



MESSERBRIDGE ZONDER BRIDGEMATE

Nota bij Oefenen met Messerbridge



17 APRIL 2017

ACOL GENK

Inhoudsopgave

Inhoud

1	Handmatig ingeven van echte of fictieve namen en scores.....	4
1.1	Opzetten van een toernooi.....	4
1.2	Invullen of verbeteren van spelersnamen.....	4
1.3	Invoeren van scores.....	5
1.3.1	Automatisch random scores genereren.....	5
1.4	Resultaten tonen, opslaan en printen.....	7
2	Bestaande, reeds opgeslagen, toernooien inladen in database.....	8
2.1	Reeds opgeslagen toernooien openen in Messerbridge.....	8
2.2	Gegevens openen in database van Bridgemate Control Software.....	10
2.3	Bridgemate Control Software.....	11
2.4	Resultaten.....	12
2.4.1	Sorteren en Filteren.....	12
2.5	Scores per ronde.....	13
2.6	Resultaten tonen, opslaan en printen.....	13

Deel 1: Opzetten van een toernooi en uitslagen tonen

In deze korte nota – voor het oefenen met het Messerbridgeprogramma zonder de Bridgemate-kastjes – verwijs ik voor de gemeenschappelijke delen naar het document: '**Procedure Bridgemate II - Messerbridge Acol.docx**' als de '**normale procedure**'. Hierbij zal ik ook steeds het bladzijdenummer en het hoofdstuk of artikelnummer vermelden.

Gelieve dit dus ook bij de hand te houden.

Deze nota bestaat uit twee delen:

In het eerste deel kan je oefenen met het opzetten van een toernooi met meerdere secties, het ingeven van namen en het tonen, afdrukken en kopiëren van de resultaten.

In het tweede deel kan je reeds opgeslagen toernooien openen, eventueel als meerdere secties, de resultaten inhalen in een database (wat Bridgemate automatisch doet) en de inhoud van de database bekijken en eventueel iets aanpassen. Verder kan je dan ook hier de resultaten tonen, afdrukken of kopiëren.

1 Handmatig ingeven van echte of fictieve namen en scores

Messerbridge kan volledig zelfstandig werken. In een club – die niet in het bezit is van de uiterst handige Bridgemate-kastjes – kan men na afloop van het toernooi de scores ook met de hand ingeven. De uitslagen worden dan door Messerbridge berekend en men kan ze uitprinten of als pdf-bestand doorsturen naar de leden of op een website opslaan.

1.1 Opzetten van een toernooi

Om een toernooi op te zetten in Messerbridge (zonder Bridgemate) en handmatig scores in te voeren, volg je de '**normale procedure**' vanaf:

blz. 3, hoofdstuk 2 'Messerbridge opstarten'

tot en met

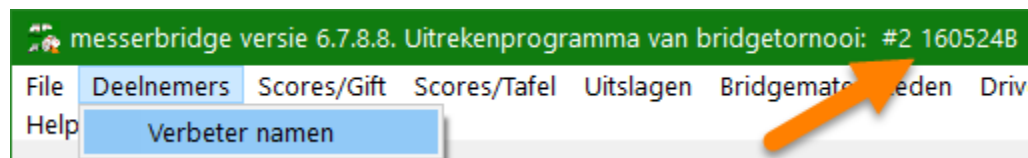
blz. 7, het volledige hoofdstuk 3 'Opstarten van toernooi(en)'.

1.2 Invullen of verbeteren van spelersnamen

Indien je tijdens het opzetten van een toernooi geen spelersnamen hebt ingevoerd, kan dat nu gebeuren.

Zonder Bridgemates is er geen 'Bridgemate Controle Formulier' !

Klik op 'Deelnemers' en kies voor: 'Verbeter namen'.



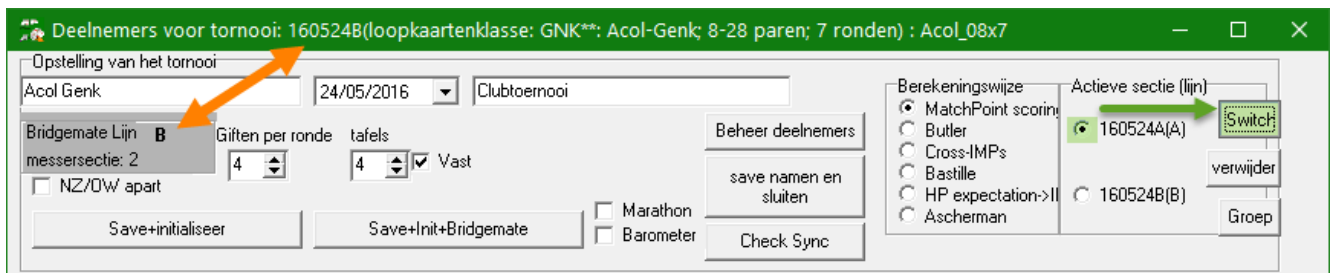
Let op in welke sectie (A of B) je bezig bent. Vul de gewenste namen in zoals uitgebreid beschreven in de '**normale procedure**' in het artikel:

blz 5 en 6, artikelnr. 3.2.2, 'Spelersnamen rechtstreeks invullen'

