

Inhoudsopgave

Globale werking 3 Tip 3 Wedstrijdvormen 4 Thuisbridge 4 Percentages 4 Viertallen, Patton en Board-a-Match 4 Robber bridge 4 Thuis wedstrijd 4 Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers 5 Hoofdmenu 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijde 10 Beheer spelers 11 Standaardinstellingen 12 Gebruikersprofiel 12 Namen spelers 12 Namen spelers 12 Namen spelers 12 Nattast 12 Alertkaart 13 Stopkaart 13	Inleiding	
Tip 3 Wedstrijdvormen 4 Thuisbridge 4 Percentages 4 Viertallen, Patton en Board-a-Match 4 Robber bridge 4 Thuis wedstrijd 4 Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers. 5 Hoofdmenu 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijden 10 Beheer wedstrijden 10 Beheer spelers 11 Standaardinstellingen 12 Qebruikersprofiel 12 Namen spelers 12 Namen spelers 12 Vitkomst 12 Kaartverdeling 12 Alertkaart 13 Stopkaart 13	Globale werking	
Wedstrijdvormen 4 Thuisbridge 4 Percentages 4 Viertallen, Patton en Board-a-Match 4 Robber bridge 4 Thuis wedstrijd 4 Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers. 5 Hoofdmenu 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijden 10 Beheer wedstrijden 10 Beheer spelers 11 Standaardinstellingen 12 Qitslagberekening 12 Namen spelers 12 Namen spelers 12 Vitkomst 12 Kaartverdeling 12 Alertkaart 13 Stopkaart 13	Тір	
Thuisbridge 4 Percentages 4 Viertallen, Patton en Board-a-Match 4 Robber bridge 4 Thuis wedstrijd 4 Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers 5 Hoofdmenu 6 Nieuwe wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijd 10 Resultaten van alle wedstrijden 10 Beheer wedstrijden 11 Standaardinstellingen 12 Qitslagberekening 12 Namen spelers 12 Namen spelers 12 Aartal spellen 12 Alertkaart 13 Stopkaart 13	Wedstrijdvormen	
Percentages 4 Viertallen, Patton en Board-a-Match 4 Robber bridge 4 Thuis wedstrijd 4 Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers 5 Hoofdmenu 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijd 10 Resultaten van alle wedstrijden 11 Beheer wedstrijden 11 Standaardinstellingen 12 Uitslagberekening 12 Namen spelers 12 Namen spelers 12 Alertkaart 13 Stopkaart 13	Thuisbridge	
Viertallen, Patton en Board-a-Match4Robber bridge.4Thuis wedstrijd4Kofferbridge.4Wedstrijdbridge.5Interessant voor meer dan 4 spelers.5Hoofdmenu.6Nieuwe wedstrijd6Spelen wedstrijd7Toon resultaat9Instellingen wedstrijden10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer spelers11Standaardinstellingen.12Gebruikersprofiel.12Aantal spellen12Uitslagberekening.12Namen spelers.12Litslagterekening.12Aarturedeling12Alertkaart.13Stopkaart13Stopkaart13	Percentages	
Robber bridge.4Thuis wedstrijd4Kofferbridge.4Wedstrijdbridge.5Interessant voor meer dan 4 spelers.5Hoofdmenu.6Nieuwe wedstrijd7Toon resultaat9Instellingen wedstrijden10Beheer wedstrijden10Beheer spelers11Standaardinstellingen.12Gebruikersprofiel.12Aantal spellen12Witkomst12Kaartverdeling12Alertkaart.13Stopkaart13	Viertallen, Patton en Board-a-Match	
Thuis wedstrijd. 4 Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers. 5 Hoofdmenu. 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijd 10 Resultaten van alle wedstrijden 10 Beheer wedstrijden 11 Standaardinstellingen 12 Gebruikersprofiel 12 Namen spelers 12 Uitslagberekening 12 Vitkomst 12 Aartat spellen 12 Aiertkaart 13 Stopkaart 13	Robber bridge	
Kofferbridge 4 Wedstrijdbridge 5 Interessant voor meer dan 4 spelers 5 Hoofdmenu 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijd 10 Resultaten van alle wedstrijden 10 Beheer wedstrijden 11 Beheer spelers 11 Standaardinstellingen 12 Gebruikersprofiel 12 Namen spelers 12 Uitslagberekening 12 Vitkomst 12 Kaartverdeling 12 Alertkaart 13 Stopkaart 13	Thuis wedstrijd	
Wedstrijdbridge5Interessant voor meer dan 4 spelers5Hoofdmenu6Nieuwe wedstrijd6Spelen wedstrijd7Toon resultaat9Instellingen wedstrijd10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Juitslagberekening12Uitslagberekening12Vielkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Kofferbridge	
Interessant voor meer dan 4 spelers. 5 Hoofdmenu. 6 Nieuwe wedstrijd 6 Spelen wedstrijd 7 Toon resultaat 9 Instellingen wedstrijd 10 Resultaten van alle wedstrijden 10 Beheer wedstrijden 11 Beheer spelers 11 Standaardinstellingen 12 Gebruikersprofiel 12 Namen spelers 12 Uitslagberekening 12 Uitkomst 12 Kaartverdeling 12 Alertkaart. 13 Stopkaart 13	Wedstrijdbridge	5
Hoofdmenu6Nieuwe wedstrijd6Spelen wedstrijd7Toon resultaat9Instellingen wedstrijd10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Vitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Interessant voor meer dan 4 spelers	5
Nieuwe wedstrijd6Spelen wedstrijd7Toon resultaat9Instellingen wedstrijd10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Juitslagberekening12Uitslagberekening12Vikomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Hoofdmenu	6
Spelen wedstrijd7Toon resultaat9Instellingen wedstrijd10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Nieuwe wedstrijd	6
Toon resultaat9Instellingen wedstrijd10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Spelen wedstrijd	7
Instellingen wedstrijd10Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Toon resultaat	9
Resultaten van alle wedstrijden10Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Instellingen wedstrijd	
Beheer wedstrijden11Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Resultaten van alle wedstrijden	
Beheer spelers11Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Beheer wedstrijden	
Standaardinstellingen12Gebruikersprofiel12Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Beheer spelers	
Gebruikersprofiel.12Aantal spellen .12Uitslagberekening.12Namen spelers.12Uitkomst .12Kaartverdeling .12Alertkaart.13Stopkaart .13	Standaardinstellingen	
Aantal spellen12Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Gebruikersprofiel	
Uitslagberekening12Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Aantal spellen	
Namen spelers12Uitkomst12Kaartverdeling12Alertkaart13Stopkaart13	Uitslagberekening	
Uitkomst	Namen spelers	
Kaartverdeling	Uitkomst	
Alertkaart	Kaartverdeling	
Stopkaart	Alertkaart	
	Stopkaart	
Slotwoord	Slotwoord	



Bijlage 1. Uitleg Patton	14
Bijlage 2. Uitleg robber bridge	15
Bijlage 3. Tabel met verwachte scores thuisbridge	17
Bijlage 4. Thuis wedstrijdbridge	18
Voorbereiding	18
Spelen van een thuiswedstrijd	20
Bijlage 5. Kofferbridge	21
Bijlage 6. Wedstrijdbridge met een klein aantal tafels	22



Inleiding

BridgeBoost is een digitaal alternatief voor biddingboxen en heeft daardoor vele voordelen. Het gebruik is uiterst vriendelijk en voor iedereen na één spel duidelijk. De biedfase wordt automatisch bewaard. Het analyseren van spellen is hierdoor leerzaam en interessant.

