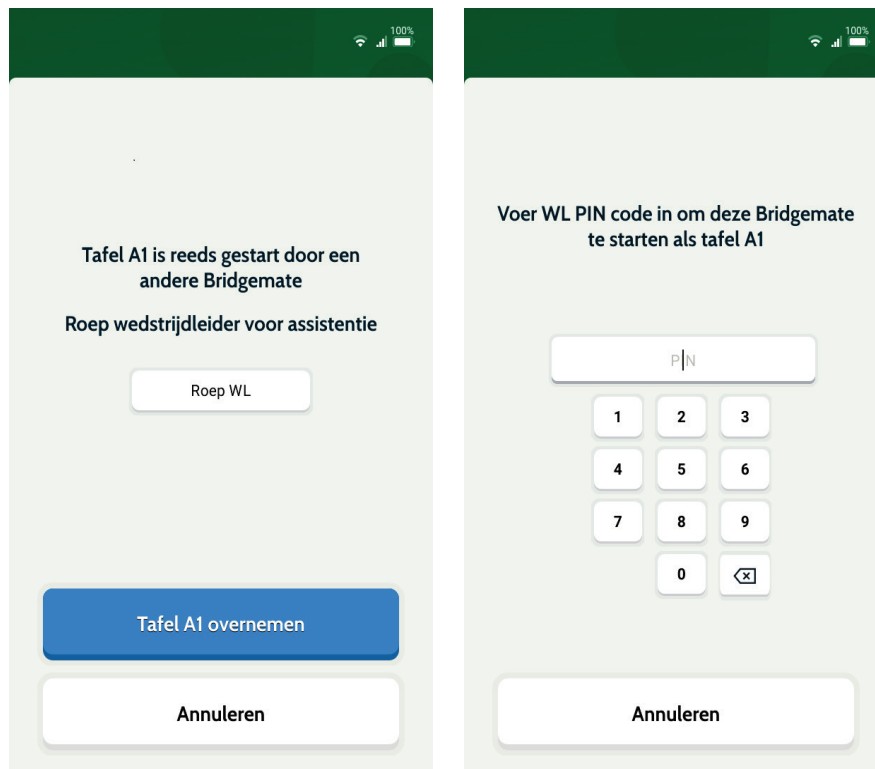
Indien u de Bridgemate niet rechtstreeks vanaf het apparaat kunt afmelden, kunt u dit doen met behulp van de Bridgemate Control Software (BCS). Volg deze stappen:

1. Open BCS en navigeer naar het menu "Basisstation".
2. Selecteer "Toon tafels" om de lijst met tafels op het basisstation weer te geven.
3. Kies de Bridgemate die u wilt vervangen en klik op "Tafel(s) afmelden".

Zodra de Bridgemate succesvol is afgemeld, kunt u verder gaan met het instellen van een nieuwe Bridgemate.

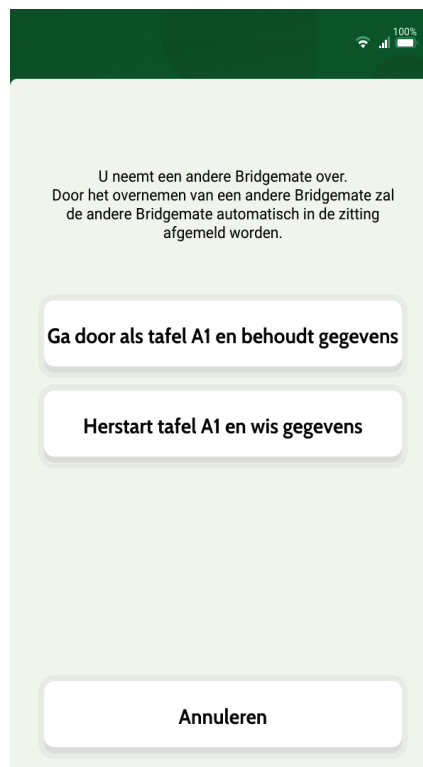
### Methode 3: Bridgemate vervangen zonder afmelden originele Bridgemate

Met deze methode kunt u een defecte Bridgemate vervangen zonder het originele apparaat af te melden. U neemt een nieuwe Bridgemate en configureert deze met dezelfde lijn en tafelnummer als de Bridgemate die u wilt vervangen. Wanneer u de nieuwe Bridgemate opstart, zal deze melden dat er al een ander apparaat actief is voor deze tafel en vragen of u het wilt overnemen. Dit vereist bevestiging van de wedstrijdleader.



**FIGUUR 17.1**  
*Een andere Bridgemate overnemen door WL bevestiging*

Om de wedstrijdleader te verwittigen, drukt u op "Roep WL". Hiervoor moet de functie "Roep WL" ingeschakeld zijn. Selecteer "Tafel A1 overnemen" om het overnameproces te starten. De wedstrijdleader moet dan bevestigen door de viercijferige pincode van de WL in te voeren. Zodra de code is ingevoerd, wordt het volgende scherm weergegeven.



**FIGUUR 17.2**

*Tafel voortzetten of opnieuw starten bij overname Bridgemate*

De oorspronkelijke Bridgemate kan naadloos worden overgenomen, zodat u de bestaande gegevens kunt behouden of wissen om opnieuw te beginnen. Door op de juiste knop te drukken neemt de nieuwe Bridgemate de controle over en gaat verder waar het origineel gebleven was of begint opnieuw. De oorspronkelijke Bridgemate wordt hierbij automatisch afgemeld.





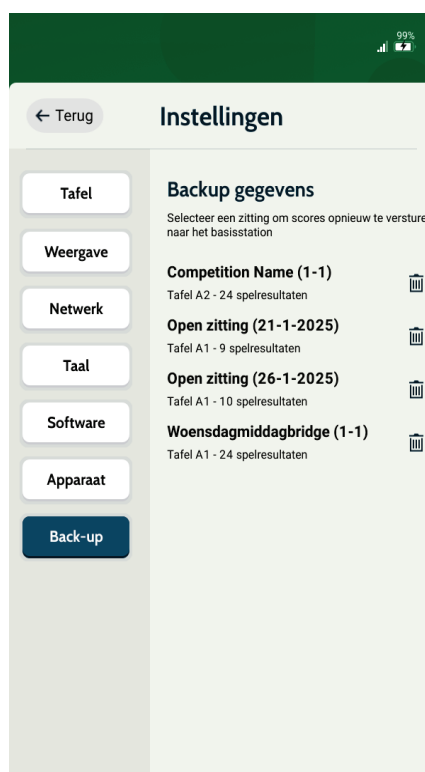
# Back- upgegevens gebruiken

- Back-up gegevens in de Bridgemate
- Back-up gegevens verwijderen
- Gegevens opnieuw verzenden tijdens de zitting

Tijdens de zitting worden spelresultaten en andere ingevoerde gegevens rechtstreeks naar het basisstation gestuurd voor verwerking in uw rekenprogramma. Tegelijkertijd wordt er automatisch een back-up gemaakt van deze gegevens in het lokale geheugen van de Bridgemate. In dit hoofdstuk vindt u een handleiding om deze gegevens terug te vinden wanneer ze verloren gaan op uw computer en opnieuw moeten worden verwerkt.