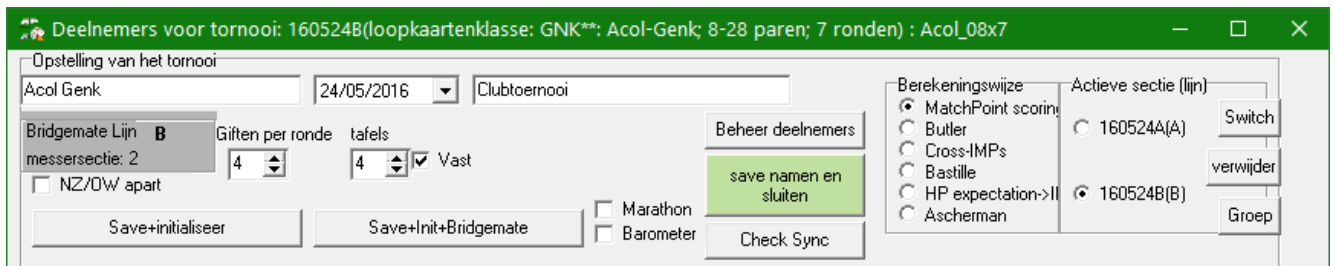
Als je meer dan één sectie hebt opgesteld, dan sta je nu (logischerwijze) in de laatst opgestelde sectie en moet je ook nog spelers invoeren of verbeteren in de andere sectie(s).

Switch eventueel naar een andere sectie door **in het cirkeltje** te klikken van de gewenste sectie en op de knop **[Switch]** te klikken.

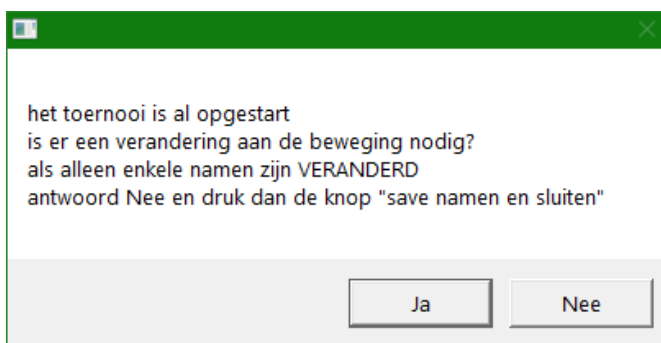
Deel 1: Opzetten van een toernooi en uitslagen tonen



Zodra ook deze namen ingevuld zijn en het is de laatste sectie, sluit je af met **[Save namen en sluiten]**.



Als je verder wilt gaan zonder op de knop **[Save namen en sluiten]** te klikken, krijg je een verwittiging:

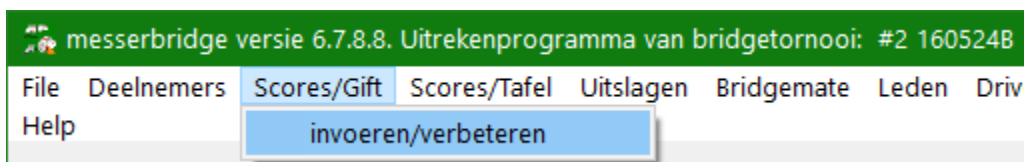


Als je niets veranderd hebt aan het aantal tafels maar alleen de namen ingevuld hebt van de bestaande tafels, klik dan op **[Nee]** en dan op **[Save namen en sluiten]**

Als je op **[Ja]** klikt zal de opstelling van tafels en paren volgens de gekozen loopkaart aangepast worden.

1.3 Invoeren van scores

Om handmatig scores per gift in te vullen, klik je op **'Scores/Gift' - 'Invoeren/verbeteren'**.



1.3.1 Automatisch random scores genereren

Het scherm dat nu getoond wordt, bevat verschillende opties. Voor onze toepassing (het invoeren van scores wat normaal gebeurt door de Bridgemates) zijn de groen gemarkeerde punten 1, 2 en 3 voldoende.

