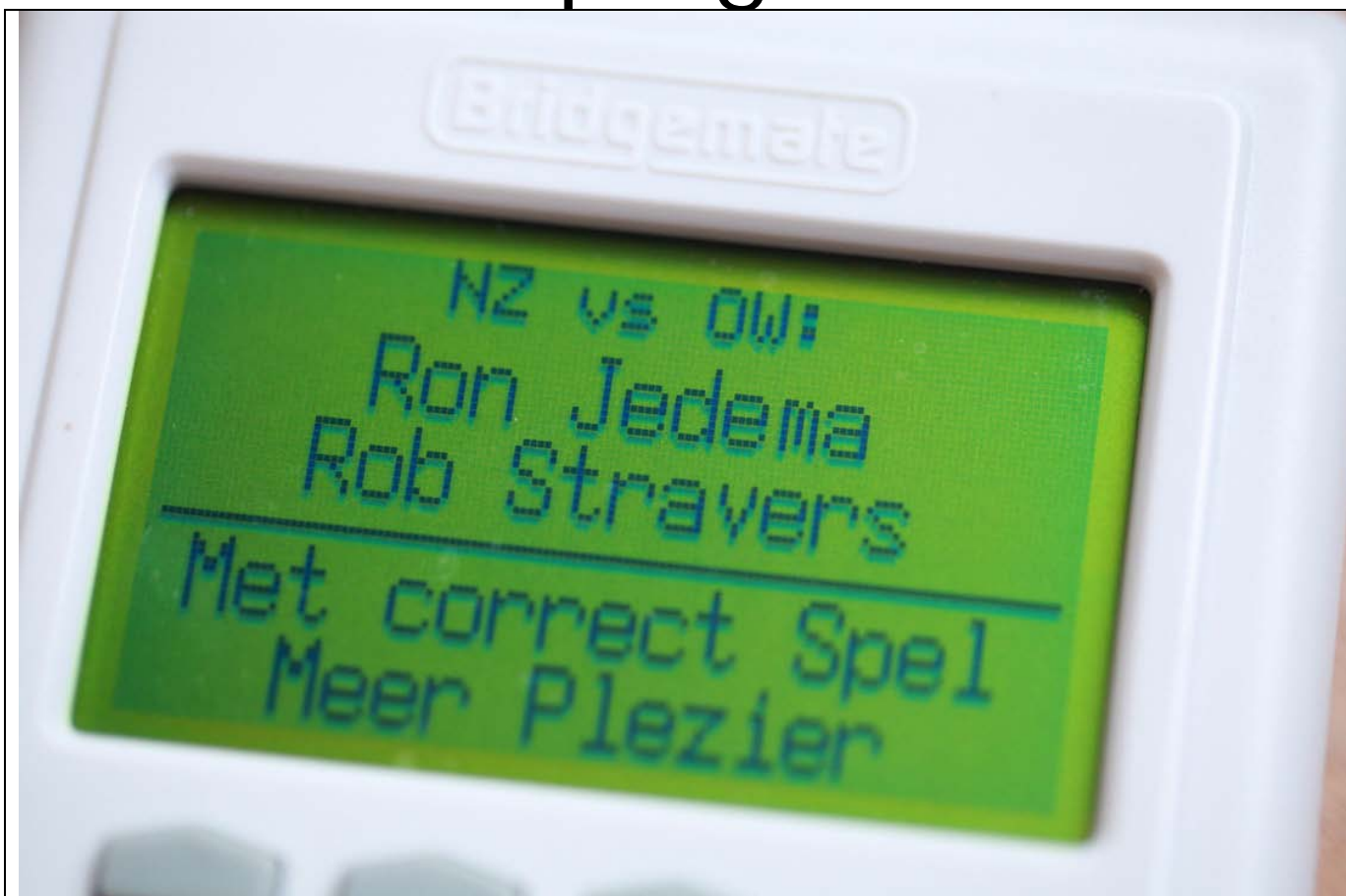


NBB-Rekenprogramma



Nummer 99, 27 april 2014

Dit periodiek is gratis!

Alleen als je echt heel graag een bedrag wilt overmaken, mag je dat doen, naar: rekeningnummer: NL76ABNA0549444440 t.n.v. R.A.M. Stravers (voor overmaking uit een ander land: BIC-code: ABNANL2A.

Opgelet! Bijdragen zijn alleen toegestaan over reeds gepubliceerd werk!
En elke cent gaat in de 'Bridgepot'.

Eindejaars bridgedrive en diner

Eind december wordt de **Bridgepot** geleegd. Van dat geld bridge en dineer ik dan met het volledige Bridge Serviceteam. Winst wil ik niet maken; als de pot het toelaat breiden we het aantal deelnemers uit met het inloten van zoveel mogelijk donateurs.

In dit nummer les 2 van het NBB-Rekenprogramma

Bij deze les 2 hoort een 'zip-bestand'. Dat wordt met deze les meegestuurd. Als je de les downloadt vanaf de website www.bridgeservice.nl vergeet dan niet ook het bestand "Cursus NBBRles2.zip" te downloaden. Sla dit bestand op in een map op je PC.

