



BRIDGEMATE II MESSERBRIDGE

Opstelling en afwerking voor parentoernooi



23 MEI 2016
ACOL GENK

Inhoud

1	De opstelling en aansluitingen.....	2
2	Messerbridge opstarten	3
3	Opstarten van toernooi(en).....	4
3.1	Selecteer de gewenste loopkaart.....	4
3.2	Definieer lijn(en) of sectie(s) en tafels	4
3.2.1	Voorlopig geen spelersnamen invullen	4
3.2.2	Spelersnamen rechtstreeks invullen.....	5
3.3	Save en initialiseer.....	6
3.4	Volgende lijn (=sectie) definiëren?	6
4	Bridgemate Controle Formulier	7
5	Bridgemate Control Software	8
5.1	Resultaten	9
5.2	Scores per ronde	10
6	Spelersnamen invullen of verbeteren	11
7	Resultaten tonen, opslaan en printen.....	13
7.1	Resultaten tonen	13
7.2	Resultaten opslaan	14
7.3	Resultaten afdrukken	15
7.3.1	Standaardprinter instellen	15
7.3.2	Afdrukken naar PDF: BridgeToernooiUitslag en Controlestaat	16
7.3.3	Afdrukken naar de printer op papier	21
7.3.4	PDF kopiëren naar geheugenstick (of externe schijf).....	22
8	Afsluiten.....	25

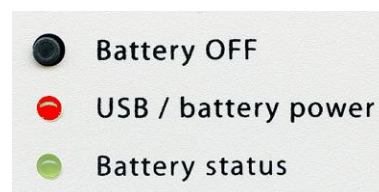
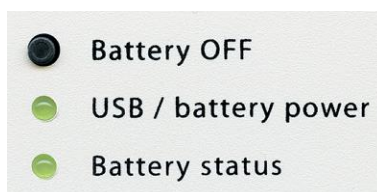
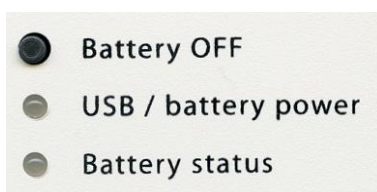
Deze beknopte handleiding is vooral bedoeld voor de verantwoordelijke die de computer bedient tijdens de toernooien. In deze beschrijving is ervan uitgegaan dat men gebruik maakt van de nieuwere Bridgemate II en dat Messerbridge volledig en correct geïnstalleerd is.

1 De opstelling en aansluitingen

- Sluit de printer aan op een USB-poort (en eventueel toetsenbord en muis).
- Sluit de '**Bridgemate II**' server (= basisstation) aan op een USB-poort. USB 2.0 (zwarte lip) of USB 3.0 (blauwe lip) maakt niet uit maar vergis je niet tussen een USB-aansluiting en RJ45-internetaansluiting!

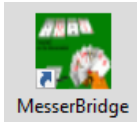


- Start de computer
Om geen problemen te krijgen bij een eventuele stroomuitval of uitval van de computer, wordt de back-up van de server (= basisstation) verzekerd door 4 AA-batterijen. Vergeet niet om deze batterijen regelmatig te controleren.
Van zodra de koppeling met de USB-poort gemaakt is, de computer opgestart is en de batterijen in orde zijn, gaan de twee lampjes – '**USB / battery power**' en '**Battery status**' – beiden groen oplichten.
Het '**USB / battery power**' lampje brandt groen zolang er spanning geleverd wordt via de USB-poort. Als de spanning wegvalt **en er staan nog gegevens in de server**, gaat het lampje rood branden als teken dat het nu nog op batterijen werkt. Als er geen gegevens meer in de server staan, gaan beide lampjes uit.
Het '**Battery status**' lampje geeft de staat van de batterijen aan:
groen = vol; oranje = half; rood knipperend = praktisch leeg.



Na het toernooi, als de uitslagen afgedrukt zijn en de PDF's gekopieerd zijn (op een stick), de computer afgesloten wordt of de server ontkoppeld wordt van de computer **en er nog gegevens in de server achtergebleven zijn**, zullen de '**USB / battery power**' (rood) en de '**Battery status**' lampjes nog branden.
Schakel de server dan volledig uit – om de batterijen te sparen – door een paar seconden op het knopje 'Battery OFF' te drukken.

2 Messerbridge opstarten



Start Messerbridge met een dubbelklik op de snelkoppeling op het bureaublad.

Paswoord probleempje?



Sinds Windows 8.1 en Windows 10 gebeurt het regelmatig dat Messerbridge naar zijn paswoord vraagt. Het volstaat dan om het woordje '**file**' in het aangeboden venstertje te typen en op **[OK]** te drukken.

3 Opstarten van toernooi(en)

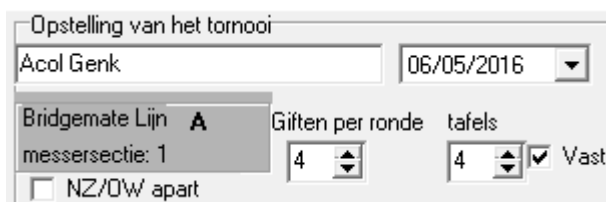
3.1 Selecteer de gewenste loopkaart



3.2 Definieer lijn(en) of sectie(s) en tafels

Standaard wordt 'Bridgemate Lijn A' (of 'Messersectie: 1') geopend met '4 giften per ronde' en '4 tafels' met 'Vast' aangevinkt.

De term 'lijn' van Bridgemate heeft hier dezelfde betekenis als 'sectie' van Messengerbridge.



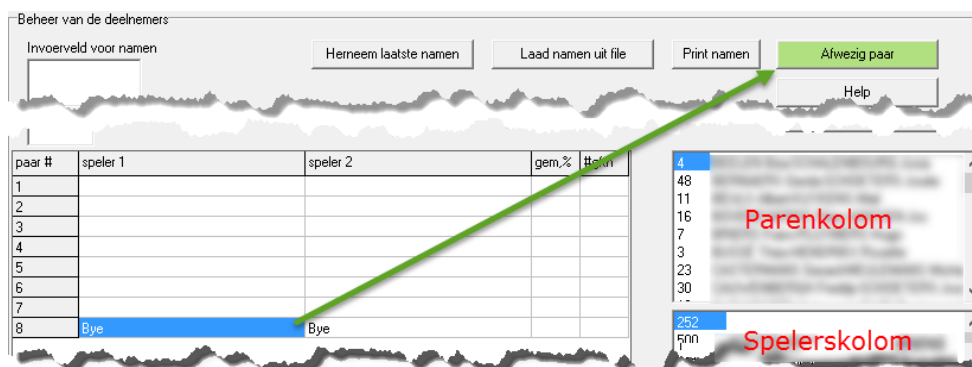
Hier **MOET** een keuze gemaakt worden, verder gaan zonder keuze geeft achteraf problemen:

- ofwel het **aantal benodigde tafels** aanduiden en zorgen dat vast aangevinkt blijft. In dit geval hoeven er (voorlopig) **GEEN namen** ingevuld te worden. In geval er een 'bye' is moet deze wel ingevuld worden door in het vakje van het laatste spelerspaar te klikken en dan op de knop [Afwezig paar] te klikken (**ga verder met punt 3.2.1**)
- ofwel de **spelers voor lijn A** inschrijven (de tafels passen zich dan automatisch aan) (**ga verder met punt 3.2.2**)

3.2.1 Voorlopig geen spelersnamen invullen

Als je voorlopig geen spelersnamen wenst in te vullen moet je het juiste aantal (paren / 2) tafels reserveren. Let erop dat het vinkje voor 'vast' geplaatst is.

- Als er een bye voorzien is, plaats je de cursor in **het vakje van speler 1 van het gewenste paar** en klikt op de knop [Afwezig paar]. (Dit is meestal het laatste paar)



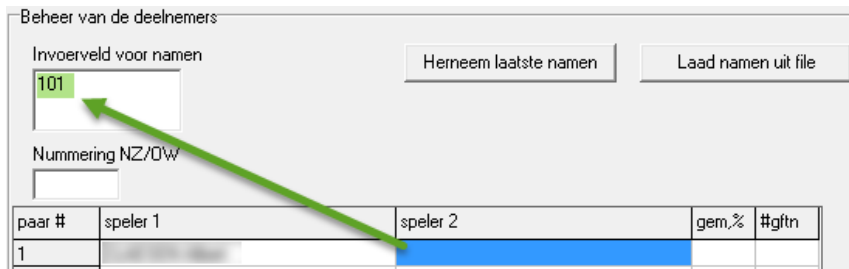
Ga verder met punt 3.3

Toernooi opstarten

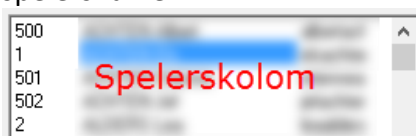
3.2.2 Spelersnamen rechtstreeks invullen

De spelersnamen kunnen op verschillende manieren ingevuld worden:

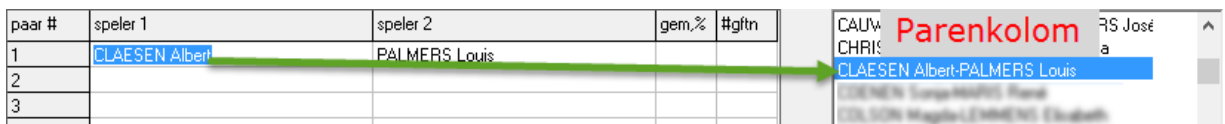
- De snelste manier, met de minste kans op fouten in de namen, is om het lidnummer van de speler (zie lidkaart VBL of plaatselijke club) in te vullen. Plaats hiervoor de cursor in het veld van de speler, typ het lidnummer in het **'Invoerveld voor namen'** en druk **[Enter]**. De cursor zal automatisch naar het volgende veld springen. Je hoeft je hand niet te verplaatsen, alleen het nummer typen en op **[Enter]** drukken.



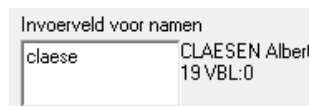
- Als het lidnummer niet gekend is, kan een spelersnaam ingevuld worden door de cursor in het gewenste spelersvakje te plaatsen en de naam aan te klikken in de kolom met spelersnamen.



- Als het een paar betreft dat regelmatig samenspeelt, kan het paar in één keer ingevuld worden door in het vakje van **'speler 1'** te klikken en daarna op het paar in de **'parenkolom'**.