Deel 1: Opzetten van een toernooi en uitslagen tonen

lijn	paar	paar	score	score	ptn	ptn	uitzonderingen	score	contract	sublist	uit-
	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	rev.,%,split,gem	code			komst
1 R1 T1	2	7		1440	4	2	Reverse	-1440	06N+0	1	
2 R4 T4	6	8		2220	1	5		-2220	07N+0	1	
3 R5 T3	4	7	100		6	0		100	07N-1	1	
4 R6 T2	5	3		2220	1	5		-2220	07N+0	1	
							Checksum				

1. Klik op de knop 1 [Simulatie scores]

Controleer of 'Simulatie willekeurige scores' geselecteerd is en klik op [OK]

soort simulatie

reset van de scores

de scores op PAS zetten

simulatie willekeurige scores

van gift

tot gift

2. Klik op de knop 2 [Switch section] om naar een andere sectie over te schakelen

Selecteer de sectie met dubbelklik of met Ok

sectie met nummer 1 suffix(160524A) en lijnletter A

sectie met nummer 2 suffix(160524B) en lijnletter B

3. Klik hier ook weer op de knop 1 [Simulatie scores]

Controleer of 'Simulatie willekeurige scores' geselecteerd is en klik op [OK]

4. Als alle secties gevuld zijn met scores, ga dan terug naar het hoofdscherm met de knop 3 [Naar menu]

1.4 Resultaten tonen, opslaan en printen

Het enige verschil tussen deze testversie zonder Bridgemates en de volledige versie met Bridgemates is dat hier geen '**Bridgemate Controle Formulier**' en '**Bridgemate Control Software**' aanwezig is.



Open het scherm met de uitslagen door op de knop **[Uitslagen]** en **[Uitslag toernooi]** te klikken en ga dan verder met de 'normale procedure' vanaf:

blz. 13, hoofdstuk 7 'Resultaten tonen, opslaan en printen'

tot/met

blz. 25 hoofdstuk 8 'Afsluiten'

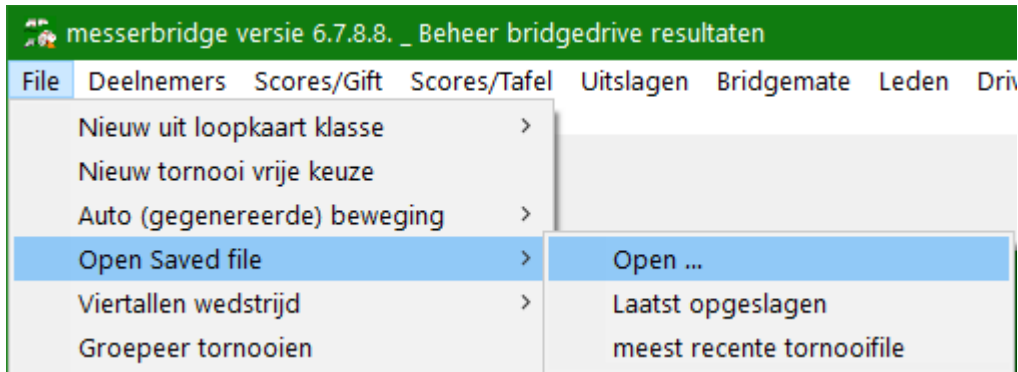
Hier is alleen het puntje 'Exit' van toepassing.