Inhoud

Pagina

03 E-mailcursus NBB-Rekenprogramma 2

03 Werken met back-up

- 03 Back-up terugzetten in het Rekenprogramma
- 03 Back-up terugzetten
- 04 Back-up maken
- 04 Back-up verzenden:
- 04 Back-up ontvangen:
- 05 Wat gaat wel mee met een back-up en wat niet?
 - 05 Wat niet meegaat met een Back-up:
 - 05 Welke gegevens staan dan wél in een back-up?

06 Competitiezitting inschrijven, spelen en uitslaan

- 06 Clubbeleid over inschrijven
- 06 Stap 1 (Competitie kiezen)
- 07 Stap 2 (Lijnen instellen)
- 07 Stap 3 (lijninvulling)
 - 07 Vaste paren uit de betreffende lijn selecteren
 - 07 Een vast paar uit een *andere lijn* selecteren
 - 08 Trio (per zitting spelen maximaal (!) twee van drie vaste spelers)
 - 08 Paar vormen van twee competitiespelers wiens partner er niet is
 - 09 Een competitiespeler speelt met een speler die (nog) geen clublid is
 - 09 - *invaller uit ledenlijst selecteren*
 - 09 - *nieuwe speler toevoegen*
 - 10 Een paar dat nog geen lid is
- 10 Oefening
- 11 Verschillende indelingsmethodes
- 11 Als je niet "Handmatig" indeelt:
- 11 WIP2000
- 12 Laddercompetitie
- 12 Oneven aantal paren in een lijn
 - 12 Paarnummer van het niet aanwezige paar
 - 12 Combitafel(s) instellen
- 13 Stap 4 (Schema selectie)

Bij deze les hoort het zip-bestand: Les 2

E-mailcursus NBB-Rekenprogramma 2

Ron Jedema en Rob Stravers

Back-up maken, verzenden, ontvangen en terugzetten.
Competitiezitting openen (inschrijving), spelen en uitslaan

Werken met back-up

Als meer clubleden met het NBB-Rekenprogramma (NBB-R) werken, kan het gemakkelijk zijn om het meest recente bestand met elkaar uit te wisselen. Dat is zelfs noodzakelijk als de club-pc op de club blijft en/of geen internetaansluiting heeft. Dan moeten de uitslagen immers vanaf een andere (thuis-)pc worden verzonden.

De naam van elk NBB-R-bestand eindigt altijd op: .zip. Daarom wordt in plaats van back-up meestal gesproken over 'de zip', 'het zippie' en 'zip-bestand'.

Back-up terugzetten in het Rekenprogramma

Opgelet!

Als je een back-up terugzet, overschrijf je daarmee het bestand dat vóór het terugzetten in je Rekenprogramma staat. Dat ben je dan dus kwijt.

Maak daar eerst een back-up van als je die gegevens wilt bewaren (zie pagina 4: back-up maken).

Met deze les 2 ontving je ook een zogenaamd zipbestand: Les 2. Daarmee kun je de handelingen verrichten die in deze les worden behandeld.

Vooraf

Sla het meegegeven zipbestand op in je computer. Op een plaats die je gemakkelijk terugvindt.

Je kunt een zipbestand ook opslaan op een geheugenstick. Vaak is dat zelfs noodzakelijk als je het bestand wilt gebruiken op een pc die niet is aangesloten op internet.

Back-up terugzetten

Ga naar de Hoofdpagina van het Rekenprogramma.

Klik achtereenvolgens op:

Systeem/Bestandsbeheer/Backup terugzetten.

Klik op *Wijzigen*, ga naar de locatie waarop het *cursuszipbestand* staat en klik daar dubbel (of één maal en dan op *Openen*).

Dan *Back-up terugzetten, Ja, OK* en *Sluiten*.

Het bestand is nu teruggezet.

Back-up maken

Het is een goede gewoonte om na elke zitting en/of belangrijke wijziging een back-up te maken en op de harde schijf en/of een memorystick op te slaan. Ook als slechts één computer wordt gebruikt! Als de computer opeens 'verdwenen' is of defect, heb je in ieder geval het laatste bestand waardoor je zonder enig probleem de volgende zitting kunt invoeren en verwerken op een andere computer of laptop.

Je kunt géén back-up maken tijdens een lopende zitting.

Sluit de eventuele zitting: *Zitting / Zitting afsluiten (onderaan op het rolmenu), Ja, OK.*

Ga naar het Hoofdscherm en klik achtereenvolgens op:

Systeem/Bestandsbeheer/Backup maken/

Je ziet achter 'Backup locatie:' waar de back-up zal worden opgeslagen (Letter) met de naam van de laatst gemaakte back-up). Het Rekenprogramma voegt standaard de actuele datum toe.

Als je het met de Plaats/locatie en de naam eens bent, klik je op de knop 'Backup maken'.

Wil je de locatie en/of de naam van de back-up aanpassen, dan klik je op de knop 'Wijzig'.