Enkele voordelen van de BridgeBoost:

- Biddingboxen zijn niet meer nodig
- Voor de beurt bieden en een onvoldoende bod zijn niet meer mogelijk
- Verkeerde speler uitkomen gebeurt niet meer en de uitkomstkaart wordt onthouden
- De spelverdeling kan naar keuze heel makkelijk met de hand worden ingevoerd
- De uitslag is afhankelijk van de gekozen wedstrijdvorm en wordt overzichtelijk gepresenteerd
- De uitslag inclusief alle details zoals biedverloop en spelverdeling wordt naar de spelers gemaild zodat u nogmaals kunt genieten van alle gespeelde spellen. Ook erg leerzaam.

BridgeBoost is in principe bedoeld voor thuisgebruik met 1 of 2 tafels. Verschillende <u>Wedstrijdvormen</u> worden ondersteund. Het programma is tevens prima inzetbaar als hulpmiddel bij bridgecursussen.

BridgeBoost is een app, geschikt voor IOS (bijvoorbeeld iPad) en Android (bijvoorbeeld SamSung tablet). Het programma is ontwikkeld door PT CEBES Indonesia in opdracht van het Nederlandse bedrijf BoostVision bv.

Globale werking

Het <u>hoofdmenu</u> van BridgeBoost wordt getoond door te klikken op het icon

Een <u>nieuwe wedstrijd</u> wordt voorbereid door het kiezen van een uitslagberekening, een aantal spellen en de namen van de spelers. De gekozen wedstrijd wordt direct beschikbaar om te spelen. De tablet wordt in het midden van de tafel gelegd en blijft gedurende de hele wedstrijd liggen.

Het bieden wordt gedaan door het aantippen van het gewenste bod. Dit kan met de vinger of eigenlijk nog beter met een touchpen (elke speler heeft dan zijn eigen pen). Zodra er uitgeboden is kan er gespeeld worden en daarna wordt ingegeven wat het resultaat is. Automatisch wordt de score berekend en het volgende spel gepresenteerd.

Na het spelen verschijnen de scores van alle spellen in beeld. Afhankelijk van de gekozen wedstrijdvorm is er een wedstrijduitslag. Het aantippen van een spel geeft de details van het bieden en de spelverdeling indien deze laatste is ingevoerd.

Tip

Voordat wedstrijden worden gespeeld is het verstandig om de mogelijke instellingen te bekijken en om via <u>Standaardinstellingen</u> de persoonlijke voorkeuren vast te leggen. Ook is het handig om alvast <u>namen van spelers</u> en hun emailadressen te registreren. Beide eenmalige voorbereidende acties maken het starten van nieuwe wedstrijden nog makkelijker.





Wedstrijdvormen

Er zijn in Bridge diverse wedstrijdvormen en daarmee ook verschillende methoden om een uitslag te berekenen. BridgeBoost ondersteunt de meest gebruikte methoden:

Thuisbridge: Speel naar keuze een aantal spellen en laat het programma een totaalstand uitrekenen. Dit gebeurt door voor elk spel het echte resultaat te vergelijken met het te verwachten resultaat. Dit laatste wordt bepaald nadat de spelverdeling of het aantal punten van NZ is ingegeven. Als de spelverdeling is ingegeven dan berekent BridgeBoost zelf hoeveel punten elk paar heeft. Als dit niet wordt gedaan dan vraagt BridgeBoost om het aantal punten van NZ paar. De tabel met verwachte scores staat in <u>bijlage 3</u>.

Percentages: Het thuis spelen van wedstrijden met voorgesorteerde spellen met frequentiestaten wordt veel gedaan, bijvoorbeeld met *kofferbridge*. De behaalde score wordt per spel opgezocht en het bijbehorende percentage wordt ingevoerd nadat het resultaat is aangegeven. De totaalstand wordt vanzelfsprekend door BridgeBoost berekend.

Viertallen, Patton en Board-a-Match: Er wordt op 2 tafels gespeeld. Resultaten van de andere tafel worden eenvoudig opgehaald. De uitslag van een viertallenwedstrijd wordt in IMP's vastgesteld volgens de gebruikelijke formules.

Kies bij het aanmaken van een nieuwe viertallenwedstrijd het totaal aantal spellen. Nadat de helft is gespeeld kunt u met het pijltje linksboven terug naar het scherm met een overzicht van de spellen. Kies nu de knop "nieuwe spelers" en leg de nieuwe tafelsamenstelling vast. Ga terug naar het hoofdmenu en om de tussenresultaten in te zien.

Patton en BaM uitslagen worden ook automatisch berekend. Patton heeft overigens als eigenschap dat er altijd 4 spellen per wedstrijd gespeeld worden. Voor een uitleg van Patton zie <u>bijlage 1</u>.

Bij deze wedstrijdvormen is het van belang dat de naam van de wedstrijd op beide tafels hetzelfde is. Probeer een unieke naam te kiezen zodat de kans minimaal is dat twee verschillende wedstrijden (op dezelfde dag) dezelfde naam hebben. Bij het ophalen van de gegevens van de andere tafel wordt getoond welke gegevens beschikbaar zijn. Als er geen gegevens verschijnen dan is de andere tafel nog niet klaar ofwel een van beide tablets is niet verbonden met het internet.

Robber bridge: Een minder vaak gespeelde vorm van bridge (maar wel een van de oudste), het robberen, is met BridgeBoost ook voor bridgers die het niet kennen, heel makkelijk te leren. Spannend als u voor een tariefje speelt. Voor een uitleg van robber bridge zie de <u>bijlage 2</u>.

Thuis wedstrijd: BridgeBoost beschikt over een grote verzameling van spellen met frequentiestaten. De spellen komen onder andere uit de database van StepBridge. Op een zeer eenvoudige manier kan iedereen een set spellen ophalen. Hoe dat werkt wordt uitgelegd in <u>bijlage 4</u>. BridgeBoost berekent zelf welk percentage of hoeveel IMP's NZ en OW per spel krijgen en per speler wordt de totaalstand bijgehouden. Achteraf kan iedere speler elk spel nog eens rustig bekijken aan de hand van de spelverdeling, het biedverloop en de frequentiestaat. Deze informatie wordt per mail aan alle spelers toegezonden.