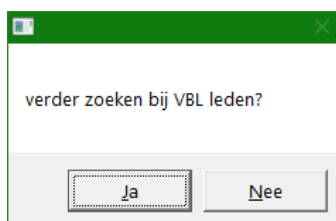


- Als de speler niet gevonden wordt of nog niet in de spelerslijst voorkomt, kan je in het **'Invoerveld voor namen'** minstens drie letters invullen, hierop wordt de eerste naam getoond waarin die drie letters voorkomen. Naarmate je meer letters intypt, zal de zoekfunctie nauwkeuriger worden. Je kunt ook met de toets **>** door een lijst lopen van namen die de zoekcombinatie bevatten.



Als de gewenste naam gevonden is, druk je op **[Enter]** en de naam wordt in de lijst ingevuld.

- Van het ogenblik dat je een letter typt van een combinatie die niet meer voorkomt in één van de namen uit de clubspelerslijst, krijg je de vraag of je verder wilt zoeken in de ledenlijst van VBL.



Als je op **[Ja]** klikt gaat de zoektocht verder in de VBL-ledenlijst. Bij **[Nee]** kan je de naam zelf volledig intypen.

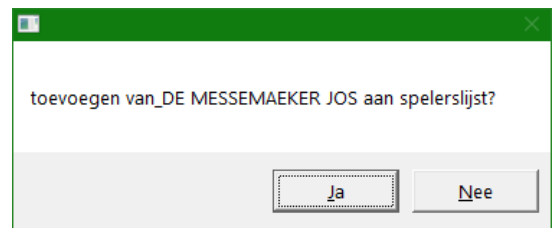
Toernooi opstarten

Wordt de gevraagde naam gevonden in de VBL-ledenlijst, dan wordt hij getoond en kan je de speler plaatsen door op **[Enter]** te drukken.

Je krijgt dan tegelijk de keuze om deze speler ook in de clubledenlijst op te nemen **[Ja]** of niet **[Nee]**.



Invoerveld voor namen
de mess DE MESSEMAEKER JOS
(VBL)nr:25499

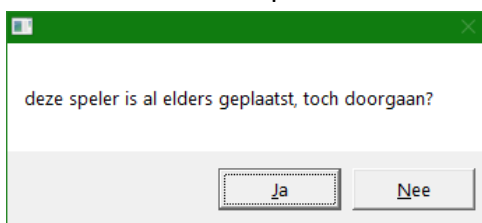


toevoegen van_DE MESSEMAEKER JOS aan spelerslijst?

Ja Nee

Let er wel op – bij het ingeven van een nieuwe naam – dat je de naam **juist** schrijft, **eerst** **familiennaam (liefst) in hoofdletters**, daarna **de voornaam met alleen de eerste letter(s) met hoofdletter**.

- Als je een speler wilt ingeven die al elders geplaatst is, krijg je een verwittiging. Klik op **[Nee]** en kies een andere speler.



deze speler is al elders geplaatst, toch doorgaan?

Ja Nee

- Een 'bye' wordt ook weer ingegeven door **het vakje van speler 1 van het gewenste paar** te selecteren en op de knop **[Afwesig paar]** te klikken. (Dit is meestal het laatste paar)

3.3 Save en initialiseer

Als je de namen hebt ingegeven **OF** het aantal tafels hebt ingesteld, moet je de gegevens opslaan en het verwerkingsprogramma initialiseren.

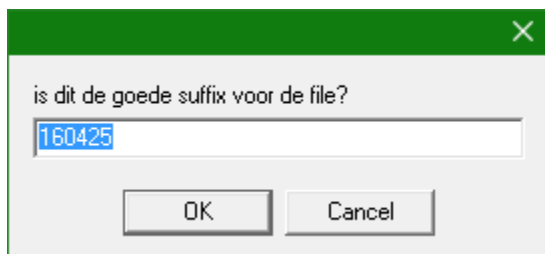
(Bridgemate moet alleen na het ingeven van de laatste lijn gestart worden!):



Save+initialiseer Save+Init+Bridgemate

- 'Save + Init + Bridgemate' als dit de **enige of de laatste lijn** is die je ingeeft.
- 'Save + initialiseer' na **iedere lijn die niet de laatste is** (of als je zonder Bridgemates werkt)

Bridgemate stelt zelf een suffix (= bestandsnaam) voor, eventueel met toevoeging van de lijn.



is dit de goede suffix voor de file?

160425

OK Cancel

Dit is de datum in de vorm **jjmdd** = **jaar****maand****dag**. Bij de eerste lijn staat er standaard niets achter, je mag hier een '**A**' aan toevoegen. Vanaf de tweede lijn '**B**' wordt hier automatisch de letter van de lijn aan toegevoegd.

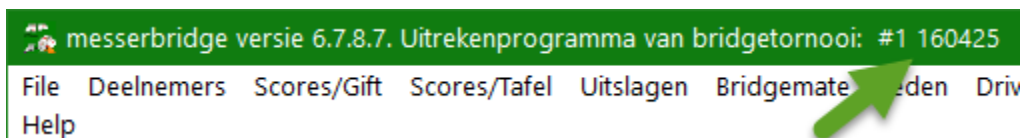
Klik op **[OK]** om verder te gaan.

3.4 Volgende lijn (=sectie) definiëren?

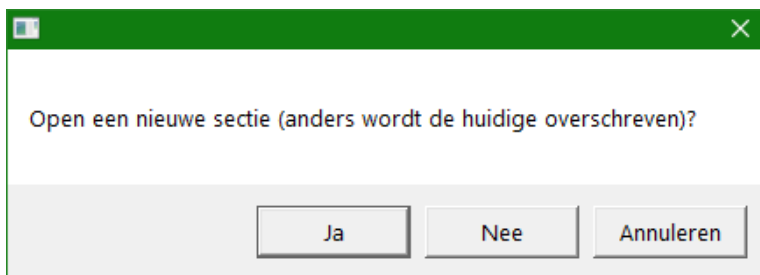
Als er slechts één lijn nodig is, heb je in vorig punt al afgesloten met '**Save+Ini+Bridgemate**'.
Ga dan verder met punt 4.

Toernooi opstarten

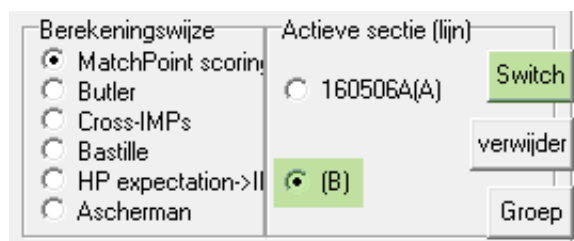
Om een bijkomende lijn op te stellen, begin je **opnieuw in punt 3.1** met de keuze van een loopkaart. De bestandsnaam en het nummer van de vorige lijn staat aangegeven in de bovenste balk van het scherm.



Na de keuze van de loopkaarten wordt gevraagd om een nieuwe sectie (=lijn) te openen.



Hier moet je "Ja" antwoorden anders wordt de eerste sectie overschreven!



Er is nu ook een menu-optie bijgekomen waar kan geswitcht worden tussen de verschillende secties. (Klikken in het cirkeltje voor **A** of **B** en dan klikken op **[Switch]** om over te schakelen.)

Doorloop opnieuw de bovenstaande punten **van 3.2 t/m dit punt 3.4** tot je de laatste lijn hebt afgesloten met de knop 'Save+Ini+Bridgemate'.

4 Bridgemate Controle Formulier

Afhankelijk van de versie van Windows en de beveiligingsinstellingen wordt er al of niet, na het Initialiseren van Bridgemate, door 'Windows' een toelating gevraagd om 'Bridgemate Pro te starten als administrator'. Indien deze vraag gesteld wordt, gebeurt het door een knipperend symbool in de vorm van een wapenschild, onder aan het scherm.

Klik op dit schild, ...



klik dan ook op **[Ja]** in het pop-upschermd en 'Bridgemate' wordt gestart.



Toernooi opstarten



Als Bridgemate gestart is, wordt onder in de taakbalk van het scherm, het symbool van 'Bridgemate Pro' geplaatst.

Het '**Bridgemate Controle Formulier**' wordt getoond met de plaats en de naam van de aangemaakte database waarin de gegevens zullen worden opgeslagen.

Aan dit scherm hoeft niets aangepast te worden om een normaal toernooi te spelen.

Dit formulier onderhoudt de verbinding tussen de '**Bridgemate Control Software**' (in het basisstation en de Bridgemates) en Messerbridge.

Dit formulier moet steeds open staan om de gegevens uit het basisstation te kunnen doorgeven aan Messerbridge.


sectie nr	lijn letter	suffix
1	A	160516A
2	B	160516B
BWSfile	—	160516

5 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.

Toernooi opstarten

Een belangrijk onderdeel is ook de linkerkolom:

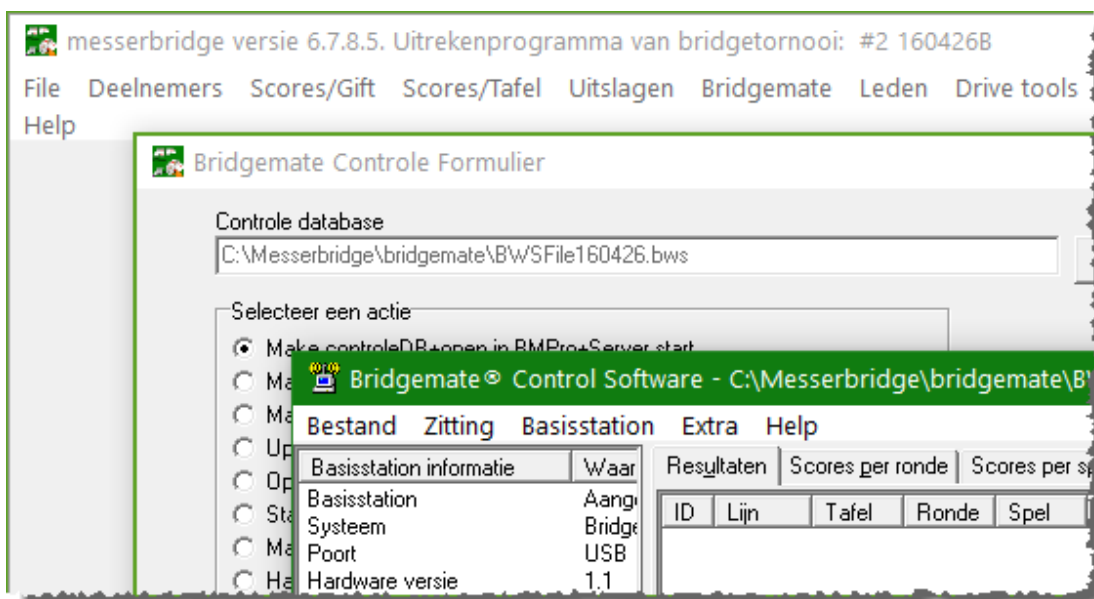
- in het bovenste vakje zie je de verbinding tussen computer en basisstation van Bridgemate, de instelling van kanaal en regio en de status van de batterijen in het basisstation
- het onderste vakje toont je de in- of uitgeschakelde bridgemates (rood = uit, groen = aan) per lijn en per tafel

Basisstation informatie	Waarde
Basisstation	Aangesloten
Systeem	Bridgemate II
Poort	USB
Hardware versie	1.1
Firmware versie	2.2.1d
Communicatie versie	1.1
Batterijniveau	100%
Kanaal	1
Regio	Europa

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	●

In plaats van de voorlopig niet gebruikte vensters steeds te minimaliseren of om alle vensters het totale scherm te laten bedekken, kan je ze (op de moderne relatief grotere schermen) ook deels laten overlappen (cascade) zodat je steeds zicht hebt op de openstaande vensters en gemakkelijk met een simpele muisklik kunt switchen.