Deel 2: Bestaande toernooien openen in database

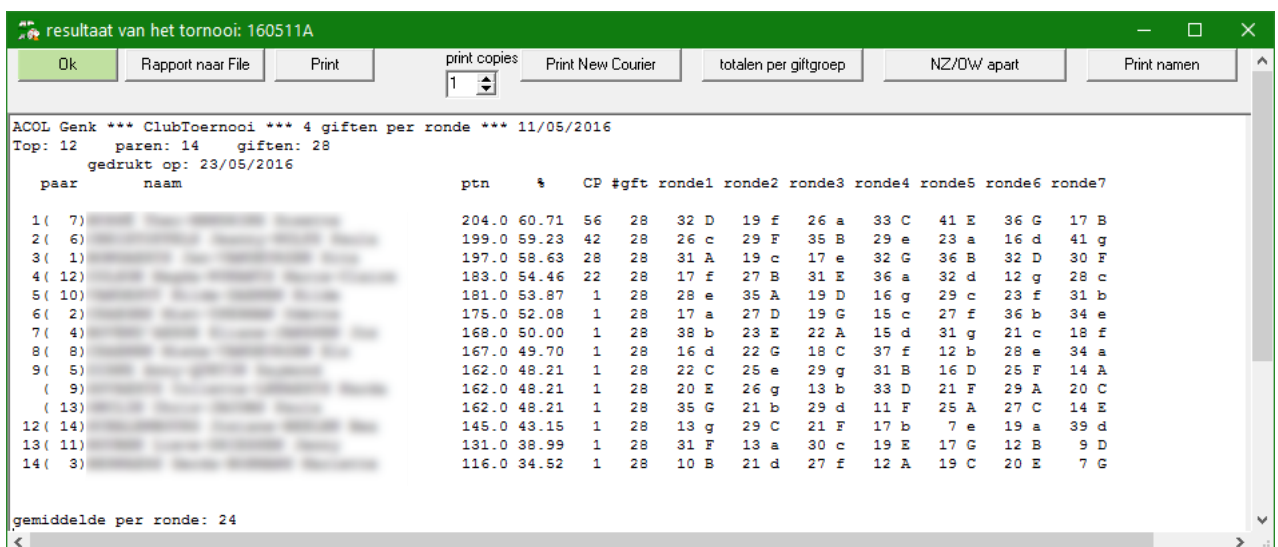
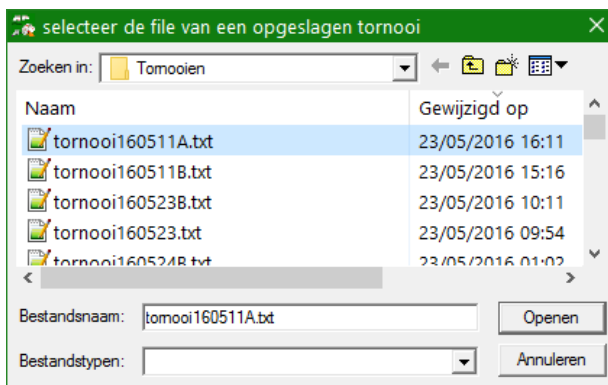
2 Bestaande, reeds opgeslagen, toernooien inladen in database

Als je alleen maar het opslaan, afdrukken en kopiëren wilt oefenen en de database bekijken in het venster van 'Bridgemate Control Software', kan je ook een eerder opgeslagen toernooi openen dat, bij voorkeur, bestaat uit meerdere secties.

2.1 Reeds opgeslagen toernooien openen in Messerbridge



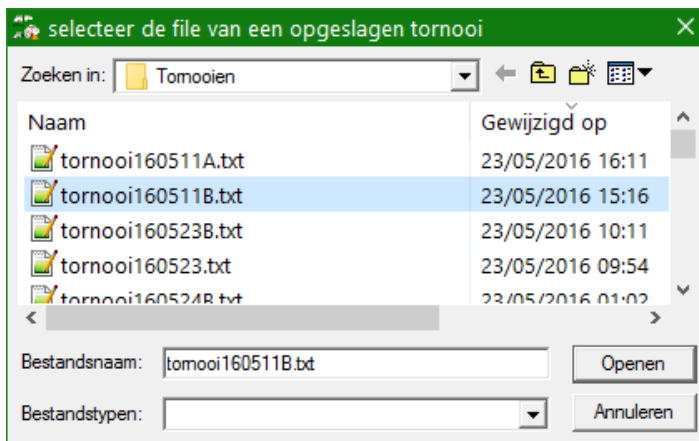
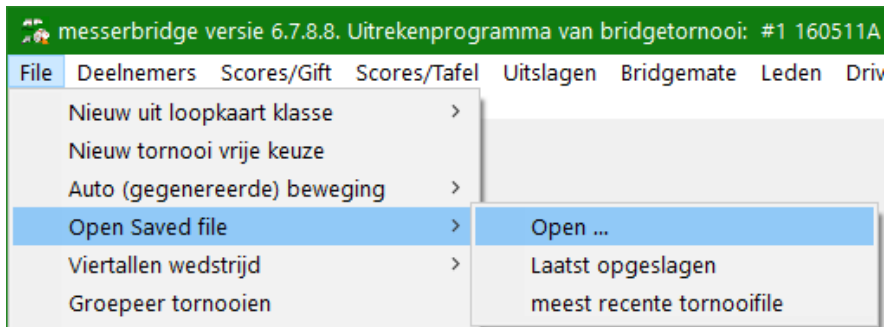
De map 'Toernooien' opent zich. Hierin bevinden zich alle toernooien die eerder via de 'Save'-optie opgeslagen zijn. Kiezen we hier bijvoorbeeld voor de twee secties: 'toernooi160511A' en 'toernooi160511B'