Kofferbridge: Een alternatieve manier om thuis een wedstrijd te spelen is met kofferbridge. Er gaat een koffer met spellen rond langs een aantal met elkaar in verbinding staande bridgespelers. De spellen worden gespeeld



door 4 personen en vervolgens wordt het koffer doorgegeven aan een ander groepje spelers. Dit speelt dezelfde spellen en kan de resultaten vergelijken met de vorige. Op deze manier speel je dus eigenlijk een drive op verschillende tijdstippen. Na bijvoorbeeld een maand is de koffer rond geweest en is de einduitslag beschikbaar op een internetsite. Voor een verdere uitleg zie <u>bijlage 5</u>.

Wedstrijdbridge: Kleine clubjes kunnen met de wedstrijdvorm "kofferbridge" ook een drive spelen. Voor meer informatie hierover zie <u>bijlage 6</u>.

Interessant voor meer dan 4 spelers

Als er meer dan vier spelers zijn kan op elk gewenst moment de tafelindeling worden aangepast. Onderbreek daarvoor de wedstrijd door in het nieuw voorgestelde spel op de terug-toets (bovenaan links) te drukken. In het scherm dat dan verschijnt staat rechtsboven een knop "Nieuwe spelers". De rest wijst zich vanzelf.

Is er vraag naar een nieuwe wedstrijdvorm/uitslagberekening dan wordt deze in een volgende versie van de app toegevoegd. Graag ontvangt de maker van het programma dan een specificatie van de gewenste berekeningswijze (<u>info@BridgeBoost.com</u>).



Hoofdmenu

Na het opstarten van BridgeBoost verschijnt een hoofdmenu in beeld.

iPad .≑	• 98x
🔮 Bridge	Boost
🖻 Nieuwe wedstriid	
El Medwe wedstriju	
₽ Spelen wedstrijd	
III Toon resultaat	,
📽 Instellingen wedstrijd	
🗒 Resultaten van alle wedstrijden	
🍷 Beheer wedstrijden	•
🕈 Beheer spelers	
🌣 Standaardinstellingen	*
Over meer informatie	www.bridgeboost.net
	REAL PROPERTY OF THE REAL PROPERTY OF
化物 计规制 化成化物 计局部 网络	
BOOS	
© 2016 BoostVi	ion

Nieuwe wedstrijd

Uitslagberekenir	g	
Viertallen		
Aantal spellen		
24-Board		
Naam wedstrijd		
Barcelona c	qu	
Spelers		
♦Noord	Alfons	
♠Zuid	Mavis	
€Oost	Rob	
→West	Guus	
Beheer sp	elers Instellingen Op	

Met Nieuwe wedstrijd wordt de wedstrijd voorbereid.

De tweede keuze, <u>Spelen wedstrijd</u>, is alleen kiesbaar als er een wedstrijd actief is. In dat geval wordt de naam van deze wedstrijd getoond.

De derde keuze, <u>Toon resultaat</u>, is er voor het bekijken van resultaten van de actieve wedstrijd.

<u>Instellingen wedstrijd</u> toont een menu waarin u instellingen kunt aanpassen, specifiek voor deze wedstrijd.

Als er geen wedstrijd actief is dan wordt met de keuze <u>Resultaten van alle wedstrijden</u> een lijst met wedstrijden getoond en kan de gezochte wedstrijd worden gekozen. De resultaten komen vervolgens in beeld.

Met <u>Beheer wedstrijden</u> kunnen onder anderen oude wedstrijden worden verwijderd.

<u>Beheer spelers</u> biedt de mogelijkheid om spelersnamen en emailadressen te bewaren.

Het vastleggen van eigen voorkeuren gaat met <u>Standaardinstellingen</u>.

Alle voorgestelde gegevens komen uit de standaardinstellingen.

Kies een uitslagberekening en een aantal spellen alsmede de naam van de wedstrijd. Als met 2 tafels wordt gespeeld kies dan op beide tafels dezelfde wedstrijdnaam.

Geef de spelersnamen aan. Mocht een naam nog niet in de keuzelijst staan dan kan deze met de knop Beheer spelers worden toegevoegd.

De knop Instellingen toont het menu Instellingen wedstrijd terwijl de knop Opslaan de wedstrijd vastlegt en het hoofdmenu toont met deze nieuwe wedstrijd actief.

Gebruik de knop "Koop spellen" als het aantal nog beschikbare spellen te laag is.



Spelen wedstrijd

Als er een wedstrijd actief is dan wordt deze gestart en zo niet dan kan deze gekozen worden uit een lijst. De wedstrijd begint direct met het tonen van het biedbord van het eerste nog niet gespeelde spel. Mocht dit niet het spel zijn dat nu aan de beurt is om te spelen ga dan terug met de knop linksboven in het scherm.



Het beginscherm van een spel. De biedkaarten zijn gericht naar de Gever.

De speler die aan de beurt is tipt het bod aan dat hij/zij wil doen.

Na elk bod worden de biedkaarten naar de volgende speler gedraaid.

Voor elke speler zijn uitsluitend de volgens de spelregels toegestane biedingen mogelijk.

Het rode vak toont kwetsbaarheid.



Met het uitroepteken wordt een bijzonder bod van partner gealerteerd. Dit alerteren kan alleen als de instelling <u>Alertkaart</u> aan staat en is alleen beschikbaar onder het 4-niveau (en altijd gedurende de eerste biedronde).

Een gealerteerd bod kenmerkt zich door de gele streep (zie 3 ♣).

Na het per ongeluk doen van een verkeerd bod kan dit ongedaan gemaakt worden met

Na een sprongbod wordt er automatisch een korte STOP ingelast mits de instelling <u>Stopkaart</u> aan staat.



Na drie maal PAS verschijnt er een scherm, gericht naar degene die uit moet komen. Overigens komt dit scherm alleen naar voren als de instelling <u>Uitkomst</u> aan staat.

Het biedverloop blijft zichtbaar totdat de uitkomstkaart hier is ingetoetst. Dit gebeurt eenvoudig door zowel de kaartsoort als de kaartwaarde kort aan te tippen.

De beste methode hier is om eerst de uitkomstkaart gedekt op tafel te leggen en deze om te draaien zodra partner zijn/haar toestemming heeft gegeven. Geef direct daarna deze uitkomst in. Kort hierna verschijnt het scherm waarop na het spelen het resultaat kan worden vastgelegd.





Nadat het spel is gespeeld geeft de leider het resultaat in. Mocht per ongeluk het verkeerde worden aangetipt dan kan dat eenvoudig hersteld worden door vervolgens de juiste keuze te maken.

Met geeft de speler links van de leider, na controle, zijn akkoord. Wen er aan om goed te controleren want een eenmaal geaccordeerd resultaat laat zich niet meer wijzigen.

De score inclusief de opbouw ervan wordt overzichtelijk in beeld gebracht.

Bij sommige <u>Uitslagberekeningen</u> wordt aanvullende informatie gevraagd. In geval van Percentages moet het behaalde percentage ingevuld worden. Bij Thuisbridge is het aantal punten van NZ van belang voor het bepalen van de imp-score.



Als de instelling <u>Kaartverdeling</u> aan staat dan kan deze na elk spel ingevoerd worden.