Het is bijvoorbeeld al enkele keren voorgekomen dat men tijdens een toernooi, na het verbeteren of ingeven van spelersnamen, vergeten had om het **'Bridgemate Controle Formulier'** opnieuw te openen. Met dit systeem van werken zou het ontbreken van een venster meteen opvallen.



5.1 Resultaten

Het eerste tabblad **'Resultaten'** toont de resultaten volgens ze ingegeven worden via de Bridgemates.

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

Toernooi opstarten

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

5.2 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.

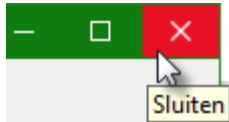
Resultaten		Scores per ronde							Scores per spel	Score matrix	Spelers
Lijn	Tafel	1	2	3	4	5	6	7			
A	1	4	4	4	4	4		1			
A	2	4	4	4		4	4	1			
A	3	4		4	4	4	4	1			
A	4	4	4	4	4	4	4				
A	5	4	4	4	4		4	1			
A	6	4	4		4	4	4	1			
A	7		4	4	4	4	4	1			

- 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.

6 Spelersnamen invullen of verbeteren

Nu iedereen aan het spelen is, kunnen tijdens of na het toernooi de ontbrekende namen van de deelnemers ingevuld worden.

Om aan de spelerslijsten te kunnen, moet het '**Bridgemate Controle Formulier**' gesloten worden.



Sluit dat scherm door op het rode vakje met het witte kruis in de rechterbovenhoek te klikken. Je krijgt nu opnieuw het Messerbridge startscherm.

Denk er wel aan: zolang dit formulier dicht is, worden GEEN gegevens meer 'Verwerkt' door Messerbridge.

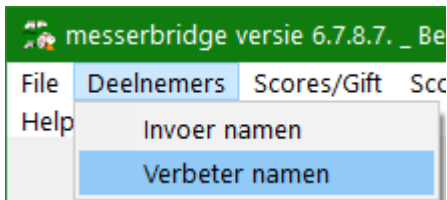
Ze worden wel nog ingelezen in het basisstation en kunnen later verder verwerkt worden.

Als het '**Bridgemate Controle Formulier**' niet bereikbaar is door het op de voorgrond openstaande '**Bridgemate Control Software**', dan mag dit laatste geminimaliseerd worden

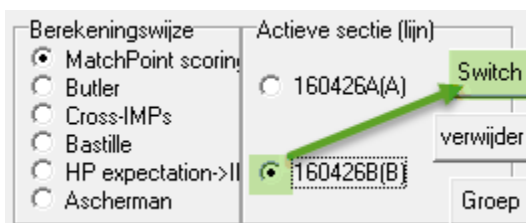
(door het platte streepje bovenaan rechts  of door het symbool in de taakbalk).

Dit scherm mag niet afgesloten worden!

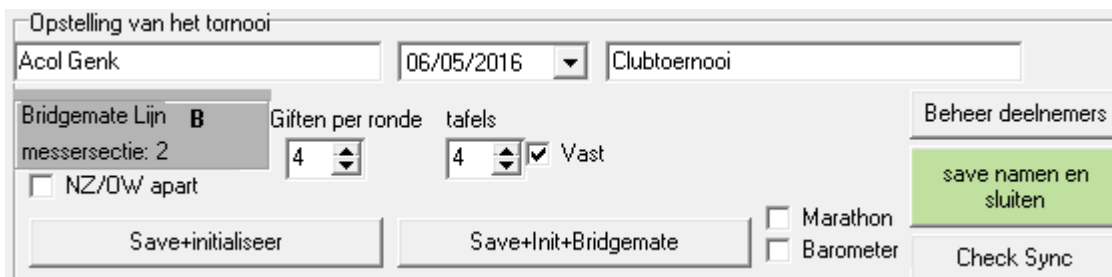
Klik op 'Deelnemers' en kies voor: 'Verbeter namen'.



Vul de gewenste namen in zoals eerder beschreven onder **nr. 3.2.2 op blz. 5** en switch eventueel naar een andere sectie (= lijn) door het cirkeltje te klikken van de gewenste sectie en op de knop **[Switch]** te klikken.



Zodra alle namen ingevuld zijn, sluit je af met '**Save namen en sluiten**'.

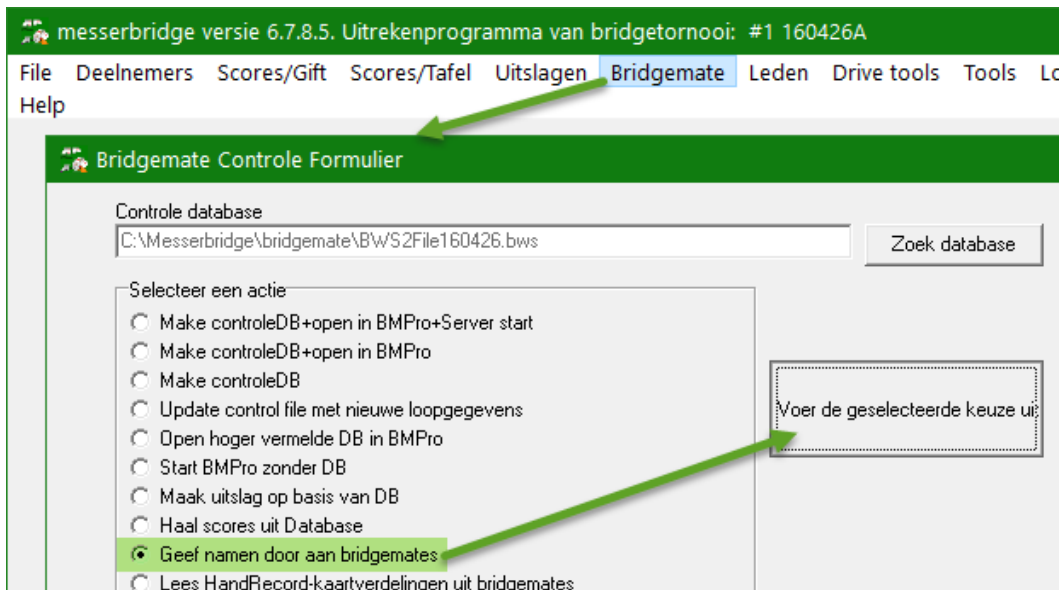


ZEER BELANGRIJK!

Start opnieuw het '**Bridgemate Controle Formulier**' door te klikken op de knop '**Bridgemate**'.

Klik op '**Geef namen door aan bridgemates**' en '**Voer de geselecteerde keuze uit**'.

Spelersnamen invullen of verbeteren



Vanaf nu zijn de namen van de spelers beschikbaar bij het begin van iedere ronde maar ook door te drukken op de knop onder **[Namen]** op de Bridgemate-kastjes.



Of de knop [Namen] op de Bridgemate geactiveerd is, hangt af van verschillende factoren:

- welke andere gegevens nog op het scherm staan
- de versie van de Bridgemate
- de instellingen in 'pgmparams' van Messerbridge

Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

7 Resultaten tonen, opslaan en printen

7.1 Resultaten tonen

Als alle resultaten ingelezen zijn, opent zich automatisch het venster met de toernooiuitslag van de sectie waarvan het Bridgemate Controle Formulier momenteel openstaat. (Hier is dat sectie B)

paar	naam	ptn	%	CP	#gft	ronde1	ronde2	ronde3	ronde4	ronde5	ronde6	ronde7
1 (11)		264.0	58.93	72	28	38 F	44 a	35 h	48 I	32 G	48 B	19 D
2 (7)		250.0	55.80	54	28	45 D	37 f	31 a	34 C	49 H	30 I	24 B
3 (13)		243.0	54.24	36	28	39 G	43 h	41 i	36 F	34 A	26 C	24 E
4 (4)		241.0	53.79	25	28	21 b	52 E	33 A	30 d	32 g	38 c	35 f
(6)		241.0	53.79	25	28	40 c	27 F	31 B	44 e	30 a	36 d	33 g
(10)		241.0	53.79	25	28	41 e	20 A	29 D	47 g	36 c	28 f	40 b
7 (2)		239.0	53.35	1	28	19 a	42 D	50 G	30 c	42 f	16 b	40 e
8 (8)		236.0	52.68	1	28	19 d	28 G	39 C	28 f	31 b	49 e	42 a
9 (15)		233.0	52.01	1	28	34 H	40 b	25 c	34 D	33 E	36 F	31 G
10 (1)		230.0	51.34	1	28	45 A	38 i	40 e	17 G	33 B	28 D	29 F
11 (3)		229.0	51.12	1	28	43 B	22 d	45 f	39 A	28 C	15 E	37 H
12 (5)		224.0	50.00	1	28	24 C	12 e	14 g	52 B	49 D	41 H	32 I
13 (14)		222.0	49.55	1	28	25 g	55 C	19 F	12 b	31 e	35 a	45 d
14 (18)		207.0	46.21	1	28	52 i	26 I	23 I	16 i	24 i	34 i	32 i
15 (9)		205.0	45.76	1	28	23 E	36 g	33 b	19 R	40 I	29 A	25 C
16 (12)		193.0	43.08	1	28	26 f	24 B	24 E	25 a	15 d	40 g	39 c
17 (16)		190.0	42.41	1	28	30 h	21 H	29 H	45 b	15 h	23 h	27 h
18 (17)		144.0	32.14	1	28	12 I	9 c	35 d	20 E	22 F	24 G	22 A

ptn	%
264.000000	58.9285710
250.000000	55.8035710
243.000000	54.2410710
241.000000	53.7946430
241.000000	53.7946430
241.000000	53.7946430
239.000000	53.3482140
236.000000	52.6785710
233.000000	52.0089290
230.000000	51.3392860
229.000000	51.1160710
224.000000	50.0000000
222.000000	49.5535710
207.000000	46.2053570
205.000000	45.7589290
193.000000	43.0803570
190.000000	42.4107140
144.000000	32.1428570

De rangschikking gebeurt altijd volgens het behaalde percentage omdat bv. in geval van een bye een spel minder gespeeld is en daardoor het maximum puntenaantal onmogelijk gehaald kan worden.