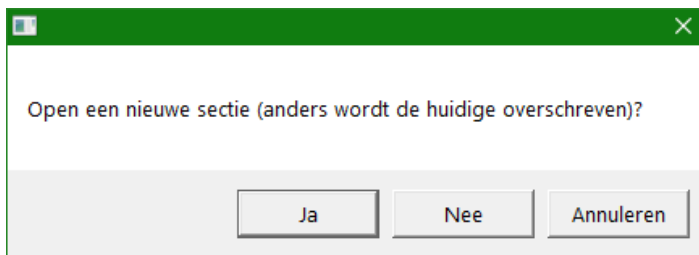
Sluit het venster met een klik op de knop [OK]

Open eventueel een tweede sectie van dit toernooi. De laatst geopende sectie wordt vermeld in de bovenste boord van Messerbridge.

Deel 2: Bestaande toernooien openen in database



Klik op **[Ja]** om de eerste sectie te behouden en deze als tweede te openen.



resultaat van het toernooi: 160511B

Ok Rapport naar File Print print copies Print New Courier totalen per giftgroep NZ/DW apart Print namen

ACOL Genk *** ClubToernooi *** 4 giften per ronde *** 11/05/2016
Top: 14 paren: 17 giften: 28
gedrukt op: 23/05/2016

paar	naam	ptn	%	CP	#gft	ronde1	ronde2	ronde3	ronde4	ronde5	ronde6	ronde7	
1 (6)		227.0	57.91	60	28	33 c	32 F	35 B	34 e	28 a	33 d	32 g	
(8)		227.0	57.91	60	28	40 d	20 G	39 C	21 f	35 b	37 e	35 a	
3 (5)		181.0	53.87	34	24	23 C	31 e	36 g	25 B	28 D	38 H		
4 (2)		211.0	53.83	26	28	14 a	45 D	20 G	28 c	39 f	37 b	28 e	
(16)		211.0	53.83	26	28	30 h	38 H	39 H	40 h	35 h	18 h	11 h	
6 (4)		207.0	52.81	1	28	35 b	25 E	34 A	37 d	11 g	29 c	36 f	
7 (12)		206.0	52.55	1	28	33 f	20 B	24 E	29 a	28 d	36 g	36 c	
8 (15)		194.0	49.49	1	28	26 H	36 b	17 c	19 D	42 E	30 F	24 G	
9 (13)		166.0	49.40	1	24	30 G	18 h		35 F	28 A	27 C	28 E	
10 (10)		192.0	48.98	1	28	13 e	31 A	42 D	36 g	33 c	26 f	11 b	
11 (11)		164.0	48.81	1	24	23 F	25 a	17 h		45 G	19 B	35 D	
12 (14)		187.0	47.70	1	28	26 g	25 C	29 F	31 b	14 e	41 a	21 d	
13 (1)		158.0	47.02	1	24	42 A		32 e	20 G	21 B	23 D	20 F	
14 (7)		156.0	46.43	1	24	16 D	24 f	22 a	28 C	21 H		45 B	
15 (9)		151.0	44.94	1	24	43 E	36 g	21 b	16 H		15 A	20 C	
16 (3)		173.0	44.13	1	28	21 B		11 d	27 f	27 A	23 C	19 E	45 H
17 (17)		125.0	37.20	1	24			31 c	14 d	22 E	17 F	20 G	21 A

gemiddelde per ronde: 28

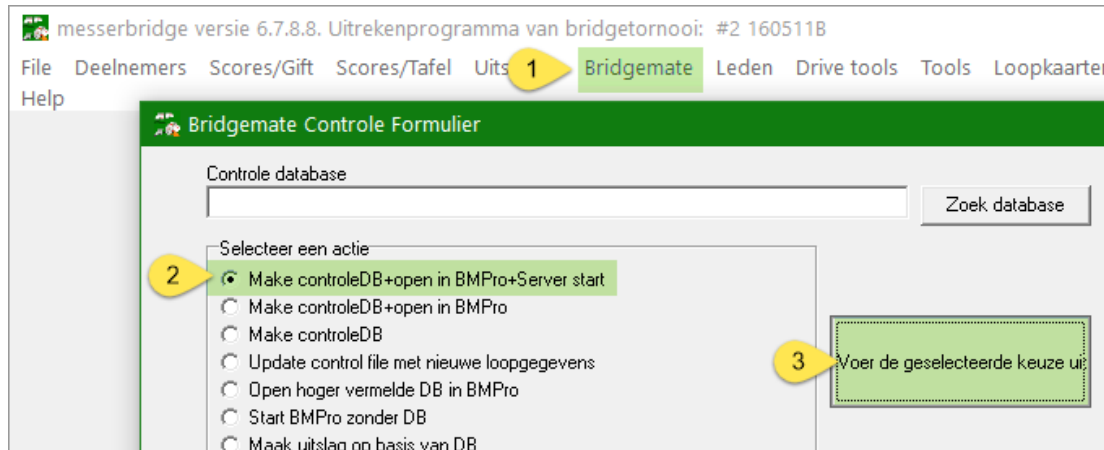
Sluit ook dit scherm met **[OK]**.