*Je kunt dan de naam invoeren die je wilt geven. De datum van vandaag **niet**; die wordt namelijk automatisch aan de naam toegevoegd (als je dat als optie aanvinkt).*

Als je met de meegegeven 'zip' werkt, voer je als naam: cursus1 in.

Als de locatie en de naam correct zijn aangepast, klik je op 'Opslaan'.

Opgelet! Dat is nog niet genoeg! Klik nu op de toets *Backup maken!* En na een korte bewerking op *OK.*

Back-up verzenden:

Open het scherm waarmee je je mailberichten verzendt.

Als bijlage voeg je het zip-bestand toe naar degene of de andere computer waarop dit zip-bestand moet worden gebruikt.

Back-up ontvangen:

Als je een zipbestand per mail ontvangt, sla je dat op in een map op je computer zoals je ook andere bestanden als foto's en tekstbestanden opslaat. Onthoud waar je dat bestand opslaat.

Wat gaat wel mee met een back-up en wat niet?

Alle gegevens die je kunt invoeren onder **Instellingen** van het NBB rekenprogramma, komen NIET in een back-up.

Wat niet meegaat met een Back-up:

- De instellingen voor Bridgemate Pro Control
- welke bridgemate
- hoe de scoreverwerking moet opstarten
- e-mail instellingen
- Meesterpunten instellingen
- printerinstelling
- Pincode voor de zitting
- Bridgemate instellingen en keuzes
- Start spelnummer bij een combitafel
- enzovoort

zijn locatiegebonden en worden niet in een back-up meegenomen.

En dat is alleen maar prettig, omdat elke laptop/pc vaak is aangesloten op heel andere apparatuur en internetproviders, en meestal wordt gewerkt met één vaste pc op de club.

Welke gegevens staan dan wél in een back-up?

- leden- en parenbestanden
- (speel)schema's
- competities
- zittingen

Competitiezitting inschrijven, spelen en uitslaan

Een van de lastigste klussen is het openen en starten van een competitiezitting. De competitie zelf is dan al eerder, met alle te spelen rondes, zittingen en competitierregels ingevoerd. Het **invoeren** van een competitie is een taak die we in les 5 beschrijven.

We gaan ons nu richten op de meest belangrijke en vaak stressgevoeligste gebeurtenis: het openen en spelen van de competitiezitting.

Clubbeleid

Grofweg worden op de clubs twee 'beleidsmodellen' toegepast:

1. de clubleden hebben een afmeldplicht; wie zich niet voor een afgesproken tijdstip heeft afgemeld, komt en wordt dus ingedeeld.
2. Geen afmeldplicht; de clubleden die willen spelen moeten voor een bepaald tijdstip aanwezig zijn en zich aanmelden bij de 'inschrijftafel'.

Voordeel van de afmeldplicht is dat al thuis in alle rust de indeling voor de zitting kan worden gemaakt, inclusief het printen van de loopbriefjes. Door deze klaar te leggen bij de ingang van de speelruimte, kunnen de clubleden hun eigen loopbriefje pakken en plaatsnemen. Maar... inderdaad... elk voordeel 'heb' z'n nadeel: het kan voorkomen dat een paar zich vergat af te melden, of door overmacht opeens niet kan komen. Dan moet op het laatste moment de indeling worden aangepast.

Voordeel van de inschrijving zonder verplichte afmelding is, dat een onaangename verrassing van *niet komen opdagen* is uitgesloten. En het nadeel daarvan is dat de inschrijving bij het binnenkomen van de clubleden een klus is met redelijk veel werk- en tijdsdruk.

Het inschrijven

Klik vanuit het hoofdmenu achtereenvolgens op:

Bestand/Nieuwe competitiezitting/de competitie waarvan je nu een zitting wilt spelen.

Stap 1 (Competitie kiezen)

- Als er meer competities lopen, moet je op de juiste competitie klikken.
- Het systeem vult automatisch de datum in van vandaag als je de zitting voor het eerst opzet.

Als je de te spelen zitting vóór de speeldag voorbereidt, moet je de juiste speeldatum invoeren.

Dat kan in de ruimte of door op het driehoekje te klikken. Dan verschijnt een kalender, klik dan op de speeldatum.

Werk je met het bestand van de 'cursuszip', dan heb je de 3e zitting van de 1e ronde aangemaakt.

Als de datum correct is, klik je op 'Verder'. Je komt dan automatisch op het scherm van **Stap 2**.

Stap 2 (Lijnen instellen)

Je ziet het aantal lijnen waarin wordt gespeeld en het aantal rondes met het aantal te spelen spellen per ronde. Daarin hoef je meestal niets te veranderen.

Mocht het noodzakelijk zijn om deze zitting in meer of minder lijnen te spelen, dan kun je dat in deze stap aanpassen.

Je voegt een lijn toe door op de knop 'Lijn toevoegen' te klikken. Zijn er in een bepaalde lijn te weinig paren, dan kun je die lijn 'uit zetten' door op de regel van die lijn te klikken en daarna op het vinkje voor: 'Deze lijn wordt gespeeld'. In de kolom 'Actief' verandert op de regel van die lijn JA in NEE.