In geval van twijfel bij een gelijk puntenaantal of percentage kunnen de afgeronde getallen met meer precisie getoond worden door eenvoudigweg ergens in de tabel te klikken.

De totale lengte, het decimaalteken inbegrepen, bedraagt nu 10 tekens.

Een nieuwe enkelvoudige klik in de tabel, brengt de getallen terug tot de normale resolutie.

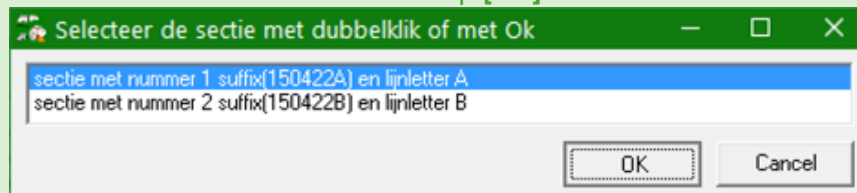
In geval van **meerdere secties** (= lijnen) goed opletten welke **sectie** getoond wordt! De openstaande sectie is vermeld in de bovenrand van het Messerbridge programma.

resultaat van het toernooi: 150422B

Het omschakelen naar een andere sectie gebeurt met de knop **[Switch sectie]**.



Kies dan de **andere sectie** en klik op **[OK]**.



Voor een volledige uitslag van iedere sectie moet, na het switchen, het **'Bridgemate Controle Formulier'** geopend worden door een klik op de knop **[Bridgemate]**.

7.2 Resultaten opslaan

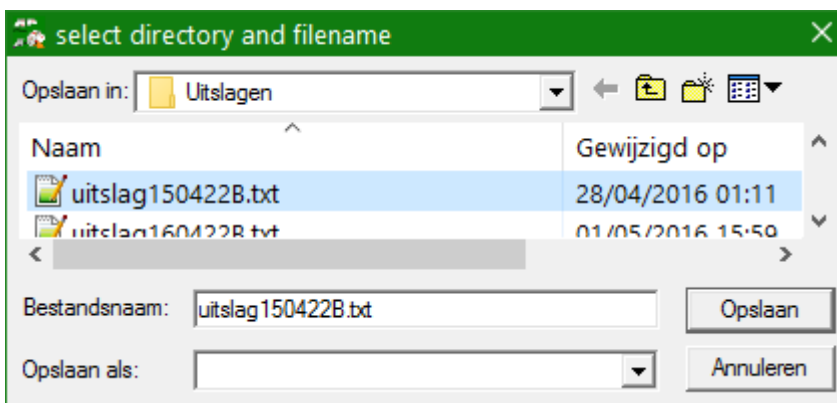
Om verdere bewerkingen toe te laten of om de gegevens te bewaren voor latere analyses, is het sterk aan te raden om de huidige gegevens op te slaan.

In deze eenvoudige procedure gaan we niet in op de verdere bewerkingen omdat die meestal toch niet ter plaatse kunnen uitgevoerd worden wegens tijdsgebrek of niet beschikbaar internet.

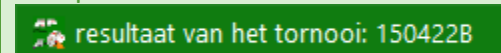
Het opslaan van de resultaten kan op een eenvoudige manier gebeuren door te klikken op de knop **[Rapport naar File]** van iedere sectie.



De standaardmap 'C:\Messerbridge\Uitslagen' wordt voorgesteld om de uitslag op te slaan en de eerder voorgestelde bestandsnaam (met vermelding van de sectie A of B) wordt aangeboden. Klik op **[Opslaan]**. (Een andere opslagmap en bestandsnaam kiezen is af te raden)



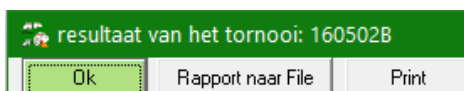
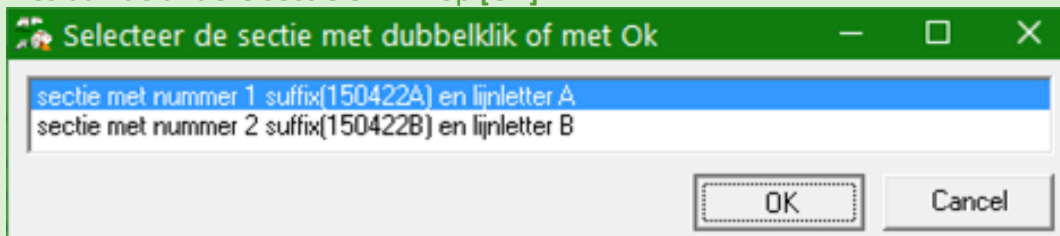
In geval van **meerdere secties** (= lijnen) goed opletten welke **sectie** getoond wordt!
De openstaande sectie is vermeld in de bovenrand van het Messerbridge programma.



Het omschakelen naar een andere sectie gebeurt met de knop **[Switch sectie]**.



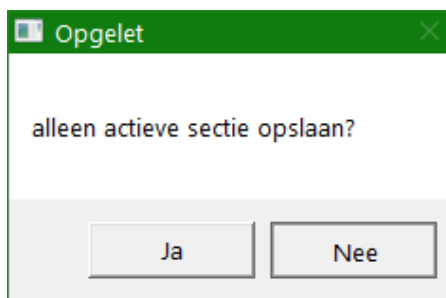
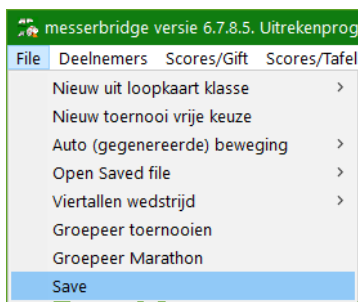
Kies dan de **andere sectie** en klik op **[OK]**.



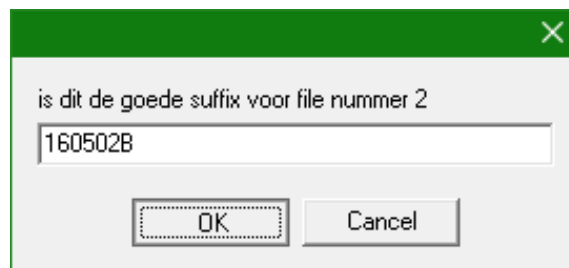
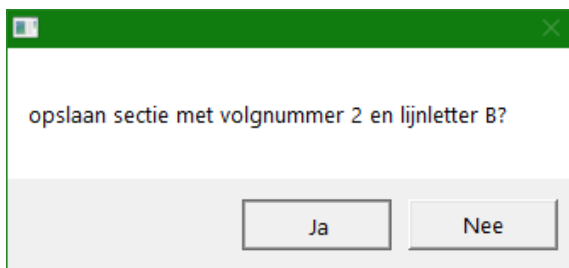
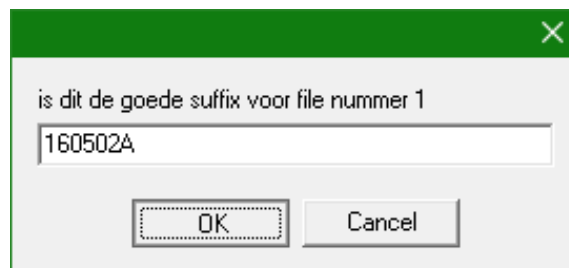
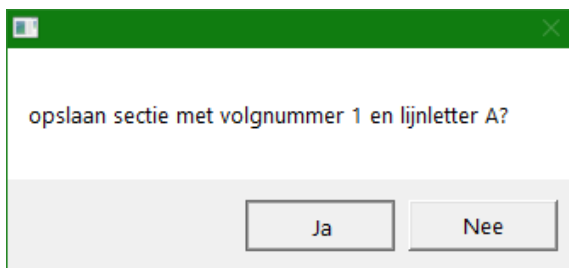
Sluit het scherm door linksboven op de knop **[OK]** te klikken.

Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

Sla het volledige toernooi op via de knoppen **[File]** en **[Save]**. Klik op **[Nee]** om alle secties op te slaan.



Als er met meerdere secties gespeeld is, zal je verwittigd worden met volgende schermpjes, antwoord iedere keer positief (**[Ja]** of **[OK]**):



7.3 Resultaten afdrukken

De afgedrukte resultaten op papier kunnen gebruikt worden om bijvoorbeeld de uitslag in de zaal voor te lezen of op een prikbord te hangen. Ze kunnen echter ook digitaal afgeprint worden als PDF-formaat om bijvoorbeeld als bijlage via e-mail door te sturen aan de clubleden of om ze aan de webmaster te bezorgen om ze op een website te plaatsen.

Beide opties zijn mogelijk via Messerbridge maar dan moet regelmatig gewisseld worden tussen de echte printer en de virtuele PDF-printer. Dit wisselen veroorzaakt nogal eens vergissingen.

De snelste en eenvoudigste manier om deze afdrukken te maken is om **niet rechtstreeks** vanuit Messerbridge naar een printer af te drukken maar een PDF-printer in te stellen als standaard.

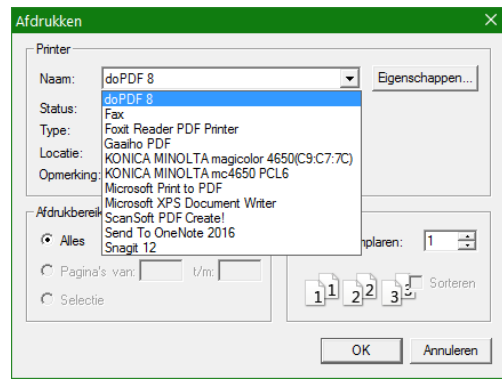
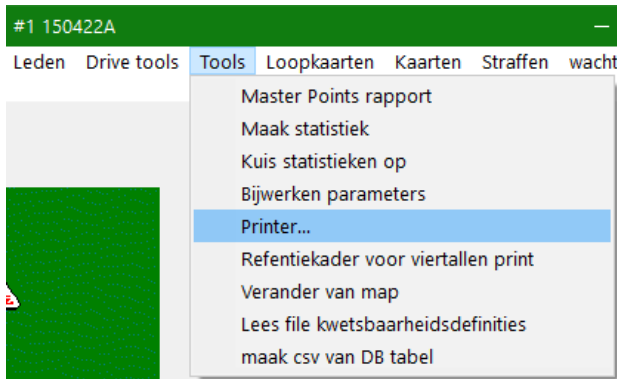
Wij gebruiken hiervoor de gratis programma's **DoPDF** als printer en **Foxit-reader** als viewer. De '**doPDF**'-printer wordt dan vast ingesteld om de documenten in een speciale map (naar keuze) op te slaan (in onze voorbeelden is gekozen voor: '**C:\Messerbridge\PDF-uitslagen**').