## Back-up gegevens in de Bridgemate

De Bridgemate maakt automatisch een lokale back-up van de gegevens van de laatste vijf zittingen. Om beschikbare backups van zittingen te bekijken, opent u Instellingen vanuit het startscherm en selecteert u "Back-up". Een lijst met beschikbare zittingen wordt getoond.



**FIGUUR 18.1**

*Opgeslagen zittingen met back-upscores*

Volg deze stappen om de back-up gegevens opnieuw te versturen:

1. Sluit het Bridgemate III basisstation aan op uw computer.
2. Start uw rekenprogramma en open de zitting. Indien de zitting verloren is gegaan, maakt u deze opnieuw aan met dezelfde lijnen, tafels en loopschema's.
3. Herstart het Bridgemate systeem vanuit uw rekenprogramma. Indien u nog toegang heeft tot het originele scorebestand, kunt u dit blijven gebruiken.
4. Verzamel alle Bridgemates die gebruikt zijn tijdens de zitting
5. Ga naar het scherm Back-up gegevens vanuit het menu Instellingen.
6. Selecteer de naam van de zitting uit de lijst en bevestig door op "Ja" te drukken wanneer u wordt gevraagd om de zitting opnieuw te verzenden.

7. De gegevens worden nu opnieuw naar het basisstation gestuurd en verwerkt door de Bridgemate Control Software en uw rekenprogramma.
8. Herhaal de stappen 5 tot en met 7 voor alle andere Bridgemates.

## Back-up gegevens verwijderen

De Bridgemate bewaart de gegevens van de laatste vijf zittingen en verwijdert oudere zittingen automatisch uit het interne geheugen. Om handmatig back-upgegevens te verwijderen, navigeert u naar het scherm Back-upgegevens in het menu Instellingen. Selecteer het prullenbak icoon naast de zitting die u wilt verwijderen en bevestig met Ja om deze uit het back-up archief te verwijderen.

## Gegevens opnieuw verzenden tijdens de zitting

U kunt zittinggegevens voor de huidige zitting opnieuw verzenden in de Bridgemate terwijl de zitting aan de gang is. Deze functie is beschikbaar voor Bridgemates die zowel online als offline (standalone) verbonden zijn. Voor meer informatie over de offline modus, zie [Hoofdstuk 15](#).

Om tijdens een zitting back-upgegevens opnieuw te versturen, volgt u deze stappen:

1. Houd tijdens een zitting de aan/uitknop ingedrukt tot het aan/uitmenu verschijnt.
2. Tik op Instellingen in de linkerbovenhoek.
3. Selecteer Back-up.
4. Alleen de huidige actieve gebeurtenis kan opnieuw naar het basisstation worden verzonden. Klik op de huidige gebeurtenis om de gegevens opnieuw te verzenden.
5. Klik op ← Terug om het menu Instellingen te verlaten.



# Gegevens opslaan en wissen in het basisstation

- Gegevensopslag in het basisstation
- Gegevens in basisstation wissen
- Gegevens automatisch wissen
- Knop voor harde reset

Dit hoofdstuk biedt een uitgebreide handleiding voor het effectief opslaan van gegevens over zittingen op het basisstation. Het behandelt ook de methoden om deze gegevens te wissen, zodat het basisstation efficiënt wordt beheerd en optimaal presteert.

## Gegevensopslag in het basisstation

Het Bridgemate III basisstation fungeert als tussenstation tussen de Bridgemates en de Bridgemate Control Software of het rekenprogramma op uw computer. Het Bridgemate III basisstation beschikt over een interne opslagruimte voor alle noodzakelijke informatie over zittingen, zodat de Bridgemates effectief kunnen werken. Wanneer een nieuwe zitting wordt gestart vanuit uw rekenprogramma, worden alle essentiële gegevens van de zitting doorgestuurd naar het Bridgemate III basisstation en intern opgeslagen. Hierdoor kan het basisstation onafhankelijk van de computer functioneren.

Spelresultaten en andere gegevens die worden ingevoerd op de Bridgemates worden eerst opgeslagen in het interne geheugen van het basisstation voordat ze worden doorgestuurd naar de Bridgemate Control Software op uw computer. Zelfs wanneer het basisstation wordt uitgeschakeld of gereset, blijven de gegevens in het interne geheugen bewaard, zodat alle informatie intact blijft wanneer het basisstation opnieuw wordt opgestart.

## Gegevens in basisstation wissen

Gegevens in het basisstation kunnen op twee manieren worden gewist:

### 1. Basisstation resetten in Bridgemate Control Software

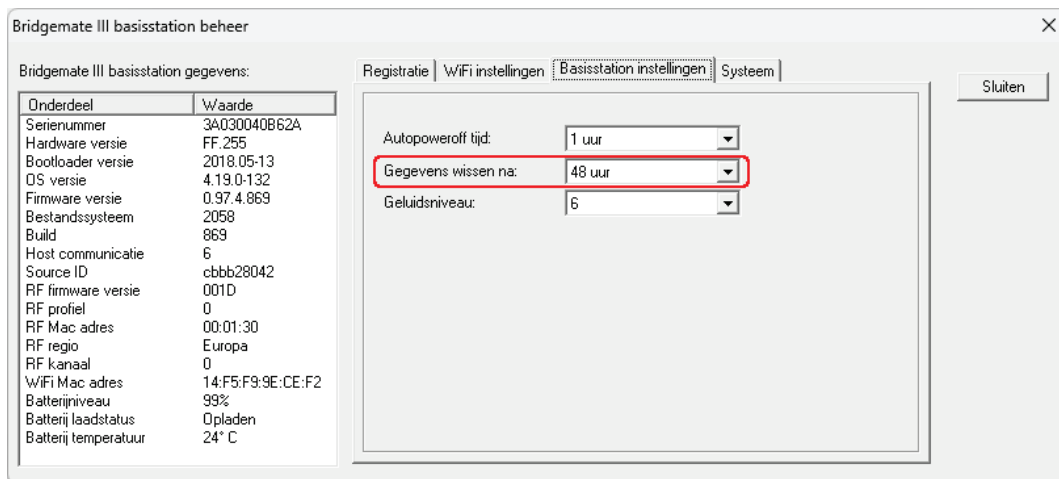
Start de Bridgemate Control Software en navigeer naar het menu "Basisstation". Selecteer "Reset" en bevestig dat u alle gegevens uit het basisstation wilt wissen. Voer de bevestigingscode in die op het scherm verschijnt. Hiermee worden alle gegevens uit het basisstation gewist.

### 2. Bridgemates starten vanuit rekenprogramma

Wanneer u de Bridgemates opstart vanuit uw rekenprogramma, wordt de Bridgemate Control Software opgestart en worden alle bestaande gegevens op het basisstation gewist. Het basisstation wordt vervolgens bijgewerkt met de gegevens van de nieuwe zitting. Terwijl dit proces de oude gegevens verwijdert, worden deze onmiddellijk vervangen door de informatie van de nieuwe zitting.

## Gegevens automatisch wissen

Als het basisstation gedurende een bepaalde periode inactief blijft, worden de gegevens automatisch gewist. Standaard is deze periode ingesteld op 48 uur. De duur van deze periode kan worden aangepast met behulp van de Bridgemate Control Software. Navigeer naar het menu "Basisstation", selecteer "Bridgemate III basisstation beheer" en klik op het tabblad "Basisstation instellingen".