Deel 2: Bestaande toernooien openen in database

2.2 Gegevens openen in database van Bridgemate Control Software

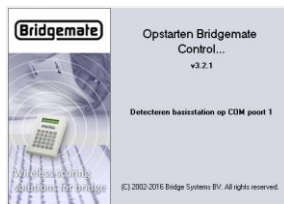
Volg in onderstaand scherm de drie gele markeringen in volgorde van de nummering:

1. Klik op '**Bridgemate**' om een '**Bridgemate Controle Formulier**' te openen (zelfs zonder Bridgemates!). Het vakje waar Bridgemate de geopende database toont is leeg.

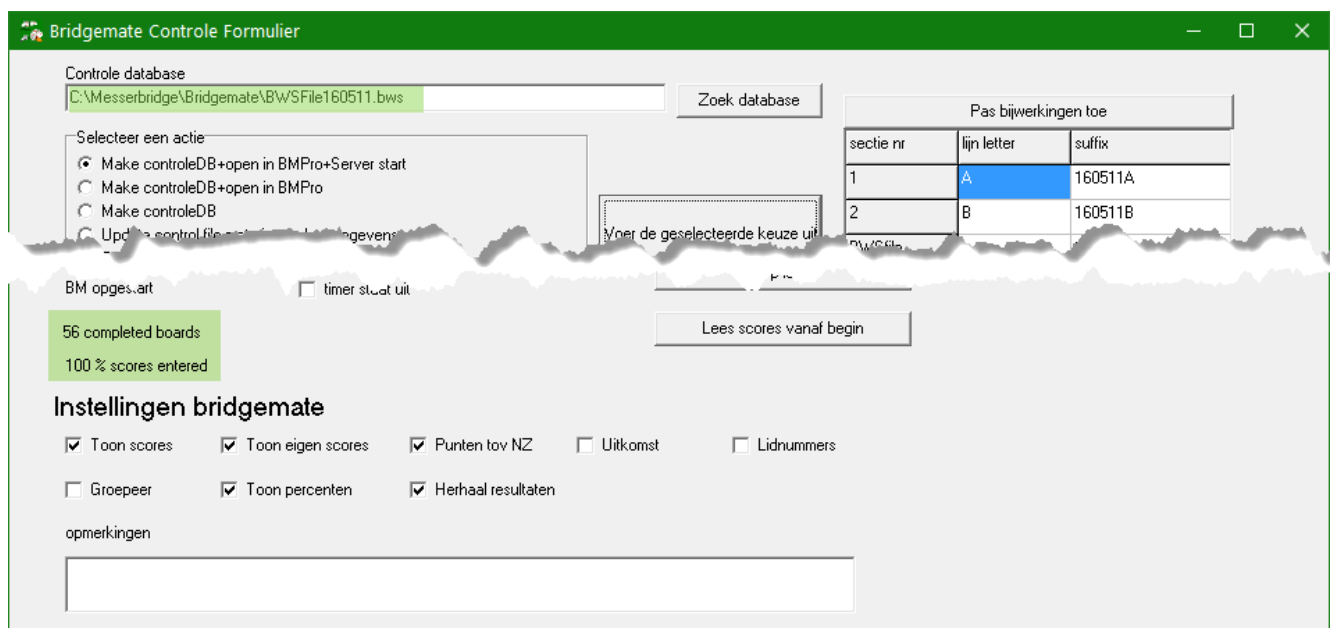


2. Selecteer: '**Make controleDB+open in BMPPro+Server start**'
3. Klik op de knop: [**Voer de geselecteerde keuze uit**]

Het systeem probeert het basisstation te vinden, wat niet lukt, maar kan wel de '**Bridgemate Control Software**' starten zodat we wat met de database kunnen experimenteren.



De snelkoppeling naar het scherm van de '**Bridgemate Control Software**' wordt in de taakbalk geplaatst.



Alle geopende secties worden nu in de database '**BWSFile160511.bws**' gestopt en – na even wachten – wordt de laatst geopende getoond. Alle scores zijn ingelezen.

Even geduld! Dit kan even duren tot de gegevens allemaal ingelezen zijn en in de database zitten!