Laat dit door Noord doen. Kies eerst een speler en laat deze zijn/haar kaarten opnoemen in de volgorde Schoppen-Harten-Ruiten-Klaveren en tip de genoemde kaarten aan. Kies daarna de volgende speler. Nadat 3 handen zijn ingevoerd wordt de vierde hand er automatisch aan toegevoegd.

Dit is een kleine moeite en biedt super informatie voor een nabespreking.

Als het spel niet interessant genoeg is dan kan het invoeren van de spelverdeling overgeslagen worden met de knop





Toon resultaat

< Tr	gune	Ŷ	Wedstr	jdscor	e al	1	0 17% E
Ba	rcelona ci 11 18, 2016	up					
1.	N2 contract	OW certificat	NZ	Parten	Verweiten Noore	Verschil	NZ
1	49.5		420	24	170	250	6
2	an and a state	3 SA-1	50	15	-400	450	10
з	2.0+1		140	20	0	140	4
4	6	38.2	200	21	50		4
5	3 🖤 -211		-500	17	-140		
0		PASS		20	0	0	0
Gem Tota Tota Alfo	iddelde NZ : al NZ : 24 IMI al OW : 8 IMF os-Mavis win	19.50 punte: P's P's nen met 16 l	n MP's				
1						M	ail

Het scherm met de wedstrijdscores is afhankelijk van de gekozen wedstrijdvorm. In dit voorbeeld is dat Thuisbridge. De tijdens het spelen vastgestelde punten van het NZ-paar worden hier getoond en zijn eventueel nog aan te passen. In de kolom Verwachte Score staat per spel de score die volgens een tabel met het gegeven aantal punten "normaal" is. Het verschil tussen de twee scores wordt vervolgens omgezet naar IMP's.

De uitslag kan via de knop Mail worden verstuurd naar de email adressen van de spelers en eventueel belangstellenden.

< Terug								
Pat	toncup 06, 2016							
1.	NZ contract	OW	NZ score	OW ocors tatel 3	Verschil	- Pair Wi	scores Zij	-
		(時間)	420	-420		1	-	٥
	MSL 1	24-11	50	-100	-50	0	2	
		3 SA +2 1	+660	600	-60	0	2	
4	40 -18	Reit	-200	620	420	1		9
T	M. L. P.Y.	Nº TA		TI	1	3	5	1.5
12				1 2.00	P's	5	3	
				Resi	ltaat	8	8	
					XIL	1		
			The state		Re	sult	N	lail

In dit voorbeeld is Patton de gekozen wedstrijdvorm. Bij Patton speel je 4 spellen aan 2 tafels. Het is een vorm van viertallen waarbij een IMP score én een paren-score per spel wordt berekend.

De wedstrijd wordt op beide tablets voorbereid en gebruik hierbij dezelfde naam.

Na afloop van de 4 spellen worden de resultaten automatisch klaargezet om ingelezen te worden door de andere tablet. Dit inlezen kan met de knop Result.

Als de score op een spel maximaal 10 punten verschilt is het volgens de parentelling gelijkspel en krijgen beide teams 1 punt. In andere gevallen krijgt het team met het positieve verschil 2 punten. De IMP score is gelijk aan die in een normale viertallenwedstrijd. Het totaal in IMP's wordt omgezet naar "Victory Points" waarbij er in totaal 8 VP's worden verdeeld.

Ook hier weer de Mail knop.





Door in de lijst met spellen, een spel aan te tippen krijg je de details in beeld.

Het biedverloop wordt getoond. Ook de uitkomstkaart en de kaartverdeling verschijnen mits u deze heeft ingevoerd. Leerzaam om achteraf te analyseren wat er is gebeurd op een spel.

Instellingen wedstrijd

< Terug	tellingen	wedstrijd	Verwij	• 81% =>+ jderen 💼
Wedstrijd			Pattono	sup 🗖
Uitslagberekening			Pat	ton 🗲
Geen berekening				ſ
Percentages				
Board a Match				U
Viertallen				
Petter Witch (CM Petters)	Contraction of the			
Namen spelers				>
Uitkomst			Wel	
Kaartverdeling				Niet
Alertkaart			Wel	
Stopkaart			Wel	

Dit scherm wordt getoond na de hoofdmenukeuze Instellingen wedstrijd en ook na het gebruik van de knop Instellingen bij het aanmaken van een nieuwe wedstrijd.

Het doel van dit scherm is om voor deze wedstrijd te kunnen afwijken van de standaard instellingen. Met name de 4 onderste keuzes zijn mogelijk interessant.

Als alle spelers precies hetzelfde biedsysteem gebruiken dan kan bijvoorbeeld het alerteren worden uitgeschakeld. Of als er een avondje snelbridge wordt gespeeld zouden alle keuzes op niet gezet kunnen worden.

Resultaten van alle wedstrijden

Na deze menukeuze komt er een lijst met alle wedstrijden in beeld en kan er een worden uitgekozen om daarvan het resultaat te tonen

I

Introductie BridgeBoost

Beheer wedstrijden

Er komt een lijst met wedstrijden in beeld. Hier kunnen oude wedstrijden worden verwijderd, er kan een wedstrijd actief gemaakt worden en de naam van een wedstrijd kan worden gewijzigd.

Beheer spelers

iPad 🐨		•	B r	i d	15:00 g (e B	0 0	st		• 81% 🖚
🖶 Nie	† ∨	beg nie	euwe s	peler	toe					>
🝷 Sp	Naam	0								p] 🕻
💷 Тоо	Dirk	van den	Broek						×	>
MAN	Email								×	THE N
¢\$ Ins	broe	kmans@)sloep.nl	Î.					×	>
🛄 Res	Rob								x	>
🕆 Be	h									>
🛉 Beh										>
🗘 Sta			71647		Import	Expor	Opsla	an Anr	uleer	>
€ Voo	or meei	r inform	natie					www.brid	g <u>eboost n</u>	et >
V C P						× 6 1			4	
q	w	е	r	t	У	u	i	0	р	$\langle \times \rangle$
а	s	d	f	ę	9	h	j	k		Ga
Ŷ	z	x	с	v	b	n	m	! ,	?	↔
.?123	۲								.?123	

Na het kiezen van deze menu optie verschijnt er een lijst met spelers die eerder zijn ingevoerd.

Een van de keuzes in dat scherm is het toevoegen van een nieuwe speler.

In het scherm dat dan volgt kan een nieuwe speler opgenomen worden, waarbij tevens zijn/haar emailadres kan worden vastgelegd. Dit adres wordt gebruikt om na een wedstrijd een email met de uitslag te verzenden.