**FIGUUR 19.1**

*Instelling voor automatisch wissen van gegevens uit het basisstation*

De periode kan worden aangepast door de optie "Gegevens wissen na" in te stellen op een waarde tussen 1 en 168 uur. Als u het automatisch wissen van gegevens wilt voorkomen, stelt u deze optie in op "Uitgeschakeld".

**OPMERKING:** Als het basisstation is uitgeschakeld, wordt de tijd niet bijgehouden. Als hij wordt ingeschakeld, probeert hij verbinding te maken met een bekend WiFi-netwerk om zijn interne klok te synchroniseren en te bepalen of er gegevens moeten worden verwijderd. Het wordt aanbevolen om het lokale WiFi-netwerk op het basisstation te configureren, zodat het automatisch verbinding kan maken en indien nodig gegevens kan verwijderen. Raadpleeg [Hoofdstuk 20](#) voor instructies over het instellen van WiFi-netwerken op het basisstation.

## Knop voor harde reset

Het basisstation heeft een knop voor een harde reset, verborgen in een kleine opening naast de USB-C-poort aan de achterkant. Als u op deze knop drukt, wordt het basisstation volledig opnieuw opgestart, maar de gegevens blijven bewaard.



# WiFi configureren voor Bridgemate III basisstation en scoreapparaten

- Functies van het WiFi-netwerk
- WiFi-configuratie voor het Bridgemate III basisstation
- WiFi-configuratie in de Bridgemate III scoreapparaat

In dit hoofdstuk vindt u een uitgebreide handleiding voor het instellen van de WiFi-verbinding voor het Bridgemate III basisstation en scoreapparaten. Beide apparaten zijn uitgerust met een geïntegreerde WiFi-modem, waardoor een naadloze verbinding met het lokale netwerk mogelijk is. Het wordt aanbevolen om eerst de WiFi-instellingen op het basisstation te configureren voordat u verder gaat met de Bridgemate apparaten.

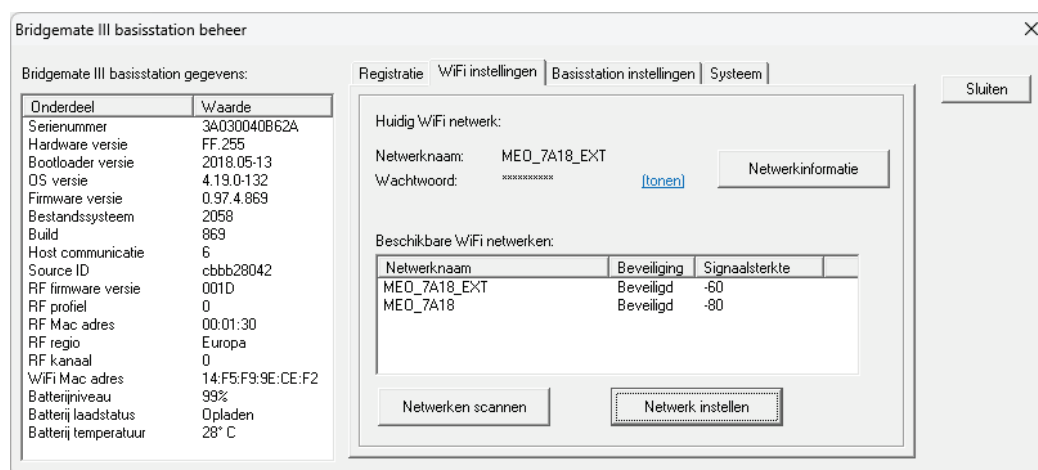
## Functies van het WiFi-netwerk

Het WiFi-netwerk heeft een aantal belangrijke functies:

1. Aan- en afmelden van het basisstation en de Bridgemate apparaten.
2. Het bijwerken van de interne firmware voor zowel het basisstation als de Bridgemate.
3. Synchroniseren van de interne klok op het basisstation.

## WiFi-configuratie voor het Bridgemate III basisstation

Het WiFi-netwerk in het basisstation wordt geconfigureerd vanuit Bridgemate Control Software in menu *Basisstation* → *Bridgemate III basisstation beheer*. Klik op het tabblad "WiFi-instellingen" om de WiFi-configuratiepagina te openen.



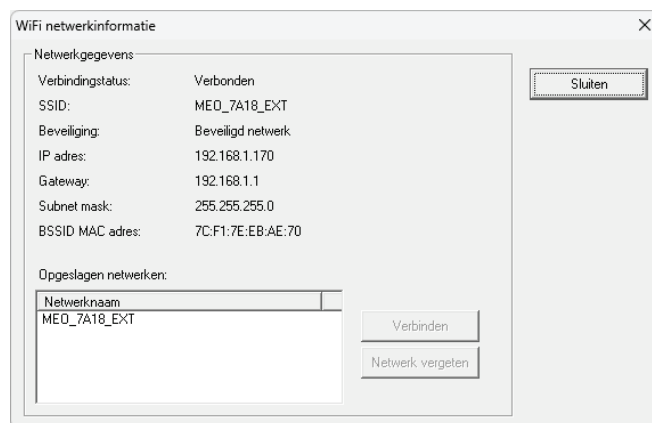
**FIGUUR 20.1**

*WiFi-netwerk scannen en instellen in basisstation*

Klik op "Netwerken scannen" om de beschikbare WiFi-netwerken binnen bereik te tonen. Het Bridgemate III systeem detecteert alleen 2,4GHz WiFi-netwerken. Als uw netwerk niet wordt weergegeven, klikt u nogmaals op "Netwerken scannen" om aanvullende netwerken te zoeken.

Zodra u het gewenste netwerk hebt gevonden, selecteert u dit in de lijst en klikt u op "Netwerk instellen". Als het netwerk een onbeveiligd open netwerk is, maakt het basisstation onmiddellijk verbinding. Voor beschermde netwerken wordt u gevraagd om het netwerkwachtwoord in te voeren.

Nadat u het netwerk heeft ingesteld, kunt u de verbindingstatus controleren door op "Netwerkinformatie" te klikken.



**FIGUUR 20.2**  
*WiFi-details*

## Bekende netwerken

De lijst "Opgeslagen netwerken" toont netwerken waarmee het basisstation al eerder verbinding heeft gemaakt. Om naar een ander netwerk over te schakelen, klikt u op een netwerk in de lijst en drukt u op "Verbinden". Houd er rekening mee dat deze actie het WiFi-netwerk dat door de Bridgemates wordt gebruikt niet zal wijzigen wanneer zij netwerk informatie van het basisstation opvragen. Raadpleeg het onderdeel "Huidig WiFi-netwerk" voor meer informatie.

Het basisstation probeert verbinding te maken met een van de netwerken in de lijst onder "Opgeslagen netwerken". Als u een netwerk uit deze lijst wilt verwijderen, selecteert u het gewenste netwerk en klikt u op "Netwerk vergeten". Hierdoor wordt het netwerk uit de lijst verwijderd en worden de referenties van het basisstation gewist.