Deel 2: Bestaande toernooien openen in database

resultaat van het toernooi: 1605118

Ok Rapport naar File Print print copies Print New Courier totalen per giltgroep NZ/DW apart Print namen

ACOL Genk *** ClubToernooi *** 4 giften per ronde *** 11/05/2016
Top: 14 paren: 17 giften: 28
gedrukt op: 23/05/2016

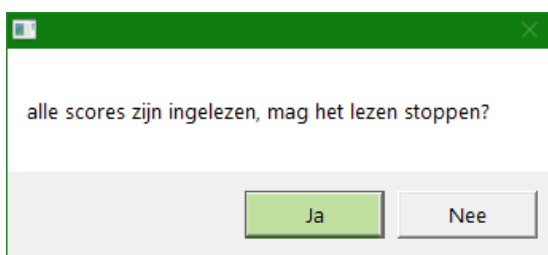
paar	naam	ptn	%	CP	#gft	ronde1	ronde2	ronde3	ronde4	ronde5	ronde6	ronde7
1 (6)		227.0	57.91	60	28	33 c	32 F	35 B	34 e	28 a	33 d	32 g
(8)		227.0	57.91	60	28	40 d	20 G	39 C	21 f	35 b	37 e	35 a
3 (5)		181.0	53.87	34	24	23 C	31 e	36 g	25 B	28 D	38 H	
4 (2)		211.0	53.83	26	28	14 a	45 D	20 G	28 c	39 f	37 b	28 e
(16)		211.0	53.83	26	28	30 h	38 H	39 H	40 h	35 h	18 h	11 h
6 (4)		207.0	52.81	1	28	35 b	25 E	34 A	37 d	11 g	29 c	36 f
7 (12)		206.0	52.55	1	28	33 f	20 B	24 E	29 a	28 d	36 g	36 c
8 (15)		194.0	49.49	1	28	26 H	36 b	17 c	19 D	42 E	30 F	24 G
9 (13)		166.0	49.40	1	24	30 G	18 h		35 F	28 A	27 C	28 E
10 (10)		192.0	48.98	1	28	13 e	31 A	42 D	36 g	33 c	26 f	11 b
11 (11)		164.0	48.81	1	24	23 F	25 a	17 h		45 G	19 B	35 D
12 (14)		187.0	47.70	1	28	26 g	25 C	29 F	31 b	14 e	41 a	21 d
13 (1)		158.0	47.02	1	24	42 A		32 e	20 C	21 B	23 D	20 F
14 (7)		156.0	46.43	1	24	16 D	24 f	22 a	28 C	21 H		45 B
15 (9)		151.0	44.94	1	24	43 E	36 g	21 b	16 H		15 A	20 C
16 (3)		173.0	44.13	1	28	21 B	11 d	27 f	27 A	23 C	19 E	45 H
17 (17)		125.0	37.20	1	24		31 c	14 d	22 E	17 F	20 G	21 A

gemiddelde per ronde: 28

Sluit het venster met een klik op de knop [OK]

Hierna komt de melding dat alle scores ingelezen zijn en de vraag of het lezen mag stoppen.

Klik op de knop [Ja] om het 'Bridgemate Controle Formulier' te sluiten.



2.3 Bridgemate Control Software

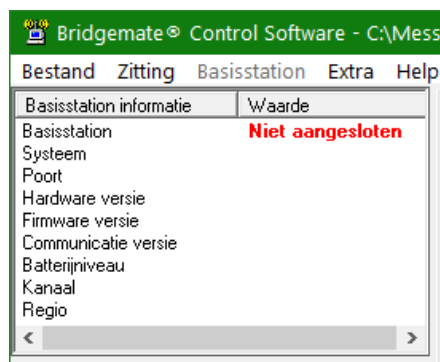


Door te klikken op dit symbool van 'Bridgemate Pro', in de taakbalk, kan je het scherm met de gegevens van 'Bridgemate Control Software' minimaliseren of openen.

Het scherm **mag niet** gesloten worden tijdens het toernooi!

Deze functies zijn vergelijkbaar met de 'Windowsknoppen' . Bij een open scherm kan je o.a. de gegevens zien binnenkomen of zien hoeveel spellen er per ronde en per tafel al zijn ingegeven.

Een belangrijk onderdeel is ook de linkerkolom:



- in het bovenste vakje zie je normaal de verbidingsgegevens tussen computer en basisstation van Bridgemate, dit is nu leeg
- het onderste vakje toont je de in- of uitgeschakelde bridgemates (rood = uit, groen = aan) per lijn en per tafel

Lijn	Tafel	Upload	Status
A	1	ja	●
A	2	ja	●
A	3	ja	●
A	4	ja	●
A	5	ja	●
A	6	ja	●
B	1	ja	●
B	2	ja	●
B	3	ja	●
B	4	ja	●
B	5	ja	●
B	6	ja	●
B	7	ja	●
B	8	ja	●

Deel 2: Bestaande toernooien openen in database

2.4 Resultaten

Het eerste tabblad **'Resultaten'** toont de resultaten zoals ze (normaal) ingegeven worden via de Bridgemates.