Na de knop Opslaan is de nieuwe speler opgenomen in de lijst.

iPad 👻		15-01		81% 🔲 🕯
	🍯 Br	ıdgeBoo	st	
🖶 Nie	Beheer spelers	5		>
🝷 Spe	lan wedstrijd		(Pattonci)	>
III Тоо	Alfons	Fonbeerens@gmail.com	Z ×	>
N IST IV	Dirk van den Broek	broekmans@sloep.nl	I × ₪	ST AN
¢ ¦ Ins	ellingen wedstrijd Guus		I ×	>
🔲 Res	Mavis ultaten van alle wed		C ×	,
T Beh	Rob eer wedstrijden		C ×	>
🛊 Beho				>
🕈 Star		Import Export Nieu	Annuleer	>
♥ Vool	r meer informatie		www.bridgeboost.ne	• •

Verder is het vanuit de lijst met namen mogelijk om namen of emailadressen aan te passen. Het verwijderen van een naam kan alleen als deze niet voorkomt als speler in een of meer bestaande wedstrijden.

De knop Export is er om speler-gegevens op te slaan voor gebruik door een andere tablet. Gebruik hier een codenaam die niet heel eenvoudig is. Ook is het aan te bevelen dit te doen voordat er een nieuwe versie van BridgeBoost wordt geïnstalleerd om te voorkomen dat deze gegevens verloren gaan.

Met de knop Import kunnen de gegevens weer worden opgehaald.



Standaardinstellingen

Het vastleggen van persoonlijke voorkeuren is met name handig als er vaker wedstrijden met dezelfde eigenschappen gespeeld worden.

K Terug Standaardii	nstellingen
Gebruikersprofiel	Nederlands >
Aantal spellen	12-Board >
Uitslagberekening	Percentages >
Geen berekening	
Percentages	× .
Board a Match	
Viertalien	
Deller	Concession of the local division of the
Namen spelers	
Uitkomst	Niet
Kaartverdeling	Niet
Alertkaart	Wet
Stopkaart	Wel
Apparaat code	7d36-4e2c 🗖
推制 机隆制 机	医结果 的复数

Gebruikersprofiel

BridgeBoost is meertalig. De aanwezige mogelijkheden worden in een keuzelijst gepresenteerd. Zodra een taal (Engels, Nederlands, Frans, Duits....) gekozen is verandert de hele app direct. Is er voldoende behoefte aan een "nieuwe" taal laat dit dan weten aan de maker van de app (info@BridgeBoost.net).

Aantal spellen

Met behulp van deze instelling geeft u aan hoeveel spellen er normaal gesproken in een wedstrijd gespeeld zullen worden. Per wedstrijd kan hiervan weer afgeweken worden.

Uitslagberekening

Door het instellen van een standaard uitslagberekening zal deze bij een nieuwe wedstrijd worden voorgesteld. Per wedstrijd kan hiervan afgeweken worden. Zie ook <u>Wedstrijdvormen</u>.

Namen spelers

Bij uitlevering van het programma zijn de namen Noord, Zuid, Oost en West. Als u gewoonlijk met dezelfde spelers bent dan kunt u de namen op globaal niveau instellen.

Door het kiezen van namen zullen deze bij een nieuwe wedstrijd verschijnen. Per wedstrijd kan hiervan afgeweken worden.

Uitkomst

Als deze instelling op "Wel" staat dan wordt na het bieden de vraag gesteld wat de uitkomst is. De gewoonte is om eerst met de kaart uit te komen en daarna deze kaart op de tablet in te toetsen. Zodra de kaart is ingetoetst verdwijnt het biedverloop uit beeld. Als de instelling op "Niet" staat wordt er na het bieden geen uitkomst gevraagd.

Het is vaak handig om achteraf bij een nabespreking van de spellen te weten wat de uitkomst was zodat u beter kunt nagaan hoe het spelverloop is geweest.

Kaartverdeling

Als deze instelling op "Wel" staat dan wordt na elk spel gevraagd welke spelers welke kaarten hadden. Bij analyse achteraf ziet u dan naast het biedverloop ook de kaartverdeling. U kunt dan samen met uw partner vaststellen of bepaalde biedingen misschien beter anders hadden gekund.

13



Introductie BridgeBoost

Alertkaart

Alerteren van een onnatuurlijk bod van partner is een bridgeregel. Vooral als spelers het systeem van hun tegenstanders niet goed kennen hoort alerteren een onderdeel te zijn van het biedproces.

Als de instelling Alertkaart op "Wel" staat dan verschijnt er tijdens de biedfase een uitroepteken bij de speler die moet kunnen alerteren. Wanneer dit nodig is alerteert hij door op dit uitroepteken te klikken. Er verschijnt dan onmiddellijk een gele streep boven het bod dat gealerteerd is. Achteraf, bij het bekijken de biedingen van de spellen, kunt u nog steeds zien dat een bod gealerteerd is.

Als de instelling op "Niet" staat dan kunt u bijvoorbeeld alerteren door even op tafel te kloppen. Het nadeel hiervan is dat u achteraf niet meer kunt zien dat een bod gealerteerd is.

Stopkaart

Een stopkaart wordt gebruikt om aan te geven dat er een sprongbod gedaan wordt en dit verplicht de volgende speler om een korte pauze in acht te nemen alvorens te bieden. Er wordt een biedniveau overgeslagen en dat stemt vaak tot nadenken door de volgende speler die aan de beurt is om te bieden. De stopkaart is bedacht om te voorkomen dat het al dan niet nadenken ongewild ongeoorloofde informatie geeft. Als deze instelling op "Wel" staat dan zal het programma enkele seconden geen bod van de volgende speler accepteren. Er is dus sprake van een verplichte korte pauze.

Slotwoord

Als bedenker van BridgeBoost dank ik u hartelijk voor de belangstelling voor deze app. Ik hoop dat u er veel plezier aan zult beleven. Schroom niet om commentaar leveren of suggesties te doen. Deze komen het product alleen maar te goede.

Alfons Beerens Bridgespeler uit Weert (BCW) info@bridgeboost.net +31 (0) 614 949 897





Bijlage 1. Uitleg Patton

Patton is een speelvorm waarbij door 2 teams van 4 spelers een wedstrijd van 4 spellen wordt gespeeld. De uitslag wordt uitgedrukt in Victory Points (VP's), die verkregen worden uit een parentelling én een viertallentelling.

Per spel wordt de NZ-score vergeleken met de NZ-score van de tegenpartij. Als het verschil van de scores meer dan 10 bedraagt, wordt het resultaat van dit spel 2-0 (of 0-2), anders 1-1. Over vier spellen zal het totaal in VP's van het parentelling-deel dus 8-0, 7-1, 6-2, 5-3, 4-4, 3-5, 2-6, 1-7 of 0-8 zijn.

Daarnaast wordt per spel het verschil tussen de NZ-score van een team en de NZ-score van de tegenstanders uitgedrukt in IMP's. Het totale verschil in IMP's over de vier spellen wordt dan omgezet naar VP's en ook het viertallentelling-deel is weer variërend van 8-0 tot 0-8.