## Huidig WiFi-netwerk

Het WiFi-netwerk dat op dit moment is geconfigureerd voor gebruik door de Bridgemate III scoreapparaten, wordt bij het ophalen van de instellingen uit het basisstation weergegeven onder "Huidig WiFi netwerk".



**FIGUUR 20.3**  
*Huidig WiFi-netwerk ingesteld in het basisstation*

Om het WiFi-netwerk te wijzigen, scant u de beschikbare netwerken en drukt u op "Netwerk instellen" om het gewenste netwerk te selecteren.

## WiFi-configuratie in de Bridgemate III scoreapparaat

U kunt de WiFi-instellingen voor de Bridgemate configureren vanuit het netwerkscherm in Instellingen. De Bridgemate kan zijn WiFi-instellingen centraal laten beheeren door het basisstation of handmatig

configureren voor elk apparaat. Het wordt aanbevolen om te kiezen voor de door het basisstation beheerde WiFi-instellingen, omdat elke Bridgemate dan niet meer individueel geconfigureerd hoeft te worden. U hoeft de WiFi slechts eenmaal in te stellen op het basisstation. Raadpleeg de paragrafen hierboven voor meer informatie.

## WiFi beheerd door basisstation

Om het basisstation de WiFi te laten beheren, zet u de schakelaar "Beheerd door basisstation" in de stand "Aan". Dit is ook de standaardinstelling.



**FIGUUR 20.4**

*WiFi-instellingenpagina met WiFi ingesteld op beheer door basisstation*

Als het WiFi-netwerk van uw basisstation al is geconfigureerd, verschijnt de netwerknaam wanneer u "Verversen" selecteert. Om de WiFi-verbinding te testen schakelt u de schakelaar "Wi-Fi aan-/uitschakelen" in. De Bridgemate zal proberen verbinding te maken met het netwerk en "Verbonden" weergeven zodra de verbinding succesvol is.

Voor optimaal behoud van de batterij is het aan te raden om de WiFi uit te schakelen tijdens normaal gebruik. De Bridgemate zal automatisch de WiFi activeren wanneer nodig.

## WiFi geconfigureerd op de Bridgemate

Om handmatig het WiFi-netwerk te configureren op de Bridgemate, zet u eerst de "Beheerd door basisstation" schakelaar op uit. Schakel vervolgens de WiFi in door de schakelaar "Wi-Fi aan-/uitschakelen" aan te zetten en tik op "Beschikbare netwerken" om de lijst met beschikbare netwerken te bekijken.



**FIGUUR 20.5**

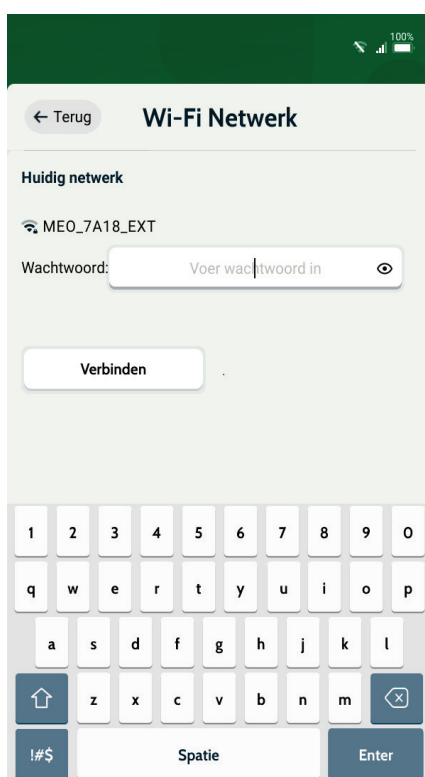
*WiFi in- of uitschakelen op de Bridgemate*



**FIGUUR 20.6**

*Beschikbare WiFi-netwerken gevonden door de Bridgemate*

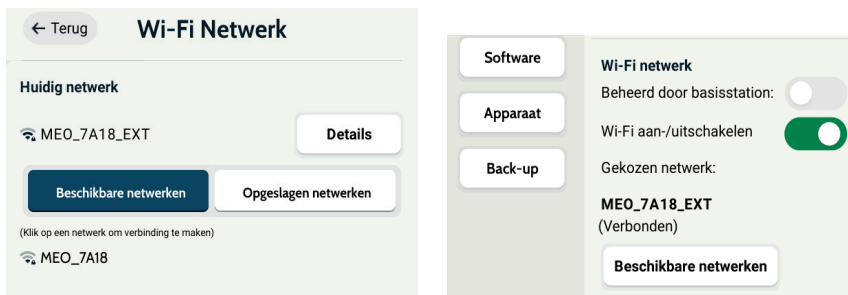
Selecteer een netwerk door op de naam te klikken. Voer het wachtwoord in wanneer daarom wordt gevraagd.



**FIGUUR 20.7**

*Wachtwoord invoeren voor het geselecteerde WiFi-netwerk*

Voer het wachtwoord voor het WiFi-netwerk in. Om het ingevoerde wachtwoord te bekijken, tikt u op het 'oogje'. Zodra u klaar bent, drukt u op de knop "Verbinden" om verbinding te maken met het netwerk. Wanneer de Bridgemate verbinding heeft gemaakt, verschijnt de netwerknaam onder "Huidig netwerk" en als het verbonden netwerk in het Netwerkscherm in Instellingen.

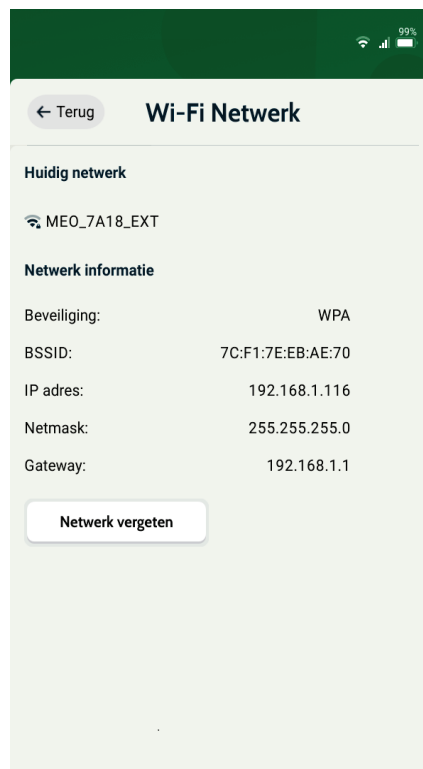


**FIGUUR 20.8**  
*Huidig WiFi-netwerk ingesteld in de Bridgemate*

De Bridgemate onthoudt met welke netwerken hij verbinding heeft gemaakt. De volgende keer dat u het WiFi-netwerk aanzet zal de Bridgemate automatisch proberen verbinding te maken met één van deze netwerken.

### Network details

Om de details van het huidige verbonden netwerk te bekijken, drukt u eerst op "Beschikbare netwerken" en selecteert u vervolgens "Details". Dit zal de verbindingdetails van het geselecteerde netwerk weergeven.



**FIGUUR 20.9**  
*Details huidige netwerkverbinding*

Om de verbinding te verbreken en het netwerk te vergeten, drukt u op "Netwerk vergeten". De Bridgemate zal niet langer automatisch verbinding maken met dit netwerk.