Lijn	Naam	Rondes	Spelgroepen	Spel/ronde	Actief
A		6	6	4	Ja
B		6	6	4	Ja

Klik op 'Verder'.

Stap 3 (lijnvulling)

Vaste paren uit de betreffende lijn selecteren

In deze stap ga je de paren indelen die deze zitting gaan spelen. Het eerst zie je de A-lijn met rechts de paren die deze ronde het recht hebben in de A-lijn te spelen. Links is de kolom waar de spelers moeten komen die deze zitting gaan spelen.

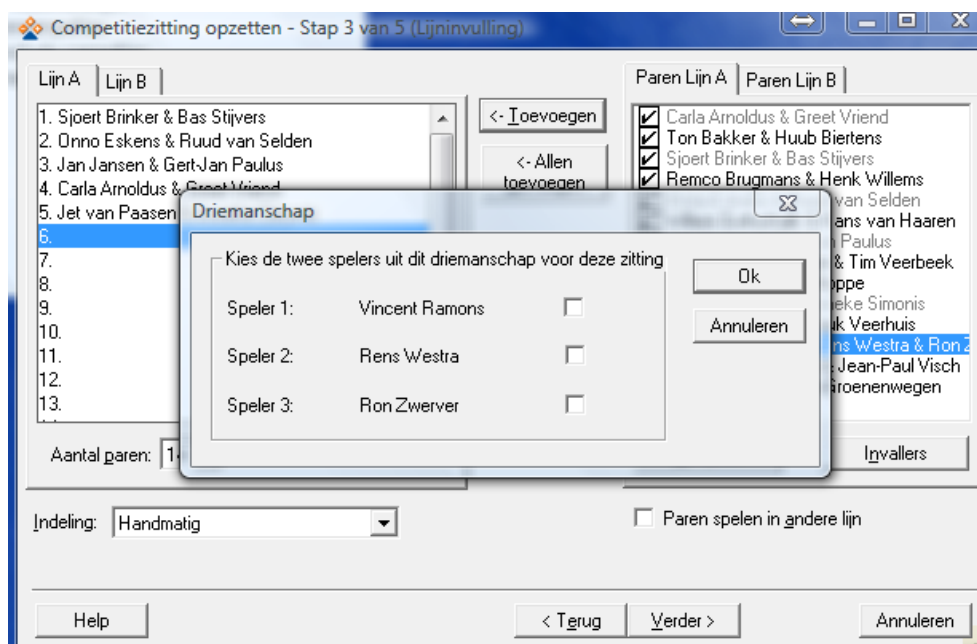
Klik eerst op een regel in de **linkerkolom**; die kleurt dan blauw. Klik dan in de **rechterkolom** op de naam van het paar dat je op de blauw gekleurde regel wilt plaatsen. Als je dubbelklikt op die namen, of op de knop 'Toevoegen', verschijnt dat paar ook in de linkerkolom. De blauwe regel gaat dan automatisch een positie omlaag; klaar voor invoer van het volgende paar.

Een vast paar uit een *andere lijn* selecteren

Als je een paar uit een andere lijn in deze lijn wilt laten spelen, kan dat.

Dan klik je op het vierkantje voor: '**Paren spelen in andere lijn**'; dan rechts (!) op het tabblad van de lijn van het betreffende paar, waarna je dat paar op dezelfde wijze - in een andere lijn - kunt indelen.

Trio (per zitting spelen maximaal (!) twee van drie vaste spelers)
 Deze functie is alleen van belang als op jouw club drie spelers een vast paar vormen. In het zip-bestand van deze les 2 hebben we een trio ingevoerd. Als je dat bestand hebt 'teruggeplaatst', klik dan dubbel in de rechterkolom op het A-paar: Vincent Ramons & Rens Westra & Ron Zwerver (of klik één keer (de namen kleuren blauw) en dan op Toevoegen). Het scherm 'Driemanschap' verschijnt. Klik de namen aan van de twee spelers die deze zitting aanwezig zijn en meedoen en klik op OK.



Opgelet! Je kunt één speler van een trio laten spelen met een andere deelnemer aan de competitie (Combipaar) of met een gastspeler. Het systeem accepteert NIET dat twee spelers van een trio een paar vormen, en dat de 3e speler dezelfde zitting meespeelt met een gastspeler of als combipaar. Die zul je dan als een 'andere persoon' moeten invoeren...

Paar vormen van twee competitie spelers wiens partner er niet is

Plaats één van de beide vaste paren in de linkerkolom. Klik één keer op de namen van het andere vaste paar. Klik op de knop 'Combipaar'. Klik op de driehoekjes achter de zichtbare namen; kies de twee aanwezige spelers en klik op OK.

Opgelet! De blauwe balk links blijft op dat 'combipaar' staan. Klik op de regel daaronder als je nog meer paren wilt selecteren!