Als de beide VP-resultaten bij elkaar worden opgeteld, kan met 8-8 worden gelijkgespeeld, met maximaal 16-0 worden gewonnen of verloren, dan wel een tussenliggende score worden bereikt.

spel	contract	door	resultaat	NZ-score	NZ-score andere tafel	verschil	VP's	IMP's
1	3SA	Oost	-1	50	800	850	2-0	13-0
2	3♣	Zuid	contract	110	-140	-30	0-2	0-1
3	1SA	Oost	contract	-90	200	110	2-0	3-0
4	4♥	Noord	contract	620	-630	-10	1-1	0-0
							5-3	16-1
			IMP's vers	chil omgere	ekend naar	VP's	7-1	
						Uitslag	12-4	

Voorbeeld:

Tabel Resultaatverschil \rightarrow IMP's

0 - 10 = 0	220 - 260 = 6	600 - 740 = 12	1750 - 1990 = 18
20 - 40 = 1	270 - 310 = 7	750 - 890 = 13	2000 - 2240 = 19
50 - 80 = 2	320 - 360 = 8	900 - 1090 = 14	2250 - 2490 = 20
90 - 120 = 3	370 - 420 = 9	1100 - 1290 = 15	2500 - 2990 = 21
130 - 160 = 4	430 - 490 = 10	1300 - 1490 = 16	3000 - 3990 = 22
170 - 210 = 5	500 - 590 = 11	1500 - 1740 = 17	3500 - 3990 = 23
			>3990 = 24

Tabel IMP's \rightarrow VP's

IMP	VP
0-3	4-4
4-7	5-3
8-11	6-2
12-16	7-1
>16	8-0



Bijlage 2. Uitleg robber bridge

Deze manier van bridgen wijkt niet essentieel af van de wijze waarop het hedendaagse wedstrijdbridge in Nederland wordt gespeeld. Het verschil zit 'm voornamelijk in de wijze van uitslagberekening. Kort gezegd: een partijtje robberbridge is een bridgewedstrijd van twee paren die tegen elkaar spelen. Zo'n partijtje eindigt als een van deze twee paren twee games (*zie hieronder*) heeft gescoord.

Het noteren van de scores

Dit gaat anders dan bij wedstrijdbridge.

Er zijn twee kolommen: de wij-kolom en de zij-kolom. Er staat ook een dikke horizontale streep op. Er zijn scores boven deze streep en scores onder de streep.

Bij robberbridge kennen we de begrippen game en robber. Een game wordt bereikt als een van de paren onder de streep 100 punten of meer bij elkaar gescoord heeft. Een robber wordt bereikt, als een van de paren tweemaal een game heeft gescoord. Zodra een paar twee games heeft gescoord, is de robber afgelopen. Eindigt de robber na twee games, dan krijgt het winnende paar boven de streep 700 punten erbij. Gebeurt dit wanneer de tegenpartij ook een game heeft gescoord, dan krijgt het winnende paar 500 punten erbij.

Zodra een paar een game heeft gescoord is dat paar kwetsbaar.

Onder de streep

Onder de streep worden de contractpunten geschreven: 3 + 1 levert 3x20=60 punten onder de streep op en 20 punten boven de streep. Gedoubleerde contracten leveren het dubbele aantal contractpunten op onder de streep (overslagen boven de streep).

Geredoubleerde contracten leveren onder de streep het dubbele aantal contractpunten op van een gedoubleerd contract.

Boven de streep

Hier komen behalve de resultaten van de overslagen ook de premies te staan. Dat zijn de scores van de downslagen van de tegenpartij, de slem-premie (geboden en gemaakt klein slem niet-kwetsbaar +500, kwetsbaar +750; geboden en gemaakt groot slem kwetsbaar +1000 en kwetsbaar +1500), en de premie bij een gemaakt gedoubleerd contract (+50) en bij een gemaakt geredoubleerd contract (+100). Er is nog een derde spelonderdeel waarvoor premies worden verdiend. Bij vier van de vijf honneurs van eenzelfde kleur in één hand krijgt een paar in een troefcontract 100 punten premie. Met vijf honneurs 150 punten. Heeft een van de spelers bij een Sans Atout contract alle vier azen in zijn hand, dan krijgt zijn paar 150 punten premie boven de streep. De premies worden pas na afloop van een spel opgeëist! Maar dit laatste spreekt voor zich.

Mocht er gestopt worden met spelen voordat een robber afgerond is, dan krijgt een paar voor een game 300 punten boven de streep erbij.

Game

Zodra een paar onder de streep een totaal van 100 of meer punten heeft verzameld (in één of meer spellen) dan is het betreffende paar kwetsbaar. Dit is het einde van de eerste game. Een game is niet hetzelfde als een "manche" bij wedstrijd-bridge. Een "manche" wordt gescoord als één contract minstens 100 punten opbrengt. Een game bij robberbridge kan meerdere spellen omvatten.

Robber

Zodra een van beide paren een tweede game heeft gewonnen, heeft het ook de robber gewonnen. Het paar dat de robber in twee games wint, krijgt - zoals boven al is gezegd - een premie (boven de streep dus) van 700 punten. Als een paar de robber wint in drie games (de tegenpartij heeft dan ook een game gewonnen), krijgt het 500 punten premie (zie hierboven).



Wordt om een of andere reden de robber niet afgemaakt en er is wel één van de paren kwetsbaar dan krijgt dat paar 300 punten boven de streep.

Zodra de robber door een van de twee paren is gewonnen, is ook de wedstrijd afgelopen. De eindstand wordt opgemaakt en alle punten worden opgeteld. Wordt er om geld gespeeld, dan is het verschil in punten bepalend. Een cent per 10 punten is al een aardig tarief. In een Londense bridgeclub moet al gauw een pond per punt worden betaald.



Bijlage 3. Tabel met verwachte scores thuisbridge

Thuisbridge Uitslagberekening

Dit is een manier van het berekenen van de uitslag met als doel het gelukselement in de uitslag weg te nemen. Om dat te bereiken wordt de behaalde score gecorrigeerd afhankelijk van het aantal honneurpunten dat de leider en de dummy samen meer dan 20 hebben

	Α				в	
	Veralieb		Score	evers	chil	IMP
Hon.		te score	0	-	10	0
leider + Kwet	ebaar	20	-	40	1	
dummy	KWet	SUddi	50	-	80	2
	Nee	Ja	90	-	120	3
20	0	0	130	-	160	4
21	50	50	170	-	210	5
22	100	100	220	-	260	6
23	140	140	270	-	310	7
24	170	170	320	-	360	8
25	400	600	370	-	420	9
26	420	620	430	-	490	10
27	440	640	500	-	590	11
28	470	670	600	-	740	12
29	470	670	750	-	890	13
30	500	700	900	-	1090	14
31	500	700	1100	-	1290	15
32	920	1370	1300	-	1490	16
33	950	1400	1500	-	1740	17
34	980	1430	1750	-	1990	18
35	1010	1460	2000	-	2240	19
36	1440	2140	2250	-	2490	20
37	1470	2170	2500	-	2990	21
38	1470	2170	3000	-	3490	22
39	1500	2200	3500	-	3990	23
40	1500	2200	4000	-	meer	24



Bijlage 4. Thuis wedstrijdbridge

Thuis wedstrijdbridge bestaat uit twee fasen: voorbereiding en spelen. De voorbereiding is het ervoor zorgen dat er set met ooit eerder gespeelde spellen is. Alleen dan kun je je eigen resultaten aan tafel vergelijken met die van andere spelers.