# Uw apparaten registreren en deregistreren

- Voorbereidingen
- Bridgemate basisstation registreren
- Bridgemate aanmelden
- Overzicht van geregistreerde apparaten op de clubaccount webpagina
- Basisstation afmelden
- Bridgemate afmelden

Registratie van uw Bridgemates en basisstation op naam van uw club biedt verschillende voordelen. Ten eerste zal de naam van uw club verschijnen op het startscherm van de Bridgemate, waardoor het gemakkelijk te identificeren is als onderdeel van uw club. Daarnaast kunt u via uw Bridgemate clubaccount webpagina eenvoudig zien welke Bridgemates en basisstations bij uw club horen en welke apparaten software-updates nodig hebben. Registratie maakt het ook mogelijk om de software van zowel de Bridgemates als het basisstation bij te werken. Bovendien zijn de instellingen voor toegangscontrole beschikbaar zodra uw Bridgemate is geregistreerd. In dit hoofdstuk vindt u gedetailleerde instructies voor het registreren en deregistreren van uw Bridgemates en Bridgemate basisstation.

## Vorbereidingen

Voordat u uw Bridgemates en basisstation registreert, dient u de volgende stappen te hebben doorlopen:

1. Maak een Bridgemate clubaccount aan.
2. Voer de clubgegevens in in de Bridgemate Control Software.
3. WiFi configureren en inschakelen op het Bridgemate basisstation

### Maak uw Bridgemate clubaccount aan

Gebruikers van de Bridgemate die zelf in Nederland gevestigd zijn, hebben toegang tot de klantlogin, waar zij hun app-instellingen en apparaten kunnen beheren.

1. Log in op <https://www.bridgemate.nl/support/klant-login/> met uw klantnummer en servicenummer.
2. Klik in het linker navigatiemenu op "App instellingen". Scroll naar beneden om de "App verificatiecode" te vinden en noteert u deze.

Bent u niet bekend bij Bridge Systems Nederland of is uw club buiten Nederland geregistreerd, volg dan onderstaande stappen om een clubaccount aan te maken als u er nog geen heeft.

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Klik op "Create an account".
3. Vul uw clubgegevens zo nauwkeurig mogelijk in.
4. Zorg ervoor dat u het gekozen wachtwoord noteert.
5. Klik op "Submit" als u klaar bent. Er wordt een e-mail met het u toegewezen clubnummer naar het opgegeven e-mailadres gestuurd. Zorg ervoor dat u dit toegewezen clubnummer noteert.
6. Log dan in op <https://www.bridgemate.com/app/club-login/> met het toegekende clubnummer en gekozen wachtwoord.
7. Klik in het linker navigatiemenu op "App configuration". Scroll naar beneden om de "App verification code (for Bridgemmate Control Software)" te vinden en zorg ervoor dat u deze noteert.

### Configureer Bridgemate Control Software

Activeer de instellingen voor de Bridgemate app. U stuurt hiermee geen uitslagen naar de app, tenzij u dat expliciet inschakelt in uw rekenprogramma:

1. Start Bridgemate Control Software op uw computer.
2. Ga naar menu Extra → Instellingen → App instellingen.

3. Vink de optie "Activeer het gebruik van de Bridgemate app" aan.
4. Voer uw toegewezen Bridgemate clubaccountnummer en de app verificatiecode die u hiervoor heeft opgezocht in (let op: dit is niet uw wachtwoord dat u gebruikt om in te loggen op uw Bridgemate clubaccount).
5. Klik op "Test verbinding" om te bevestigen dat de gegevens correct zijn ingevoerd.
6. Klik op "OK" om de informatie in dit venster op te slaan.

Raadpleeg het volgende ondersteuningsartikel voor meer gedetailleerde informatie over het instellen van uw Bridgemate clubaccount:

- Voor Nederlandse clubs met toegang tot de klantlogin:  
<https://www.bridgemate.nl/app/informatie-voor-clubs/>
- Voor alle overige clubs:  
<https://support.bridgemate.com/en/support/solutions/articles/44001826888>

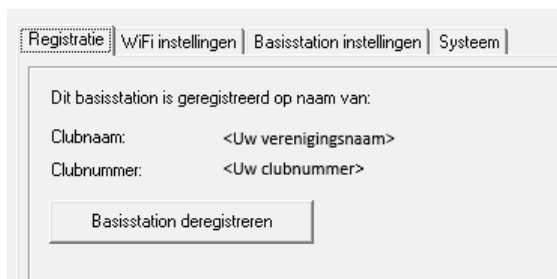
## WiFi configureren en inschakelen in het Bridgemate basisstation

Om de Bridgemate III en het basisstation te registreren of af te melden is een werkende WiFi-verbinding essentieel. Het is aan te raden om eerst de WiFi te configureren op het basisstation, die vervolgens automatisch de WiFi zal instellen op de Bridgemate apparaten. Raadpleeg [Hoofdstuk 20](#) voor een gedetailleerde handleiding voor dit proces.

## Bridgemate basisstation registreren

Na het voltooiën van de voorbereidingen bent u klaar om uw Bridgemate basisstation te registreren. Volg deze stappen voor een snel en eenvoudig registratieproces:

1. Sluit het Bridgemate III basisstation aan op uw computer en start de Bridgemate Control Software.
2. Navigeer naar menu Basisstation → Bridgemate III basisstation beheer.
3. Klik op het tabblad "WiFi-instellingen" en zorg ervoor dat het juiste WiFi-netwerk geselecteerd is. Indien dit niet het geval is, raadpleeg dan [Hoofdstuk 20](#) om het WiFi-netwerk in te stellen.
4. Klik op het tabblad "Registratie" en druk op "Basisstation registreren". Het basisstation zal verbinding maken met uw WiFi-netwerk en zichzelf registreren bij uw Bridgemate clubaccount.
5. Zodra de registratie succesvol is, wordt de clubnaam en het Bridgemate clubnummer weergegeven:



**FIGUUR 21.1**  
*Registratie clubnaam en clubnummer*

## Bridgemate registreren

Het registreren van uw Bridgemates is eenvoudig zodra het basisstation is geregistreerd. Raadpleeg de vorige paragrafen voor instructies over het basisstation. Volg de volgende stappen voor een snelle en eenvoudige registratie van uw Bridgemates:

1. Zorg ervoor dat het basisstation geregistreerd is, ingeschakeld is en geconfigureerd is voor dezelfde regio en hetzelfde kanaal als de Bridgemates. Bevestig dat er een WiFi-netwerk is ingesteld op het basisstation en dat uw Bridgemates zich binnen het bereik van dit netwerk bevinden.
2. Selecteer op uw Bridgemate "Instellingen" en vervolgens "Netwerk".
3. Zorg ervoor dat het "WiFi-netwerk" is ingesteld op "Beheerd door basisstation" door deze optie in te schakelen.
4. Navigeer naar "Apparaat" en selecteer "Bridgemate registreren". De Bridgemate zal eerst verbinding maken met het basisstation om de clubgegevens en WiFi-netwerkgegevens op te halen en vervolgens verbinding maken met het opgegeven WiFi-netwerk om zich te registreren met uw clubaccount.

Na succesvolle registratie van de Bridgemate verschijnt de naam van uw club op het startscherm en onder het tabblad "Apparaat" in het instellingenmenu.