Als alle gewenste PDF-documenten getoond worden in Foxit, kunnen ze van hieruit gemakkelijk geprint worden naar een echte printer of via de map gekopieerd worden naar een geheugenstick.

7.3.1 Standaardprinter instellen

Klik op **[Tools]** - **[Printer]** en selecteer '**doPDF8**' (8 is de huidige versie van PDF maar kan veranderen) en bevestig met **[OK]**.

Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

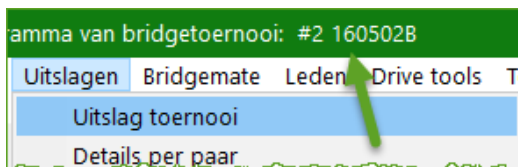


Als deze computer alleen gebruikt wordt voor het Messerbridgeprogramma, kan je best de 'doPDF' als standaardprinter instellen voor de computer. Dan zit je goed voor het printen van de uitslagen en andere 'drivertools'. Alles gaat dan naar de FoxitReader als PDF-bestand en automatisch naar de vooraf ingestelde map (in dit voorbeeld 'C:\Messerbridge\PDF-uitslagen').

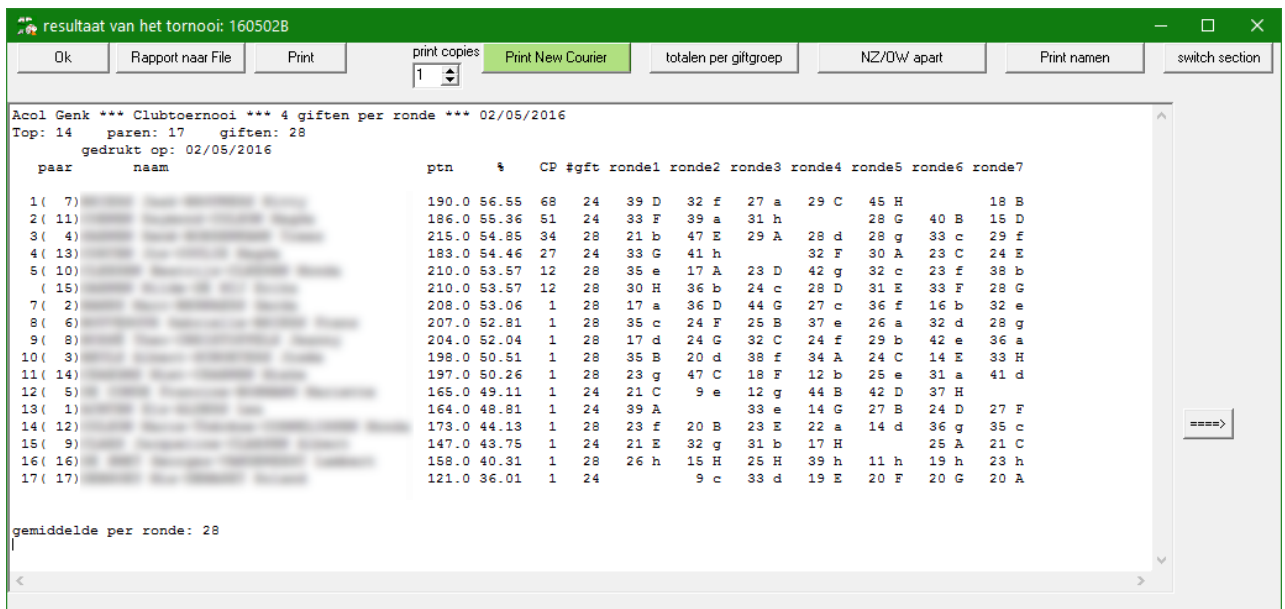
7.3.2 Afdrukken naar PDF: BridgeToernooiUitslag en Controlestaat

De volgende procedure wordt uitgevoerd voor iedere sectie van het toernooi!

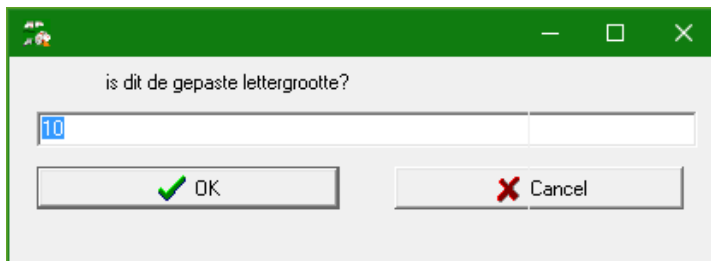
Open een uitslag via [Uitslagen] - [Uitslag toernooi], let op de vermelding in de bovenste balk van de getoonde sectie!



Als doPDF als standaard ingesteld is, klik dan op [Print New Courier] om het lettertype in te stellen.



Resultaten tonen, opslaan en afdrukken



Bevestig de lettergrootte van 10 (pt) met [OK].

De standaardinstellingen van doPDF blijven normaal behouden tot er een andere instelling gekozen wordt, het enige dat er iedere keer moet aangepast worden is de naam van het document. Om te beletten dat de vorige documenten steeds overschreven worden, geven we een uitbreiding aan de bestandsnaam.

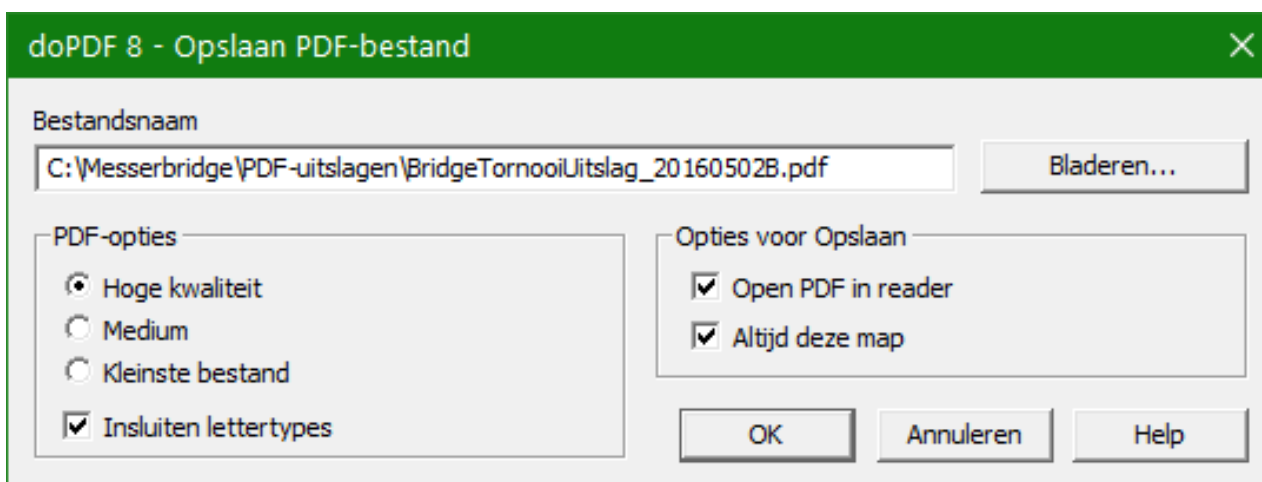
De map waarin je de PDF-uitslagen bewaart, is vrij te kiezen. In dit voorbeeld is gekozen voor een extra map '**PDF-uitslagen**' binnen de hoofdmap van Messerbridge zodat ze later gemakkelijk teruggevonden kan worden.

De uitbreiding is ook vrij te kiezen als je ze altijd in dezelfde structuur en dezelfde map houdt en niet vergeet om de juiste sectie mee te geven.

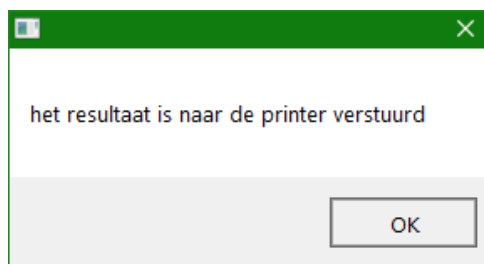
Deze uitbreiding is in dit voorbeeld: **_20160502B.pdf** (in de bovenste balk staat 160502B).

De underscore (_) is niet noodzakelijk maar voor de duidelijkheid van de scheiding tussen naam en datum.

Dan volgt de datum in de vorm van **jaar maand dag (20160502)** en daarachter de sectie (**A** of **B**)



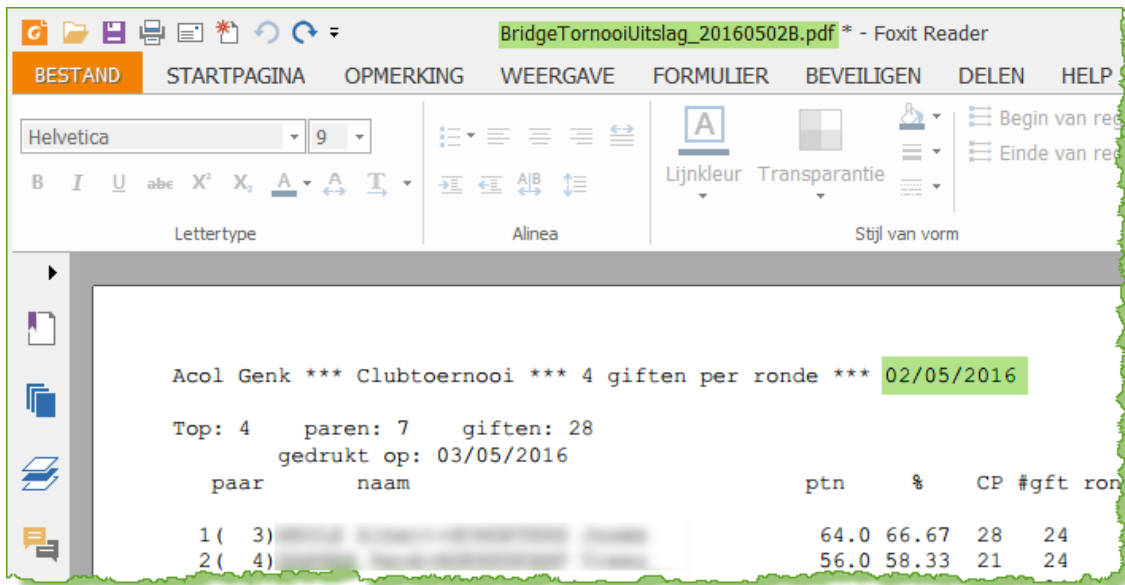
Klik op [OK]. Hierna krijg je de bevestiging van het afdrukken in PDF naar de reader (in ons geval Foxit-reader).