Voorbereiding

Deze paragraaf is van belang voor de persoon die de thuiswedstrijd voorbereidt. Voor een thuiswedstrijd waar je vergeleken wordt met andere spelers is het nodig dat je gezette spellen hebt. Je begint met het ophalen van spelverdelingen om vervolgens de spellen met de hand of met een machine te dupliceren.

Het ophalen van een set met spellen kan met <u>www.bridgeboost.net/stepgames</u> .

Dit scherm komt in beeld:

Genereren Stepwedstrijd

Emailadressen van de spelers		
Speler1 Email	Soort wedstrijd	Percentage •
Speler2 Email	Aantal Spellen	4
Speler3 Email	Niveau	Gemixt
Speler4 Email	Bijzonderheden	Gemixt
Speler5 Email		
Speler6 Email		
Naam wedstrijd		
Bestandtype	1	
beide 🔻	Ger	ereer wedstrijd

Het emailadres van Speler1 is verplicht. BridgeBoost onthoudt welke spellen ooit met dit emailadres zijn gegenereerd. De naam van de wedstrijd wordt ook gelijk aan dit emailadres. Wanneer met eenzelfde emailadres een nieuwe set spellen wordt gegenereerd dan krijg je geen spellen die je al eerder hebt gehad. Als je een ander emailadres gebruikt dan kan het zijn dat er soms een spel tussen zit dat je al eerder ooit hebt gehad. De naam van de wedstrijd heb je nodig op het moment dat de thuiswedstrijd gespeeld gaat worden.

De andere emailadressen zijn niet verplicht. Het effect van het opgeven van emailadressen van spelers is dat er geen spellen in de gegenereerde set zullen zitten die al door een van de spelers zijn gespeeld.

Als Soort wedstrijd kun je kiezen voor Percentage of Butler. Als je kiest voor Butler dan zal de gegenereerde set bestaan uit spellen die ooit met de Butlertelling zijn gespeeld. In de frequentiestaten en uitslagen zie je dan IMP's verschijnen in plaats van percentages.

Het aantal spellen geeft een keuze tussen 4, 8, 12.... en maximaal 40 spellen.



Het niveau is een keuze tussen Hoog, Gemixt en Laag. De spellen zijn gespeeld door veel personen die allen een bepaald Stepbridge niveau hebben. Per spel is bekend wat het gemiddelde niveau was van de spelers. Als je hier kiest voor Hoog dan kies je ervoor om vergeleken te worden met de meer ervaren spelers. Kies voor laag dan zijn de spelers in het algemeen wat minder gevorderd.

Je kunt in het vakje Bijzonderheden kiezen voor Veel SA of Veel Slems. Doe je dat niet dan krijg je een normale mengelmoes van spellen. Mogelijk komen er in de toekomst nog enkele bijzonderheden bij.

Tenslotte kun je aangeven welk uitvoerbestand je wil hebben. De naam van de uitvoerbestanden is altijd gelijk aan de naam van de wedstrijd. De twee mogelijke formaten zijn PDF en PBN. Je kunt ze ook beide genereren. Kies je voor PDF formaat dan wordt er een document gegenereerd met alle spellen op drie manieren gepresenteerd:



Als speldiagrammen zoals hiernaast afgebeeld. Wanneer je besluit om zelf vooraf te dupliceren kun je dit formaat gebruiken.

Het vooraf dupliceren kan ook met dit formaat:

SPEL 1: NZZW ZWON ZNZO OZZW NWNZ OONZ ZOWW NWNN WOON OOWO WNWZ NWZO WOZN

De eerste kaart is hier voor Noord, de 2^e en de 3^e voor Zuid etc. Bij beide methoden is het zaak om vooraf alle spellen te sorteren op kleur en volgorde waarbij Sch Aas de bovenste kaart is.

De derde manier is in kolomvorm zoals hieronder. Je kunt dan stroken knippen van de handen van Noord, Oost, Zuid en West. Tijdens het spelen heeft dan iedere speler een eigen stok kaarten en voordat een spel wordt gespeeld zoekt iedereen de benodigde kaarten uit zijn/haar stok.

NOORD	OOST	ZUID	WEST
Spel 1	Spel 1	Spel 1	Spel 1
A 7 5	🜩 8 3 2	🔶 K Q T 6 4	🌢 J 9
🥶 J 9 5	💗 7 6 2	🖝 A K 8 4 3	💙 QT
🔶 QT 9 5	7 6 4 3	▲	🔶 A K J 8 2
🜲 Q9 2	🐥 A 6 4	🐥 T 7 3	🐥 K J 8 5

Het andere uitvoerbestand is in PBN formaat. Dit formaat is leesbaar door dupliceermachines. Als je iemand kent met een dupliceermachine kun je deze persoon verzoeken om een set spellen te genereren uit BridgeBoost en deze te dupliceren. Daarna kun je de koffer met spellen ophalen en gezellig de BridgeBoost thuiswedstrijd spelen.

Er wordt overigens altijd een set met spellen gegenereerd waarin het gemiddelde aantal punten van de paren rond de 20 ligt. Het zal dus nooit zo zijn dat NZ steeds meer punten heeft dan OW.



Spelen van een thuiswedstrijd

Na het opstarten van BridgeBoost op je tablet kies je voor Nieuwe wedstrijd. Je krijgt dan dit scherm \rightarrow

Onder Naam wedstrijd toets je de naam van de gegenereerde thuiswedstrijd. Zodra je Enter hebt getoetst zoekt de App de set spellen op en toont als uitslagberekening "Thuis wedstrijd" en geeft ook aan uit hoeveel spellen deze set bestaat.

Vervolgens geef je de namen van de spelers aan in de vakje North, South, East en West. Als spelers nog niet bestaan in BridgeBoost dan kun je hun namen en emailadressen toevoegen met "Beheer spelers".

Zodra je op de knop "Opslaan" drukt wordt alle nodige informatie van deze wedstrijd opgehaald en lokaal op de tablet neergezet.

Libra Brown	com			
Uitslagberekening				
Thuis wedstrijd				*
Aantal spellen				
4-Board				*
Spelers				
₩Noord	North			
∳ Zuid	South			
€Oost	East			
♦West	West			
Beheer.sp	ielers Inst	ellingen	Opstaan	Ţ.
Aantal nog beschik	bare spellen			
Aantal nog beschik 1180	bare spellen		TH Koop :	spellen
Aantal nog beschik 1180	bare spellen		TH Koop :	spellen
Aantal nog beschik 1180	bare spellen		₩ Koop :	spellen
Aantal nog beschik 1180	bare spellen	Bridge Club 🙀	₩ Koop : Iteration	spellen Intil

Het spelen van de wedstrijd gaat op dezelfde manier als het spelen met andere uitslagberekeningen en wordt uitgelegd in <u>Spelen wedstrijd</u>.