Indien de automatische registratie van de Bridgemate mislukt, controleer dan het volgende:

1. Controleer of het Bridgemate basisstation als eerste is geregistreerd.
2. Controleer of zowel de Bridgemate als het basisstation geconfigureerd zijn voor dezelfde regio en hetzelfde kanaal, zodat de Bridgemate het basisstation kan vinden tijdens de netwercontrole.
3. Herconfigureer de WiFi-netwerkinstellingen op het Bridgemate basisstation indien nodig.

Indien automatische registratie blijft mislukken, kunt u de optie "Beheerd door basisstation" voor het WiFi-netwerk uitschakelen in de Bridgemate. U dient dan handmatig de WiFi-netwerkinstellingen op de Bridgemate te configureren.

## Overzicht van geregistreerde apparaten op de clubaccount webpagina

Uw clubaccount pagina op de Bridgemate website biedt een handig overzicht van uw geregistreerde apparaten. Volg deze stappen om toegang te krijgen tot deze informatie:

Als u toegang heeft tot de klantlogin én de club in Nederland geregistreerd staat:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.nl/support/klant-login/>.
2. Log in met uw klanthnummer en servicenummer.
3. Klik in het linker navigatiemenu op "Bridgemate App".
4. Klik in het middelste menu op "Apparaten". U ziet nu een lijst met uw geregistreerde apparaten.

In alle andere gevallen:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Log in met uw clubnummer en wachtwoord.
3. Klik in het linker navigatiemenu op "Devices". U ziet nu een lijst met uw geregistreerde apparaten.

Voor elk apparaat worden het serienummer, de datum van registratie en de huidige firmwareversie weergegeven.

## Basisstation deregistreren

Wanneer u uw Bridgemate basisstation registreert, worden uw clubnaam en Bridgemate clubnummer hierin opgeslagen. Wanneer uw basisstation verbinding maakt met de computer van een andere club, zullen zij de naam en het nummer van uw club als registratiehouder zien. Om de registratiehouder te wijzigen in een andere club, dient u eerst uw basisstation te deregistreren. Volg deze stappen om het proces te voltooien:

### Ontgrendel het basisstation:

Als u een klantlogin heeft voor een in Nederland gevestigde club:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.nl/support/klant-login/>.
2. Log in op uw klantpagina met uw klantnummer en servicenummer.
3. Klik in het linker navigatiemenu op "Bridgemate App".
4. Klik in het middelste navigatiemenu op "Apparaten" om uw geregistreerde apparaten te bekijken.
5. Zoek de registratie van uw Bridgemate basisstation en klik op "Ontgrendelen". U heeft twee uur de tijd om de deregistratie te voltooien. Indien u het basisstation niet binnen deze tijd afmeldt, dient u het apparaat opnieuw te ontgrendelen.

In overige gevallen:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Log in op uw clubaccount met uw clubnummer en wachtwoord.
3. Klik in het linker navigatiemenu op "Devices" om uw geregistreerde apparaten te bekijken.
4. Zoek de registratie van uw Bridgemate basisstation en klik op "Unlock". U heeft twee uur de tijd om de uitschrijving te voltooien. Indien u het basisstation niet binnen deze tijd afmeldt, dient u het apparaat opnieuw te ontgrendelen.

### Deregistreer het basisstation

1. Sluit het Bridgemate basisstation aan op uw computer en start de Bridgemate Control Software.
2. Navigeer naar menu *Basisstation* → *Bridgemate III basisstation beheer* en klik op het tabblad "Registratie".
3. Druk op "Basisstation deregistreren" om het afmeldproces te starten. Het basisstation zal verbinding maken met het bekende WiFi-netwerk en zichzelf deregistreren bij uw clubaccount.

## Bridgemate deregistreren

Geregistreerde Bridgemates tonen de naam van de registratiehouder in het startscherm. Om een Bridgemate te deregistreren volgt u de volgende stappen, welke gelijk zijn aan het deregistreren van het basisstation:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.nl/support/klant-login/> dan wel <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Log in op uw clubaccount met uw klantnummer en servicenummer of met uw clubnummer en wachtwoord.
3. Klik in het linker navigatiemenu op "Bridgemate App" en "Apparaten" dan wel op "Devices" om uw geregistreerde apparaten te bekijken.
4. Zet de Bridgemate die u wilt deregistreren aan.

- 5.** Ga naar het instellingenmenu en selecteer "Apparaat".
- 6.** Noteer het serienummer van deze Bridgemate.
- 7.** Zoek de registratie van uw Bridgemate aan de hand van het serienummer en klik vervolgens op "Ontgrendelen" dan wel "Unlock". U heeft twee uur de tijd om de uitschrijving te voltooien.
- 8.** Zet het Bridgemate basisstation aan zodat de Bridgemate de WiFi-gegevens van het basisstation kan ophalen.
- 9.** Als de Bridgemate is uitgeschakeld, zet hem dan weer aan.
- 10.** Ga naar het instellingenmenu en selecteer het tabblad "Apparaat".
- 11.** Druk op "Bridgemate deregistreren". De Bridgemate zal verbinding maken met uw Bridgemate basisstation om de WiFi-netwerkgegevens op te halen. Eenmaal verbonden zal hij zichzelf deregistreren bij uw clubaccount.





# Toegang tot Instellingen beveiligen

- Inschakelen van instellingsbeveiliging
- De instellingsbeveiliging uitschakelen

Het instellingenmenu van de Bridgemate bevat belangrijke configuratieopties. Het is standaard toegankelijk voor iedereen die het apparaat bedient. Om ongeautoriseerde toegang te voorkomen, kunt u het instellingenmenu beveiligen met een toegangscode, zodat alleen geautoriseerde gebruikers wijzigingen kunnen aanbrengen.

## Inschakelen van instellingsbeveiliging

### Hoe uw toegangscode voor instellingen te vinden

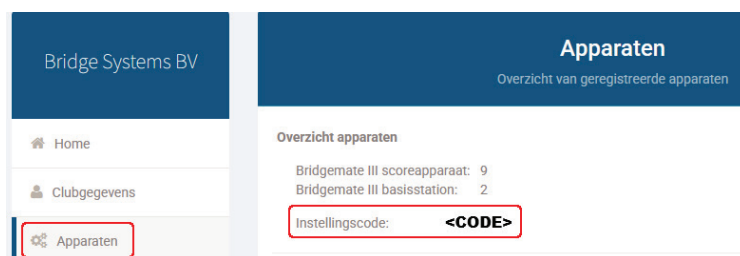
Elke registratiehouder van een Bridgemate III systeem ontvangt een unieke, niet te wijzigen toegangscode voor de instellingen. Deze code is gekoppeld aan uw club en wordt tijdens de registratie opgeslagen in de Bridgemate. Volg deze stappen om uw code te verkrijgen:

Als u toegang heeft tot de klantlogin en de club in Nederland geregistreerd staat:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.nl/support/klant-login/>.
2. Log in met uw klantnummer en servicenummer.
3. Kik in het linker navigatiemenu op "Bridgemate App".
4. Klik in het middelste menu op "Apparaten".
5. De Instellingscode wordt aan de rechterkant van het scherm weergegeven, zie figuur 22.1.