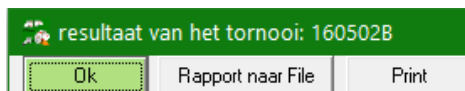
Dit kan even duren maar het PDF-bestand zal openkomen in de Foxit-reader. Vanaf een tweede afdruk zal automatisch een tabblad ingevoegd worden per nieuwe afdruk

Klik op [OK].

Resultaten tonen, opslaan en afdrucken

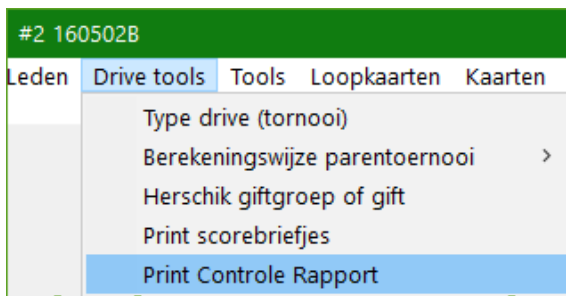


Nu is het **Controle Rapport** van deze sectie aan de beurt.



Sluit het scherm door linksboven op de knop **[OK]** te klikken.

Klik op **[Drive tools]** - **[Print Controle Rapport]**



Er wordt één blok per ronde afgedrukt. Kies eventueel het aantal gewenste blokken. Klik op **[OK]**.

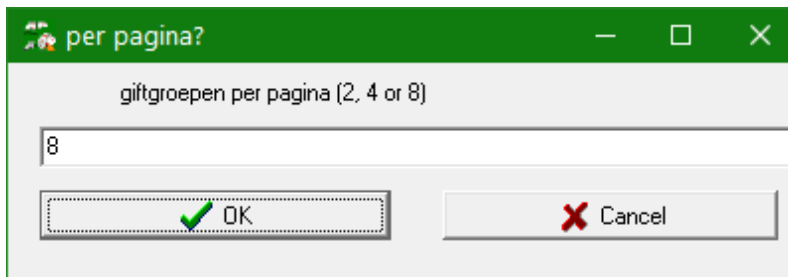


De eerste giftgroep bevat de spelersnamen en paarnummers. Klik op **[OK]**.

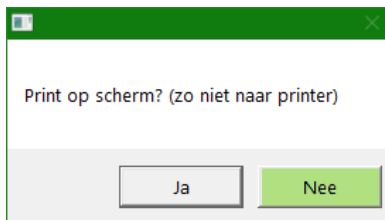


In totaal zijn er 8 groepen, die kunnen op één pagina. Klik op **[OK]**.

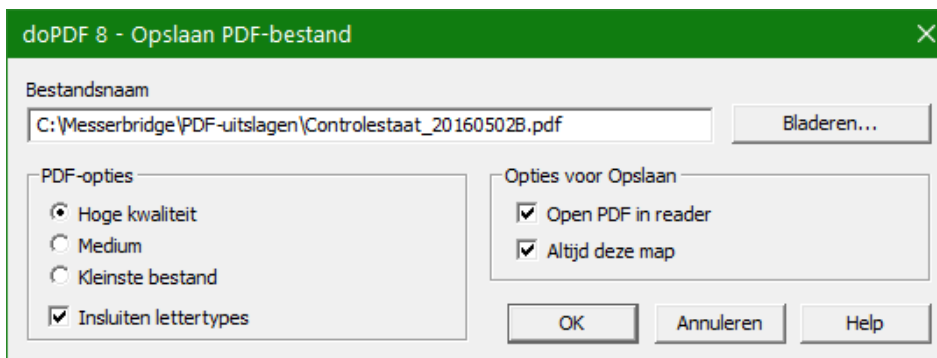
Resultaten tonen, opslaan en afdrukken



Klik op **[Nee]** om het Controle Rapport (= Controlestaat) af te drukken als PDF.



Pas de bestandsnaam aan met de datum en sectieletter, naar analogie van de toernooi-uitslag.

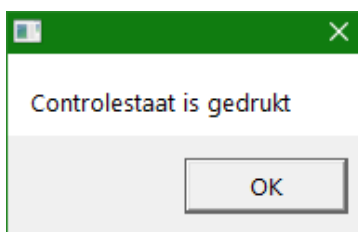


De standaardlettergrootte is 8 pt. Indien nodig (o.a. bij niet-gespeelde spellen worden meer decimalen getoond) kan deze lettergrootte aangepast worden.

Pas het cijfer aan of klik op **[OK]**.

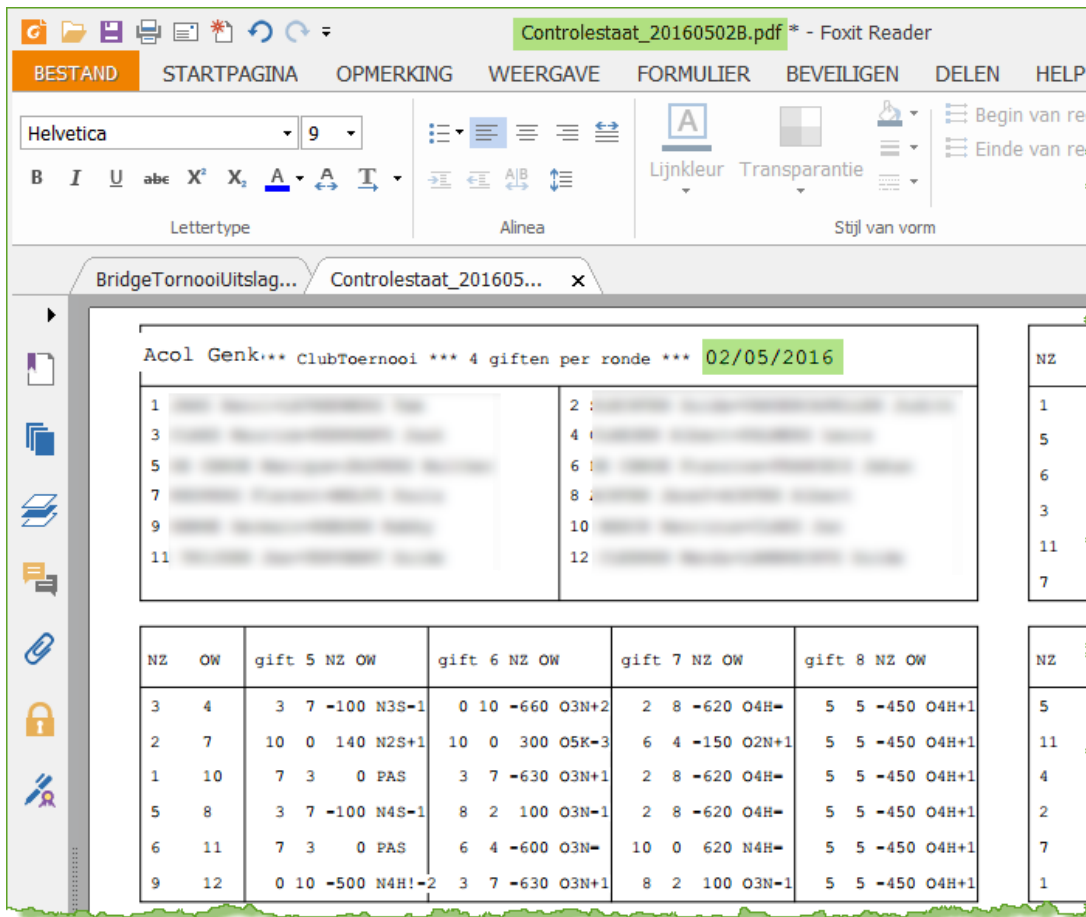


Na de melding dat de Controlestaat gedrukt is, kan het nog even duren voordat het resultaat in Foxit-reader getoond wordt. Het PDF-bestand staat nu ook in de ingestelde map.



Klik op **[OK]**.

Resultaten tonen, opslaan en afdrucken



Een voorbeeld met nietgespeelde spellen en lettergrootte 8: waarden lopen buiten de kaders


NZ	OW	gift 1 NZ OW	gift 2 NZ OW	gift 3 NZ OW	gift 4 NZ OW
1	2	niet gespeeld	niet gespeeld	niet gespeeld	niet gespeeld
15	16	1.2 14.8 -50 N4S-	110.2 5.8 90 N2K-	4.6 11.4 -200 Z4R-	42.4 13.6 -100 N3N-
10	11	10.2 5.8 420 N4S-	3.5 12.5 -90 W1N-	15.9 0.1 300 W4S-	314.8 1.2 630 Z3N+
4	7	15.9 0.1 590 N4S!	3.5 12.5 -90 W1N-	1.2 14.8 -600 O3N-	9.1 6.9 600 N3N-
3	12	10.2 5.8 420 N4S-	0.1 15.9 -100 N2K-	16.9 9.1 -150 O2N+1	2.4 13.6 -100 N3N-
13	6	1.2 14.8 -50 N4S-	16.9 9.1 50 O1N-1	10.2 5.8 100 O3N-	12.4 13.6 -100 N3N-
9	14	10.2 5.8 420 N4S-	13.6 2.4 100 O1N-	21.2 14.8 -600 O3N-	6.9 9.1 150 N2N+1
17	8	4.6 11.4 170 N1S+	315.9 0.1 110 N2K+	113.6 2.4 200 W4H-	211.4 4.6 620 N4S-
5	18	10.2 5.8 420 N4S-	10.2 5.8 90 N2K-	10.2 5.8 100 O4H-	114.8 1.2 630 N3N+

Een voorbeeld met nietgespeelde spellen en lettergrootte 7: waarden mooi binnen de kaders

NZ	OW	gift 1 NZ OW	gift 2 NZ OW	gift 3 NZ OW	gift 4 NZ OW
1	2	niet gespeeld	niet gespeeld	niet gespeeld	niet gespeeld
15	16	1.2 14.8 -50 N4S-1	10.2 5.8 90 N2K-	4.6 11.4 -200 Z4R-4	2.4 13.6 -100 N3N-1
10	11	10.2 5.8 420 N4S-	3.5 12.5 -90 W1N-	15.9 0.1 300 W4S-3	14.8 1.2 630 Z3N+1
4	7	15.9 0.1 590 N4S!-	3.5 12.5 -90 W1N-	1.2 14.8 -600 O3N-	9.1 6.9 600 N3N-
3	12	10.2 5.8 420 N4S-	0.1 15.9 -100 N2K-1	6.9 9.1 -150 O2N+1	2.4 13.6 -100 N3N-1
13	6	1.2 14.8 -50 N4S-1	6.9 9.1 50 O1N-1	10.2 5.8 100 O3N-1	2.4 13.6 -100 N3N-1
9	14	10.2 5.8 420 N4S-	13.6 2.4 100 O1N-2	1.2 14.8 -600 O3N-	6.9 9.1 150 N2N+1
17	8	4.6 11.4 170 N1S+3	15.9 0.1 110 N2K+1	13.6 2.4 200 W4H-2	11.4 4.6 620 N4S-
5	18	10.2 5.8 420 N4S-	10.2 5.8 90 N2K-	10.2 5.8 100 O4H-1	14.8 1.2 630 N3N+1

Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

In geval van **meerdere secties** (= lijnen) goed opletten welke **sectie** getoond wordt!
De openstaande sectie is vermeld in de bovenrand van het Messerbridge programma.

 resultaat van het toernooi: 150422B

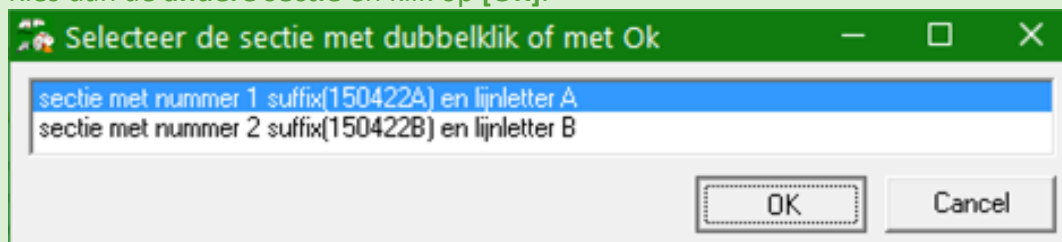
Open dan opnieuw een uitslag via **[Uitslagen] - [Uitslag toernooi]**.

Het omschakelen naar een andere sectie gebeurt met de knop **[Switch sectie]**.



Let op de vermelding in de bovenste balk van de getoonde sectie!

Kies dan de **andere sectie** en klik op **[OK]**.



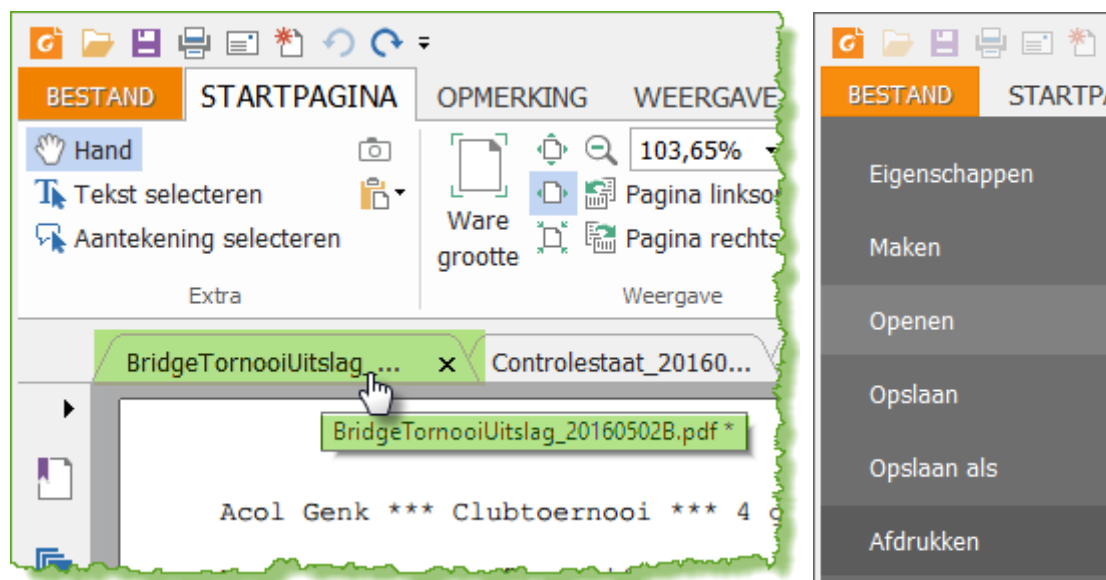
Herhaal de handelingen van het artikel **7.3.2** vanaf blz. **16** zolang er nog secties zijn.

Iedere nieuwe pagina met de toernooiuitslag en de controlestaat wordt automatisch als een nieuw tabblad toegevoegd in Foxit-reader.

7.3.3 Afdrukken naar de printer op papier

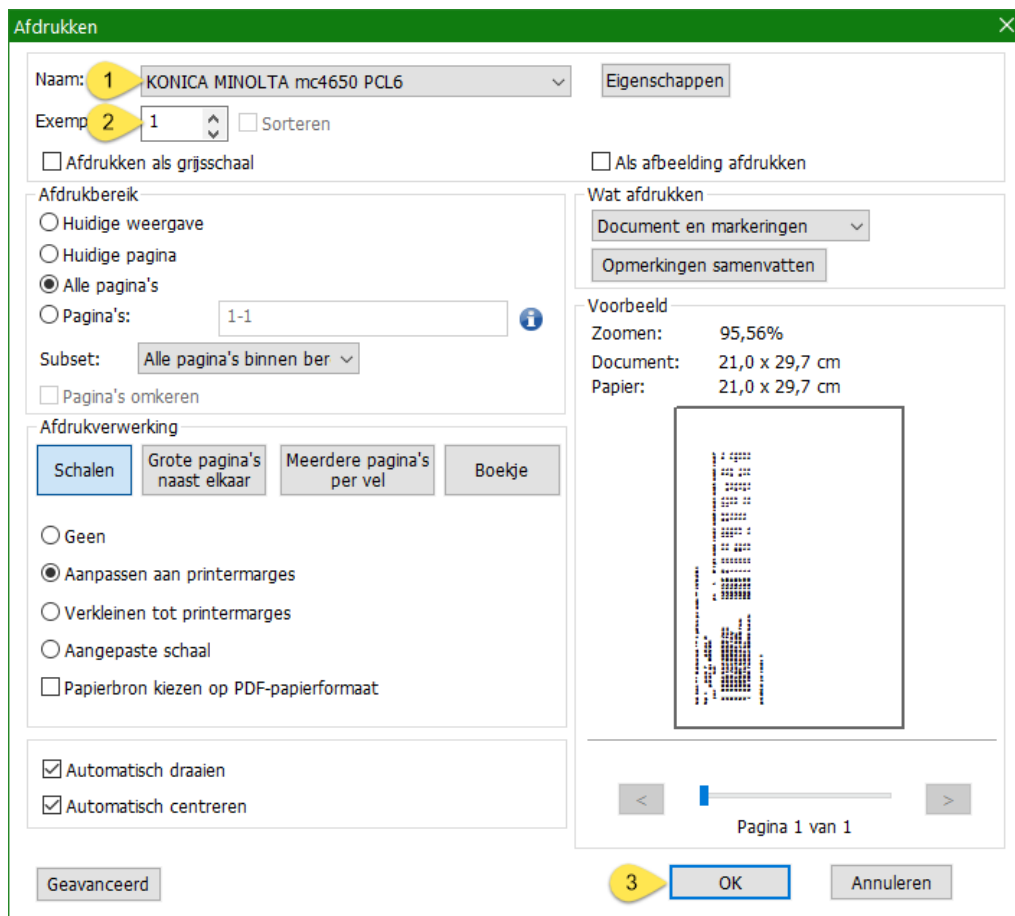
Nu dat alle uitslagen in Foxit-reader zitten (**EN** in de map: '**PDF-uitslagen**'), kunnen de nodige documenten afgedrukt worden naar de papierprinter en/of gekopieerd worden naar een stick.

Klik op een tabblad dat je wilt afprinten zodat de gewenste afdruk zichtbaar wordt, dan op de knop **[BESTAND]**, daarna op **[Afdrukken]**.



Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

Kies dan voor je echte printer (1) en het aantal gewenste exemplaren (2) en klik dan op [OK] (3).



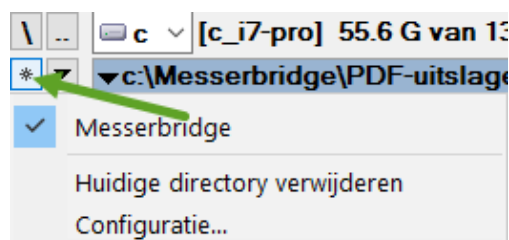
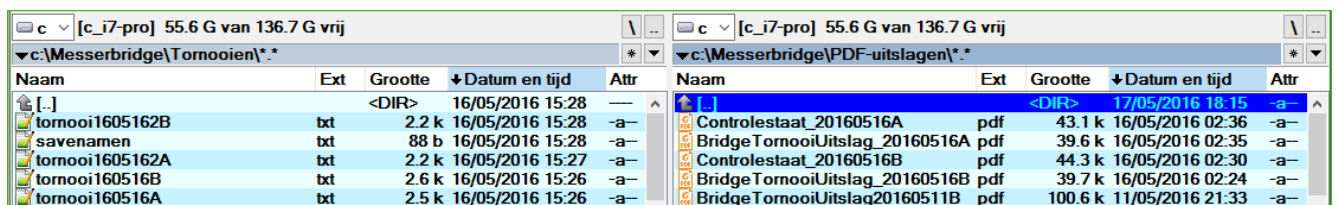
Herhaal dit voor ieder gewenst tabblad.