Resultaten																
Scores per ronde			Scores per spel			Score matrix			Spelers							
ID	Lijn	Tafel	Ronde	Spel	Paar NZ	Paar DW	Leider	NZ/DW	Contract	Resultaat	Uitkomst	Opmerkingen	Datum	Tijd	Verwerkt	Verwijderd
1	A	1	1	1	1	2	1	Z	5 H x	-2			26/04...	16:24:51	nee	nee
2	A	1	1	2	1	2	1	Z	5 S x	-2			26/04...	16:31:50	nee	nee

Zolang een resultaat nog niet **'Verwerkt'** is in Messerbridge, staat de status op **'nee'**; zodra het resultaat verwerkt is, wordt de status **'ja'**.

2.4.1 Sorteren en Filteren

Onderaan in dit venster kan je een filter instellen of een sortering doorvoeren, bv.:

Sorteer de resultaten lijn, tafel, ronde, spel

Filter | **Sortering**

Lijn ▼ Oplopend ▼ Sorteren

Tafel ▼ Oplopend ▼ Sortering opheffen

Ronde ▼ Oplopend ▼

Spel ▼ Oplopend ▼

Je wilt alle resultaten zien van spel 15 in sectie A.

Stel dan het filter in op sectie A en spel 15

Filter | **Sortering**

Lijn ▼ is gelijk aan ▼ A Filter toepassen

Spel ▼ is gelijk aan ▼ 15 Filter verwijderen

Geen ▼

Geen ▼

Resultaat:

Resultaten																
Scores per ronde			Scores per spel			Score matrix			Spelers							
ID	Lijn	Tafel	Ronde	Spel	Paar NZ	Paar DW	Leider	NZ/DW	Contract	Resultaat	Uitkomst	Opmerkingen	Datum	Tijd	Verwerkt	Verwijderd
99	A	4	1	15	7	8	8	0	3 SA	-2		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee
100	A	4	2	15	2	3	3	0	1 SA	+2		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee
101	A	4	3	15	10	13	13	0	3 SA	+2		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee
102	A	4	4	15	9	4	4	0	1 SA	=		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee
103	A	4	5	15	5	12	12	0	3 SA	+2		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee
104	A	4	6	15	1	6	6	0	3 SA	-2		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee
105	A	4	7	15	11	14	14	0	3 SA	=		messerbr	30/12/1899	02:25:55	ja	nee

Deel 2: Bestaande toernooien openen in database

2.5 Scores per ronde

Het tweede tabblad 'Scores per ronde' is het interessantste om open te zetten tijdens het toernooi. De computerverantwoordelijke kan meteen zien of alle spellen van een bepaalde tafel zijn ingegeven. Het komt nogal eens voor dat een bepaald spel niet kan ingegeven worden omdat er in de vorige ronde een spel niet ingegeven of geaccepteerd is.

Resultaten		Scores per ronde							Score matrix	Spelers
Lijn	Tafel	1	2	3	4	5	6	7		
A	1	4	4	4	4	4		1		
A	2	4	4	4		4	4	1		
A	3	4		4	4	4	4	1		
A	4	4	4	4	4	4	4			
A	5	4	4	4	4		4	1		
A	6	4	4		4	4	4	1		
A	7		4	4	4	4	4	1		

- Een wit vierkantje geeft een 'bye' aan.
- Een groen vierkantje met het cijfer 4 geeft aan dat alle (4) spellen van één tafel ingevoerd zijn.
- Een oranje vierkantje met een cijfer geeft aan hoeveel spellen van die betreffende tafel al ingevoerd zijn en dat er nog één ontbreekt.
- Een rood vierkantje met een cijfer geeft aan hoeveel spellen van die betreffende tafel al ingevoerd zijn.

2.6 Resultaten tonen, opslaan en printen



Open het scherm met de uitslagen door op de knop **[Uitslagen]** en **[Uitslag toernooi]** te klikken en ga dan verder met de 'normale procedure' vanaf:

blz. 13, hoofdstuk 7 'Resultaten tonen, opslaan en printen'

tot/met

blz. 25 hoofdstuk 8 'Afsluiten'

Hier is het puntje over het basisstation natuurlijk niet van toepassing.