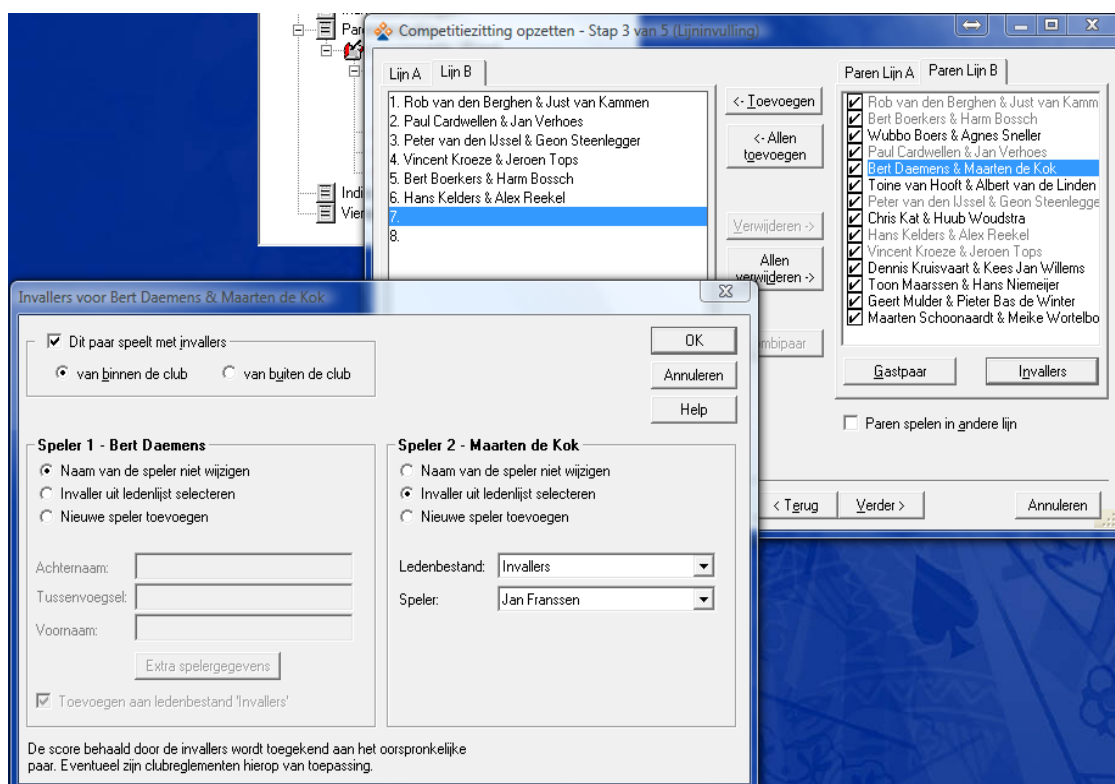
Selecteren kan alleen als links een vrije blauwe regel is. Ook moet vóór het paar dat je selecteert een 'vinkje' staan.

Een competitieplayer speelt met een speler die (nog) geen clublid is

Klik éénmaal op het vaste paar van het clublid dat aanwezig is.

*De namen van dat paar kleuren dan blauw en mogen **niet** in de linkerkolom komen.*

Klik op de knop 'Invallers'.



Klik linksboven in het witte vierkantje voor: '*Dit paar speelt met invallers*'

Klik onder de naam van de speler die afwezig is op:

- **invalleur uit ledenlijst selecteren**

Dat is alleen van toepassing als de invalleur op een van de ledenlijsten staat.

Klik op het driehoekje rechts, en klik dan meteen dubbel (!) op de betreffende ledenlijst.

Als je dat op het bestand Invallers doet, zie je de naam van de enige bekende invalleur van deze club: Jan Franssen. Klik daar één keer op.

Klik op OK

De naam van de invalleur staat nu in de rechterkolom.

Dubbelklik op het blauw gekleurde paar of klik op < Toevoegen.

- **nieuwe speler toevoegen**

Deze speler speelde nog niet eerder mee, of is toen niet (correct) ingevoerd.

Klik op het vierkantje: Toevoegen aan ledenbestand 'invallers'.

Voer jouw eigen naam in en jouw e-mailadres. Klik daarvoor op de knop **Extra spelergegevens**.

Een paar dat nog geen lid is

Klik op de knop **Gastpaar**

Ook nu kun je reeds ingevoerde spelers selecteren uit het betreffende bestand. Klik op het driehoekje achter **Selecteren ledenbestand**.