Als u geen toegang heeft tot de klantlogin of de club buiten Nederland geregistreerd staat:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Log in op uw clubaccount met uw clubnummer en wachtwoord.
3. Klik in het navigatiemenu aan de linkerkant op "Devices".
4. De toegangscode voor uw instellingen wordt aan de rechterkant van het scherm weergegeven, als "Instellingscode".



**FIGUUR 22.1**

*Onderdeel Apparaten in de Bridgemate clubaccount pagina*

### Instellingsbeveiliging inschakelen

Om de instellingsbeveiliging in te schakelen, dient u ervoor te zorgen dat uw Bridgemate geregistreerd is. Indien dit nog niet het geval is, raadpleeg [Hoofdstuk 21](#) voor registratie-instructies. Eenmaal geregistreerd, opent u het instellingenmenu en selecteert u "Weergave".



**FIGUUR 22.2**  
*Beveiliging van de instellingen*

Druk op de schakelaar naast "Instellingen beveiligen" om deze in te schakelen. Er verschijnt een nieuw scherm waarin u wordt gevraagd om de toegangscontrolecode in te voeren die u van uw clubaccountpagina heeft gekregen. Zodra u de code met succes heeft ingevoerd, wordt de instellingsbeveiliging ingeschakeld. Vanaf nu zal de Bridgemate, elke keer dat u het instellingenmenu opent, u vragen om deze code in te voeren.

**LET OP:**

1. ***De toegangscode voor de instellingen is uniek voor elke club en kan niet door een andere club worden gebruikt. Raadpleeg altijd uw Bridgemate clubaccount pagina om de code te verkrijgen die specifiek is voor uw club. Deze code kan niet worden gewijzigd.***
2. ***Let op: de toegangscode voor de instellingen is anders dan uw WL PIN-code. Verwar deze twee nummers niet. De WL PIN-code is aanpasbaar en kan door u worden ingesteld, terwijl de toegangscode voor instellingen een vaste code is die aan uw club is toegewezen.***

## De instellingsbeveiliging uitschakelen

De instellingsbeveiliging kan eenvoudig worden uitgeschakeld via het menu Instellingen. Om dit te doen, opent u het menu Instellingen met uw clubspecifieke toegangscode, selecteert u "Weergave" en schakelt u de optie naast "Instellingsbeveiliging" uit. Hierdoor wordt de instellingsbeveiliging onmiddellijk uitgeschakeld en is het menu Instellingen toegankelijk voor iedereen.



## HOOFDSTUK 23

# Firmware bijwerken

- Firmware-updates voorbereiden
- Overzicht van updatebare apparaten
- Basisstation bijwerken
- Bridgemate bijwerken

Door regelmatig de firmware van uw basisstation en Bridgemates bij te werken, bent u verzekerd van toegang tot de nieuwste functies en verbeteringen. Door uw systeem up-to-date te houden, kunt u optimaal profiteren van nieuwe functionaliteiten en verbeteringen.

## Firmware-updates voorbereiden

Voordat u de firmware op uw basisstations en Bridgemates bijwerkt, moet u ervoor zorgen dat aan de volgende voorwaarden is voldaan:

1. Zorg ervoor dat WiFi correct is geconfigureerd op elk basisstation en Bridgemate. Raadpleeg [Hoofdstuk 20](#) voor gedetailleerde instructies.
2. Controleer of alle basisstations en Bridgemates geregistreerd zijn. Zie [Hoofdstuk 21](#) voor richtlijnen.

## Overzicht van updatebare apparaten

Uw Bridgemate club pagina biedt een handig overzicht van apparaten die in aanmerking komen voor firmware updates.

Als u toegang heeft tot de klantlogin en de club in Nederland geregistreerd staat:

1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.nl/support/klant-login/>.
2. Log in met uw klantnummer en servicenummer.
3. Kik in het linker navigatiemenu op "Bridgemate App".
4. Klik in het middelste menu op "Apparaten".

Als u geen toegang heeft tot de klantlogin of de club buiten Nederland geregistreerd staat:

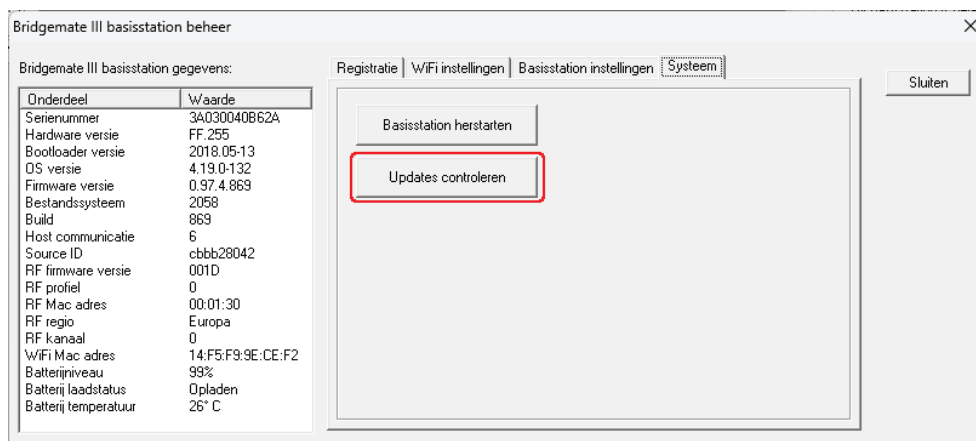
1. Open een webbrowser en ga naar <https://www.bridgemate.com/app/club-login/>.
2. Log in op uw clubaccount met uw clubnummer en wachtwoord.
3. Klik in het navigatiemenu aan de linkerkant op "Devices".

U ziet een lijst met uw geregistreerde apparaten, waarin voor elk apparaat de huidige applicatieversie wordt weergegeven en wordt aangegeven of er een update beschikbaar is.

Het is belangrijk om zowel uw Bridgemates als uw basisstations bij te werken naar de laatste versies om compatibiliteit en toegang tot nieuwe functies te garanderen. Zorg ervoor dat alle apparaten in uw bezit bijgewerkt zijn.

## Basisstation bijwerken

Om het Bridgemate III basisstation bij te werken, sluit u deze aan op uw computer en start u de Bridgemate Control Software. Navigeer naar het menu "Basisstation", selecteer "Bridgemate III basisstation beheer" en klik op het tabblad "Systeem".



**FIGUUR 23.1**

*Controleren op updates van het Bridgemate III basisstation*

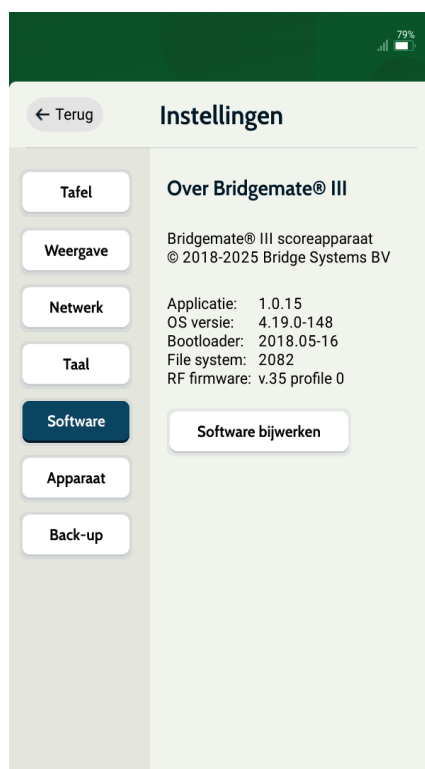
Klik op de knop "Updates controleren" om te zoeken naar beschikbare updates. Als uw basisstation up-to-date is, geeft een bericht aan dat er geen nieuwe updates beschikbaar zijn. Als er een update wordt gevonden, wordt het type firmwarepakket en het versienummer weergegeven. Klik op "Ja" om de nieuwe versie te installeren.