7.3.4 PDF kopiëren naar geheugenstick (of externe schijf)

7.3.4.1 PDF kopiëren via 'Total Commander'

Als je de beschikking hebt over het programma 'Total Commander' als bestandsbeheer, dan is dit de eenvoudigste oplossing. Indien niet, zie dan onder de optie: '**7.3.4.2 PDF kopiëren via Foxit Reader en Windows Verkenner**'

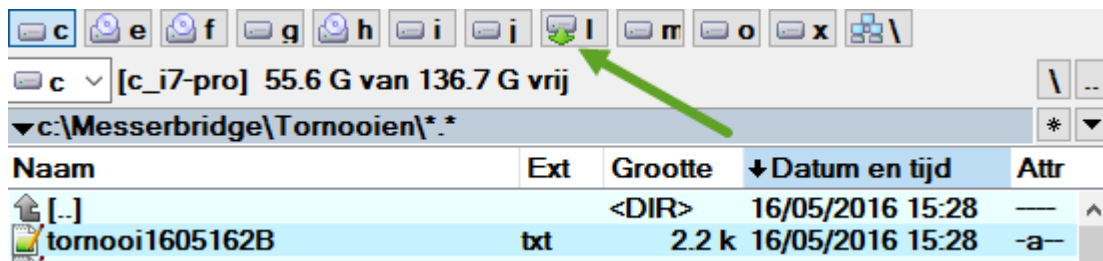
Open Total Commander en controleer even of de twee vensters de juiste map aanduiden: links = 'C:\Messerbridge\Tornooien*.*' en rechts = 'C:\Messerbridge\PDF-uitslagen*.*'



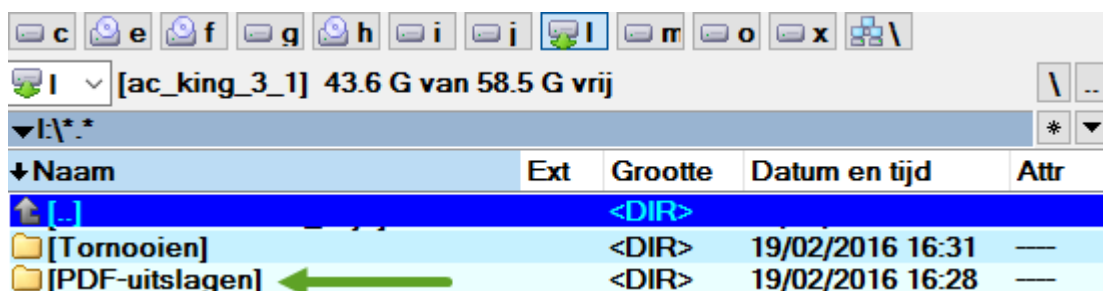
Indien dit om de een of andere reden niet zo is, klik dan op de asterisk in het midden van het scherm en selecteer 'Messerbridge'. Met deze asterisk kunnen namelijk 'favoriete structuren' aangemaakt worden.

Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

Als je een geheugenstick in een USB-slot van de computer hebt gestoken, dan komt er een extra knop in de knoppenbalk. Het groene pijltje duidt erop dat er een verwisselbaar medium aangemeld is. Klik op deze knop, boven het linkervenster, om de inhoud zichtbaar te maken.



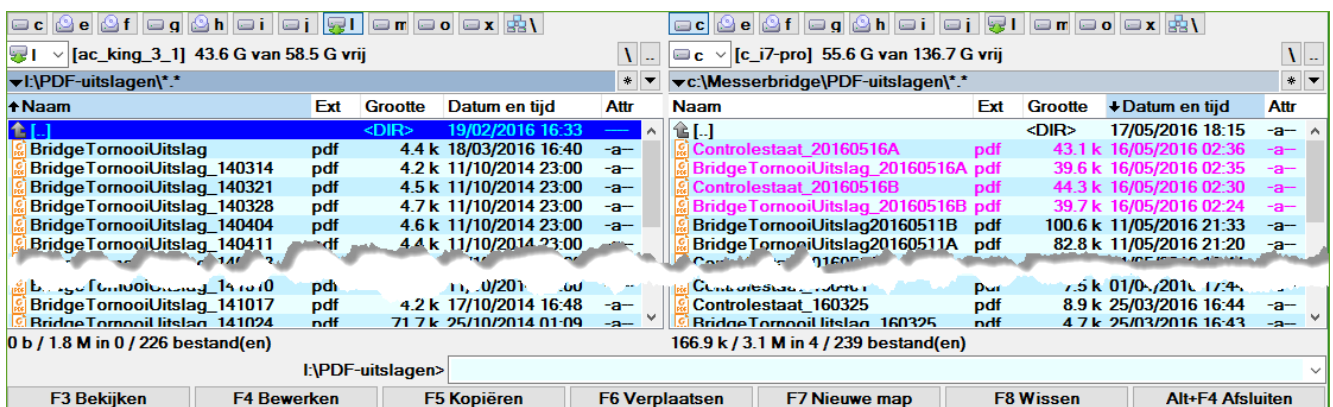
Op deze stick is ook een map 'PDF-uitslagen' aangemaakt. Klik dubbel op deze map om ze te openen. (Indien die map nog niet bestaat, maak ze dan even aan via [F7 Nieuwe map].)



Ga terug naar het rechtervenster waar de nieuwe pdf-bestanden staan en selecteer ze (zoals je ook in Windows iets selecteert). De meest recente bestanden staan bovenaan als je de bestanden op datum sorteert, van nieuw naar oud.

↓ Datum en tijd Het sorteren gebeurt door in de kolomkop te klikken, het zwarte pijltje geeft aan in welke richting de sortering gebeurt is.

Het kopiëren van de **C-schijf (rechts)** naar de **geheugenstick (links)**, gebeurt door een eenvoudige muisklik op de knop [F5 Kopiëren] of door de sneltoets [F5] te gebruiken (slepen zoals in Windows kan ook nog).

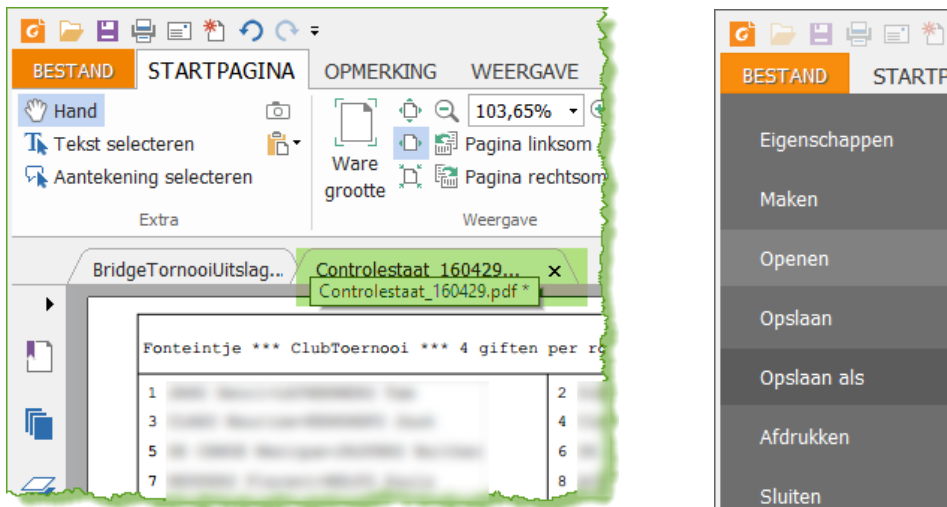


Ga nu verder met het laatste punt '8. Afsluiten' hier beneden.

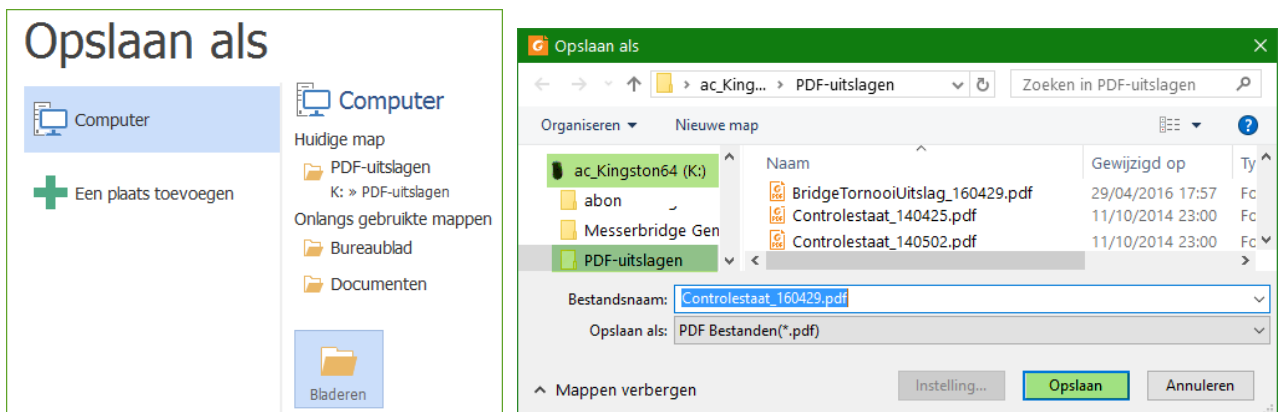
Resultaten tonen, opslaan en afdrukken

7.3.4.2 PDF kopiëren via Foxit Reader en Windows Verkenner

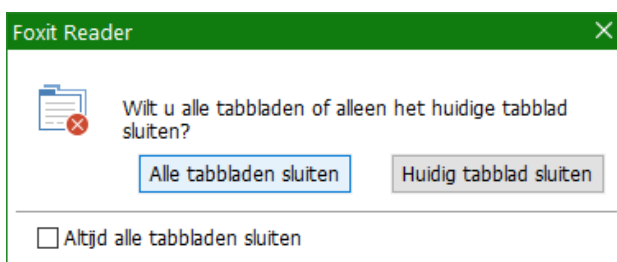
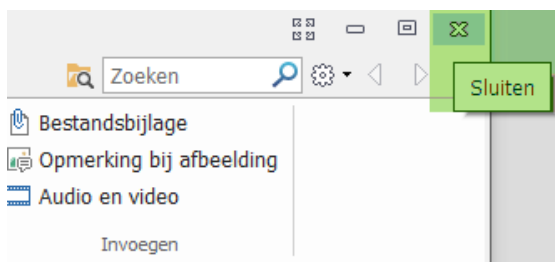
Kopieer de gewenste pdf-bestanden rechtstreeks vanuit de PDF-map naar een geheugenstick of open een voor een de gewenste tabbladen en klik op **[BESTAND]**, daarna op **[Opslaan als]**



In de verkenner kies je dan (via 'Bladeren') een drive of stick en een map waar je de gekozen pagina's wilt opslaan.

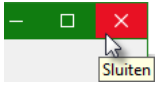


Als alle gewenste pagina's opgeslagen zijn, kan Foxit-reader afgesloten worden via de 'sluitknop' (= het kruisje rechtsboven in de hoek) en daarna **[Alle tabbladen sluiten]**.

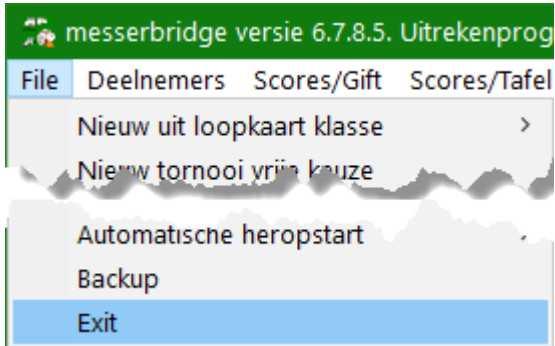


8 Afsluiten

Sluit **Bridgemate Control Software** met de rode knop.



Sluit **Messerbridge** af met **[File] - [Exit]**.



Als je **het basisstation** afkoppelt, vergeet dan niet de batterijen uit te schakelen door het knopje enkele seconden ingedrukt te houden tot de lampjes uitgaan.