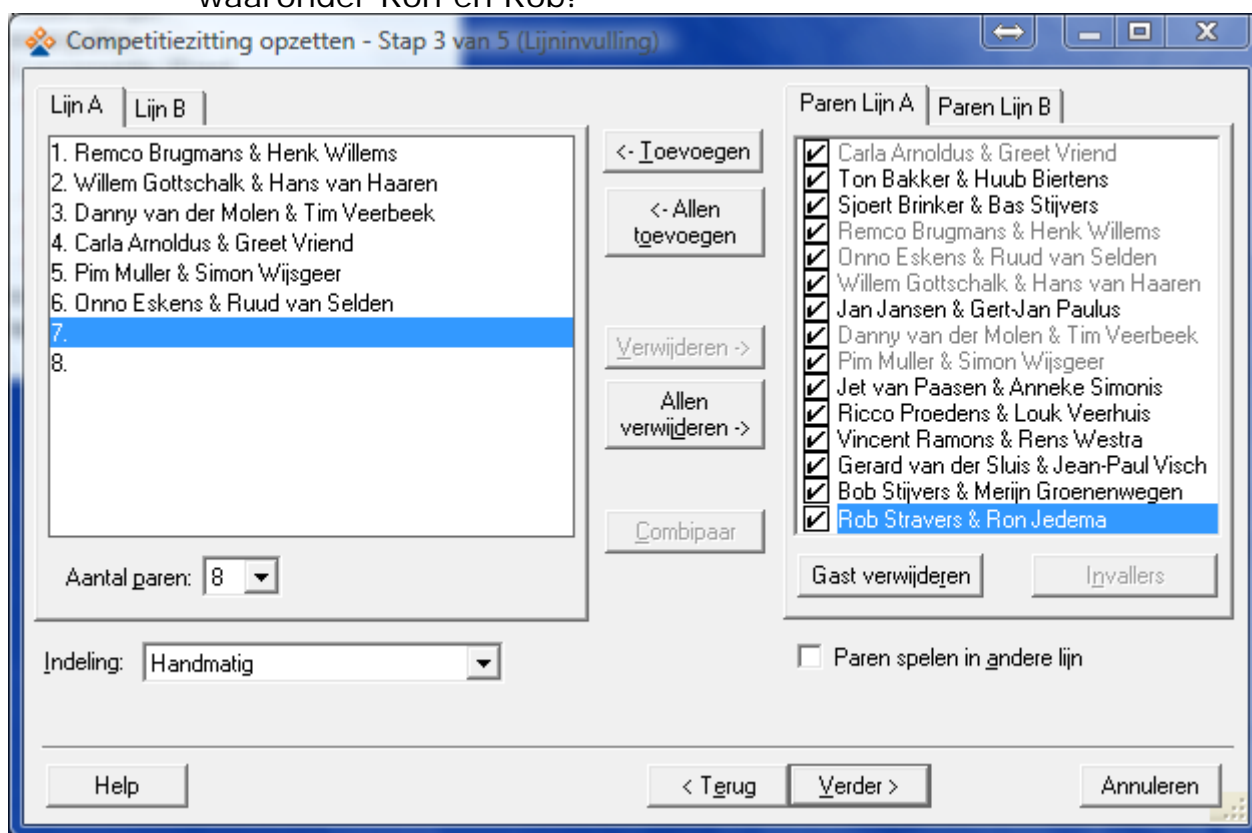
Voor spelers wiens naam nog onbekend is, klik je op: **voeg een nieuwe gastspeler toe**.

Voor in als (nieuwe) gastspelers:

Ron Jedema en Rob Stravers en voer - als Extra spelersgegevens
- hun e-mailadres in: ron@jedema.nl en rob.stravers@upcmail.nl

Oefening

Voer - als oefening - in de beide lijnen zeven paren in, waaronder Ron en Rob!



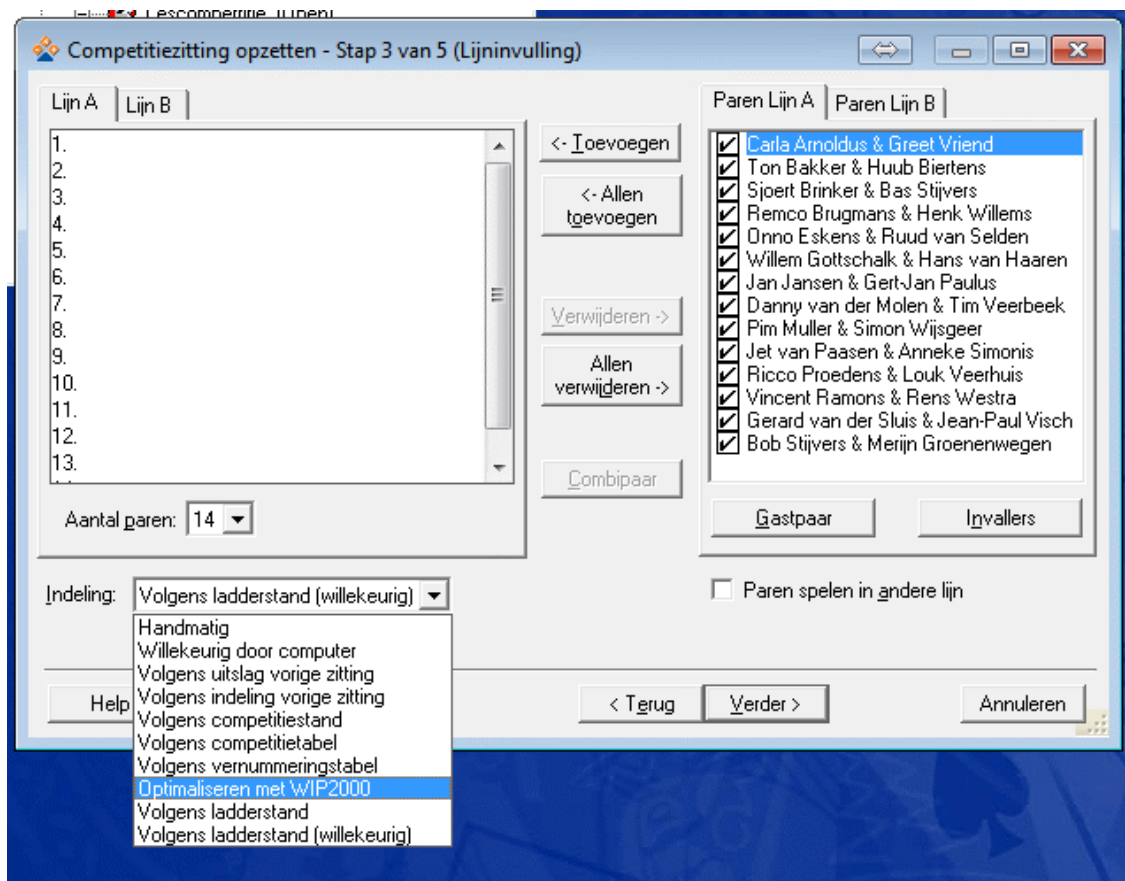
Als je alle paren die deze zitting gaan spelen hebt geselecteerd, en op **Verder** klikt, krijg je waarschijnlijk de boodschap: Lijn A is nog niet correct gevuld.