**BELANGRIJK:**

1. **Wees geduldig tijdens het updaten, want het kan even duren voordat de update is voltooid. Onderbreek het updateproces NIET en schakel het basisstation NIET uit terwijl de update wordt uitgevoerd. Zodra de update is geïnstalleerd, start het basisstation automatisch opnieuw op.**
2. **Er kunnen meerdere updates beschikbaar zijn die niet in één procedure kunnen worden geïnstalleerd. Nadat het basisstation opnieuw is opgestart, kunt u het beste opnieuw controleren op updates totdat het basisstation volledig up-to-date is.**

## Bridgemate bijwerken

Om de Bridgemate te controleren op updates en deze te installeren, gaat u naar Instellingen en selecteert u "Software". De Software pagina toont de huidige geïnstalleerde versies.



**FIGUUR 23.2**

*Software bijwerken vanuit het Software tabblad in Instellingen*

Druk op "Software bijwerken" om te controleren of er updates beschikbaar zijn. Als uw Bridgemate up-to-date is, zal een bericht aangeven dat er geen nieuwe updates beschikbaar zijn. Als er een update gevonden is, zal het systeem het type firmwarepakket en het versienummer weergeven. Druk op "Ja" om de nieuwe versie te installeren.

Nadat de update is geïnstalleerd, zal de Bridgemate opnieuw opstarten en automatisch controleren op aanvullende updates. Als er updates gevonden worden, zal de Bridgemate u vragen deze te installeren. Het wordt aanbevolen om door te gaan met het installeren van deze volgende updates.

**BELANGRIJK: Sommige updates kunnen veel tijd in beslag nemen. Onderbreek het updateproces NIET en schakel de Bridgemate NIET uit terwijl de update wordt uitgevoerd. Zodra de update voltooid is, zal de Bridgemate automatisch herstarten.**

# Informatie over naleving van regelgeving

## FCC verklaring van overeenstemming

FCC ID: UVIBM31A (Bridgemate) en UVIBS31A (Basisstation)

Dit apparaat voldoet aan deel 15 van de FCC-voorschriften. Het gebruik is onderworpen aan de volgende twee voorwaarden:

1. Dit apparaat mag geen schadelijke storing veroorzaken.
2. Dit apparaat moet alle ontvangen interferentie aanvaarden, met inbegrip van interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken.

Dit apparaat en zijn antenne(s) mogen niet samen met een andere antenne of zender worden geplaatst of gebruikt.

### Informatie over interferentie

Dit apparaat is getest en voldoet aan de limieten voor een digitaal apparaat van Klasse B, volgens deel 15 van de FCC-voorschriften. Deze limieten zijn bedoeld om redelijke bescherming te bieden tegen schadelijke interferentie in een residentiële installatie. Dit apparaat genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen en kan, als het niet geïnstalleerd en gebruikt wordt volgens de instructies, schadelijke storing veroorzaken aan radiocommunicatie. Er is echter geen garantie dat er geen storing zal optreden in een bepaalde installatie. Als dit apparaat schadelijke storing veroorzaakt aan de ontvangst van radio of televisie, wat kan worden vastgesteld door het apparaat uit en aan te zetten, wordt de gebruiker aangemoedigd te proberen de storing te verhelpen door een of meer van de volgende maatregelen:

1. Richt de ontvangstantenne opnieuw of verplaats deze.
2. Vergroot de afstand tussen de apparatuur en de ontvanger.
3. Sluit de apparatuur aan op een stopcontact van een andere groep dan dat waarop de ontvanger is aangesloten.
4. Raadpleeg de dealer of een ervaren radio/televisiemonteur voor hulp.

### Verklaring RF-blootstelling

Dit apparaat voldoet aan de stralingslimieten van de FCC voor een ongecontroleerde omgeving. Houd een minimale afstand van 20 cm aan tussen het apparaat en het menselijk lichaam om naleving te garanderen. Alleen de meegeleverde antennes mogen worden gebruikt.

### Frequentie- en vermogensinformatie

|                               |                 |
|-------------------------------|-----------------|
| RF-netwerk werkfrequentie:    | 902-927 MHz     |
| Maximaal RF-uitgangsvermogen: | 0,1 mW          |
|                               |                 |
| 2,4 GHz WiFi:                 | 2400-2483,5 MHz |
| Maximaal RF-uitgangsvermogen: | 14 dBm          |

## Let op

Wijzigingen of aanpassingen die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving, kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om dit apparaat te bedienen ongeldig maken.

## Conformiteitsverklaring ISED

IC: 6946A-BM31A (Bridgemate) en 6946A-BS31A (Basisstation)

### English

This device contains licence-exempt transmitter(s) / receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause interference.
2. This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

To maintain compliance with FCC's RF Exposure guidelines, this equipment should be installed and operated with minimum distance of 20cm between the radiator and your body. Only the supplied antenna may be used.

### Français

L'émetteur / récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes:

1. L'appareil ne doit pas produire de brouillage.
2. L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

Pour maintenir la conformité avec les directives de la FCC en matière d'exposition aux RF, cet équipement doit être installé et utilisé à une distance minimale de 20cm entre le radiateur et votre corps : utilisez uniquement l'antenne fournie.

## CE- en RED-conformiteitsverklaring

Dit product voldoet aan de essentiële eisen en andere relevante bepalingen van de Radioapparatuurrichtlijn (2014 / 53 / EU) en alle toepasselijke CE-voorschriften.

### Frequentie- en vermogensinformatie

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
| RF-netwerk werkfrequentie:       | 868-869 MHz   |
| Maximaal RF-uitgangsvermogen:    | 0,1 mW        |
|                                  |               |
| 2,4 Ghz WiFi-bedrijfsfrequentie: | 2400-2483 MHz |
| Maximaal uitgangsvermogen:       | 14 dBm        |

### **Verklaring RF-blootstelling**

Deze apparatuur voldoet aan de Europese limieten voor blootstelling aan straling die zijn vastgesteld voor een ongecontroleerde omgeving. Houd een minimumafstand van 20 cm aan tussen het apparaat en het menselijk lichaam om naleving te garanderen.

### **Veiligheid en gebruiksbeperkingen**

1. Volg de nationale regelgeving met betrekking tot frequentiegebruik en vermogenslimieten in elk land.
2. Pas het apparaat niet aan en gebruik geen ongeautoriseerde accessoires.

### **Fabrikantinformatie**

Bridge Systems BV

Postbus 21570

3001 AN Rotterdam

Nederland

[www.bridgemate.com](http://www.bridgemate.com)

[Info@bridgemate.com](mailto:Info@bridgemate.com)