Bijzonder aan de uitslagberekening bij een thuiswedstrijd is het volgende:

- Na elk spel worden er automatisch percentages (of IMP's) toegekend aan NZ en OW
- De spelverdeling en de frequentiestaat verschijnen op het tabletscherm na het klikken op het resultaat
- Er kan met meer dan vier spelers worden gespeeld en tussentijdse partnerruil is mogelijk
- Na afloop (of tussentijds) kan de stand worden geraadpleegd inclusief alle details
- Spelers krijgen een email met alle informatie (het biedverloop, de spelverdeling en de frequentiestaat van alle gespeelde spellen)

Bijlage 5. Kofferbridge

Een populaire manier van thuisbridge is het zogenaamde "kofferbridge". Dit wordt gespeeld op verschillende manieren. Vaak wordt er een koffer met spellen uit een toernooi gemaakt inclusief frequentiestaten. Deze manier van kofferbridge wordt nu nog niet ondersteund door BridgeBoost. Wat we wel al kunnen met BridgeBoost staat hieronder uitgelegd.

De vorm van kofferbridge die we hier hanteren is het rondgaan van een koffer met spellen tussen een aantal huizen. De organisator zorgt voor een koffer met spellen (al dan niet al gedupliceerd) en dit koffer gaat van huis naar huis. In elk huis worden de spellen gespeeld door vier spelers en de resultaten worden geregistreerd. Zodra een koffer rond is geweest is er een einduitslag bekend. De spelers die een koffer gespeeld hebben kunnen met BridgeBoost blijven volgen hoe de tussenstand is.

Met BridgeBoost wordt onderstaande procedure gehanteerd. We gaan er hier vanuit dat de spellen niet vooraf gedupliceerd zijn en dat de organisator niets doet dan het beschikbaar stellen van het koffer met spellen. Omdat in het eerste huis wat meer moet gebeuren dan in de andere huizen is het eerlijk om te rouleren. Het nadeel van vooraan in de rij te zitten is ook dat er dan nog geen vergelijking is.

- Voor elk huis waar wordt gespeeld geldt dat u ervoor moet zorgen dat met de functie 'Beheer spelers' de vier spelers geregistreerd zijn inclusief hun e-mail adres. Vanzelfsprekend is dit per speler per tablet een eenmalige actie.
- In het eerste huis wordt de nieuwe wedstrijd opgezet. Kies op de tablet in het hoofdmenu voor 'Nieuwe wedstrijd'. Kies voor de uitslagberekening 'Kofferbridge'. BridgeBoost vraagt nu of er een bestaande wedstrijd moet worden gestart. Beantwoord deze vraag met 'Nee'. Geef aan hoeveel spellen er in het koffer zitten en geef de wedstrijd een passende naam. De naam wordt automatisch uitgebreid met de datum en het tijdstip van het moment. Hierdoor zal de naam altijd uniek zijn. Kies ook de namen van de vier spelers en daarna de knop 'Instellingen'. In het menu dat hier verschijnt zet je de uitkomst en de kaartverdeling aan. Of u alerteert en/of de Stop regel toegepast moet worden zijn vrije keuzes.
- In het 2^e en de volgende huizen, kies ook in het hoofdmenu voor 'Nieuwe wedstrijd' en de uitslagberekening 'Kofferbridge'. Beantwoord de gestelde vraag met 'Ja'. Kies vervolgens de juiste wedstrijd uit.

Selecteer de spelers die deze wedstrijd gaan spelen en daarna de knop 'Instellingen'. In het menu dat hier verschijnt zet je de uitkomst aan en de kaartverdeling uit. Of u alerteert en/of de Stop regel toegepast moet worden zijn vrije keuzes.

- Voor elk huis geldt dat hierna de wedstrijd gespeeld kan worden. Na het laatste spel worden de resultaten naar een centrale plek gestuurd. Tussendoor resultaten versturen en opvragen is mogelijk. Daarvoor moet het biedscherm even verlaten worden met de knop 'Terug'. Het versturen gaat automatisch. Het opvragen kan met behulp van de knop 'Resultaten'. U krijgt dan vanzelfsprekend alleen de resultaten in beeld van de spellen die u reeds gespeeld heeft.
- Na afloop van de wedstrijd krijgen de deelnemers een email met een link naar de resultaten. Hoe meer huizen de spellen hebben gespeeld, hoe completer de uitslag.



Bijlage 6. Wedstrijdbridge met een klein aantal tafels

Voor het spelen van een wedstrijd met een beperkte groep spelers kun je Thuis wedstrijdbridge of Kofferbridge hanteren. Enkele tips zijn handig.

Spelers

Zorg ervoor dat alle spelers inclusief hun emailadressen op een tablet staan. Het beste is om de spelers te benoemen met Voornaam + Achternaam, zodat de kans klein is dat er twee spelers zijn met dezelfde naam. [Spelers toevoegen en wijzigen gaat met de hoofdmenukeuze 'Beheer spelers']

Exporteer de spelers naar een bestand met een door u te kiezen naam. [Exporteren is een van de mogelijkheden binnen 'Beheer spelers', de knop 'Export']

Importeer vervolgens op alle tablets dit bestand. [Ook importeren is een van de mogelijkheden binnen 'Beheer spelers', de knop 'Import']

Nu zijn alle spelers op alle tablets bekend.

Instellingen

Met behulp van Standaardinstellingen kun je ervoor zorgen dat in de toekomst altijd de gewenste functionaliteit zoals 'Uitkomst' en 'Kaartverdeling' aan of uit staat.

Wedstrijd

Zowel een nieuwe wedstrijd opzetten als een reeds op een andere tablet aangemaakte wedstrijd kiezen gaat met de hoofdmenukeuze 'Nieuwe wedstrijd'. Kies voor de uitslagberekening 'Kofferbridge'. BridgeBoost vraagt nu of er een bestaande wedstrijd moet worden gestart.

Voor een nieuwe wedstrijd beantwoord deze vraag met 'Nee'. Kies het aantal te spelen spellen en geef de wedstrijd een passende naam.

Voor een bestaande wedstrijd beantwoord de vraag met 'Ja'. Kies vervolgens de juiste wedstrijd uit.

In beide gevallen selecteer vervolgens de spelers die als eersten deze wedstrijd gaan spelen.

Daarna opslaan en het spel kan beginnen.

Spellen

Neem voor de 1^e "zitting" bijvoorbeeld de spellen 1 t/m 12 (beetje afhankelijk van het aantal tafels) en laat deze rouleren. Laat alleen in de 1^e ronde de spelverdelingen invoeren. Laat de spellen rouleren tegen de klok in (dat is handiger omdat dan iedereen de spellen in oplopende volgorde speelt).

Daarna de 2^e zitting bijvoorbeeld spellen 13 t/m 24 (afhankelijk van hoeveel spellen je wil spelen). Voordat de 2^e zitting begint zou je enkele paren naar een andere tafel kunnen laten gaan (of bijvoorbeeld alle OW paren 1 tafel opschuiven). Wat dan moet gebeuren is kiezen voor ['Wijzig spelers'] in het scherm waar de spellen staan (hier kom je door het biedscherm te verlaten met de knop [Terug]).