Klik op OK en stel per lijn het 'Aantal paren' onder de linkerkolom op het aantal paren dat je hebt ingedeeld. Dat moet een even aantal zijn. Verhoog een oneven aantal ingedeelde paren met één. Met zeven geselecteerde paren stel je dus het 'Aantal paren' op 8. Klik op het driehoekje rechts van het invulvak en kies het juiste aantal. Schuif de knop op de verticale balk zo nodig naar boven of naar beneden.

Als het aantal paren in de lijnen correct zijn ingevuld klik je op **Verder**.

Verschillende indelingsmethodes

Tot nu toe hanteren we als indelingsmethode de standaard voorgesette methode "handmatig". Er zijn echter meerdere manieren om een zitting in te delen. Onderstaand plaatje geeft een overzicht van de beschikbare methodes.



Als je niet "Handmatig" indeelt:

- selecteer de gewenste indelingmethode;
- vink - in de rechterkolom - alle aanwezige paren aan; - geef onder de linkerkolom het juiste 'Aantal paren' ;
- klik op 'Allen Toevoegen'.

WIP2000

Eén van de meest gebruikte indelingsmethodes voor een competitie is indelen met WIP2000. WIP staat voor Wedstrijd Indelings Programma en de bedoeling is, dat de deelnemende paren in de competitieronde zoveel mogelijk verschillende tegenstanders ontmoeten. Het programma doet dit aan de hand van het overzicht ontmoetingen (zichtbaar onder menukeuze Competitie) en het schema. WIP gaat nu proberen de deelnemers van gidsbriefjes te voorzien waardoor men zoveel mogelijk verschillende tegenstanders tegenkomt en waarbij eventuele rust- en/of combitafels zoveel mogelijk eerlijk worden

verdeeld. Het te gebruiken schema, waar de gidsbriefjes voor worden gemaakt, is al bij de competitieopzet meegegeven.

Wil je een ander speelschema hanteren dan bij de opzet van de competitie is ingevoerd, vul dan eerst de zitting in, selecteer het gewenste speelschema en voltooi de zittingopzet.

Ga hierna via 'Zitting' en 'Zittinggegevens' naar 'Opnieuw opzetten' en deel dan de lijn in met behulp van WIP2000. Het programma zal nu het speelschema nemen dat je bij de zitting hebt geselecteerd.

Laddercompetitie

Bij een laddercompetitie kun je ook de lijnen automatisch laten vullen aan de hand van de ladderstand, al dan niet willekeurig ingedeeld binnen de lijn.

De eerste zitting, als de paren hun kracht nog niet hebben bewezen, ligt een willekeurige indeling voor de hand.

Oneven aantal paren in een lijn

Paarnummer van het niet aanwezige paar

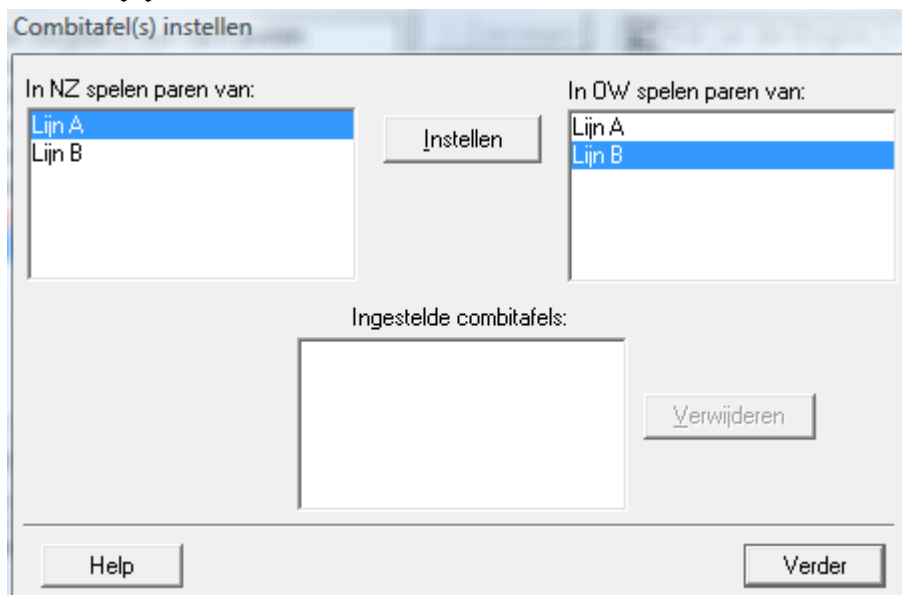
Alle mpx-schema's (1988 en 1993) laten bij meer dan zes tafels het hoogst genummerde paar aan dezelfde tafel zitten. ***Slechts één schema wijkt daarvan af: 14 paren van mpx '93!***

Door bij een oneven aantal paren het hoogste paarnummer niet te gebruiken (en bij 14 paren van schema 1993 paar 13 NIET) hoef je de hoogst genummerde tafel niet klaar te zetten. Die wordt dan immers niet gebruikt. Dat spaart ook een BM-kastje uit ☺.

Wachttafel/Combitafel

Met een oneven aantal paren in één lijn, krijg je de vraag of je een **wachttafel** wilt creëren in de vermelde lijn. Als je voor NEE kiest, ga je terug naar het vorige scherm. Klik je op Ja dan krijg je die vraag nóg een keer als er nóg een lijn is met een oneven aantal paren. En dat is in deze oefening (in beide lijnen zeven paren) het geval. Als je voor JA kiest, en er zijn minstens twee lijnen met een oneven aantal paren, krijg je het scherm: Combitafel(s) instellen.

Combitafel(s) instellen



Je kunt nu kiezen voor welke lijnen je een combitafel creëert. Gebruikelijk is om de hoogste lijn NZ te laten spelen en de andere lijn OW.

Klik in de linkerrechthoek op Lijn A en in de rechterrechthoek op Lijn B.

Tussen de twee rechthoeken verschijnt dan de knop 'Instellen'.

Klik daarop! Dan verschijnt onder 'Ingestelde combitafels':

Lijn A <-> Lijn B.

Klik op **Verder** als je het daarmee eens bent.

Zorg er ook voor dat in de speelruimte een combitafel wordt neergezet met het juiste tafelblad en spellen. Zonder aanpassing van de standaardgegevens de spellen 1 t/m 4. Dat zijn spellen die alleen worden gespeeld aan de combitafel! Als je bijvoorbeeld spel 25-28 aan de combitafel wilt laten spelen, dan kun je dat wijzigen in het hoofdmenu van het programma, onder Systeem, Instellingen, tabblad 'Opzet Zitting/Competitie'

Opgelet! Er zijn clubs met meer dan twee lijnen die voorwaarden stellen aan de combitafel. Bijvoorbeeld dat de twee lijnen die elkaar ontmoeten aan elkaar moeten grenzen. Dus bijvoorbeeld geen A-paren tegen C-paren. Ook worden aan combitafels soms bepaalde conventies verboden, zoals Muiderberg en Multi.

Stap 4 (Schema selectie)

Op dit scherm kies je het juiste speelschema. Meestal wordt een Multiplexschema gespeeld. We onderscheiden twee soorten, van 1988 en van 1993. Bij het opzetten van de competitie is de juiste soort al ingesteld zodat je niet per ongeluk een verkeerd schema kunt gebruiken.

Stel dat je wél een verkeerd schema kiest, dan blijkt dat pas na het wisselen. Alleen in de eerste ronde zijn de schema's 1988 en 1993 geheel gelijk. Zodra die fout blijkt kun je dat herstellen door: alsnog het juiste speelschema in te stellen, óf de spelers een loopbriefje te geven dat gelijk is aan het ingevoerde schema.

Klik op **Verder** als je het eens bent met de getoonde schema's.

Opgelet! Als je het niet eens bent met het getoonde schema, en voor een ander schema klikt, zul je dat zeer waarschijnlijk ook voor de andere lijn(en) moeten doen.

Klik dan ook op die lijn en pas zo nodig ook dat schema aan.

Klik op Voltooien als in alle lijnen het correcte schema is ingevoerd. Let op WIP2000 indeling!

Als je niet werkt met Bridgemate, dus met scorebriefjes, zit je invoerwerk erop.

In Les 3 pakken we het spelen van de zitting, wijzigingen tijdens de zitting en de uitslagverwerking/verzending bij de kop.