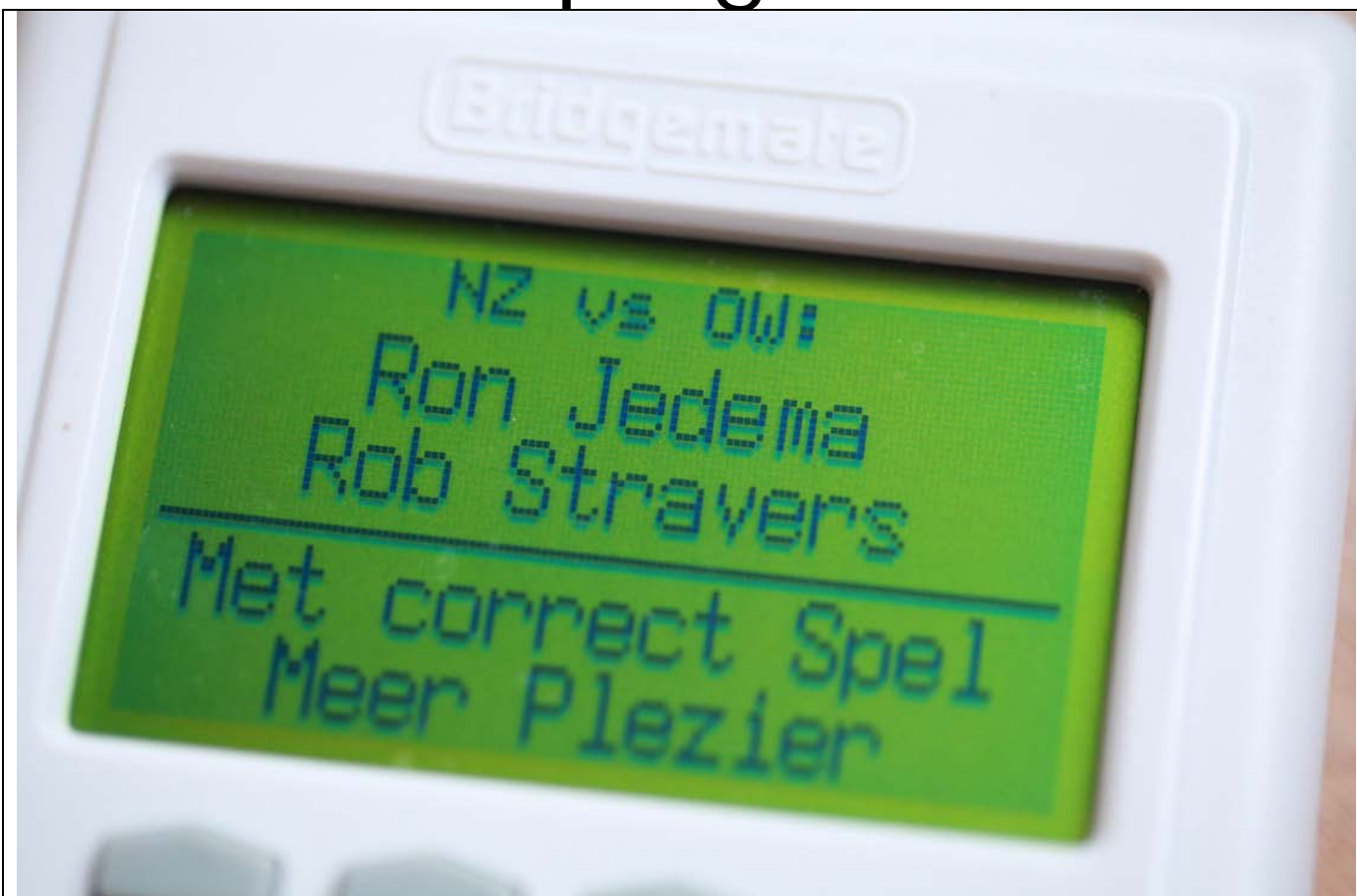


# NBB-Rekenprogramma



Nummer 105, 11 juli 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.

## Les 8 NBB-Rekenprogrammamacursus: de Bekerwedstrijd

Een uitstekend instrument om bridgers spelenderwijs verliefd te laten worden op het viertallen!

## Om te beginnen met het eind: de uitslag van een Bekerwedstrijd!

Thuis	Team	Totaal	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
	a	18-0	5-0	12-0	0-0	1-0	0-0	0-0
	b	12-32	0-20	0-5	0-0	0-0	0-7	12-0
	c	7-20	0-0	0-0	5-0	0-0	0-20	2-0
	Totaal ronde	<b>37-52</b>	5-20	12-5	5-0	1-0	0-27	14-0

Uit	Team	Totaal	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
	d	20-18	0-5	0-0	0-0	0-1	20-0	0-12
	e	20-19	20-0	0-12	0-5	0-0	0-0	0-2
	f	12-0	0-0	5-0	0-0	0-0	7-0	0-0
	Totaal ronde	<b>52-37</b>	20-5	5-12	0-5	0-1	27-0	0-14

Uitslag t/m ronde:  Lijn:

Afdrukken Sluiten

Na elke gespeelde ronde geeft het rekenprogramma een tussenstand per viertal en per team. Hierboven staan de uitslagen t/m de laatste (6e) ronde. Door die na elke ronde te vertellen, kan dat de strijd alleen maar leuker/spannender maken. Vooral als het gelijk opgaat.

In de 2e kolom 'Team', wat je moet lezen als 'Viertal (!)' staan de ingevoerde namen van de viertallen. Ik beperkte mij tot namen van één letter. In de praktijk zullen dat aansprekende namen zijn, zoals: Het Gouden Kwartet, de Winners, etc.

In de gegeven wedstrijd scoorde viertal a het hoogst: 18 punten voor en geen enkel punt tegen. Toch verloor de volledige ploeg van 'het A-team' (het Thuissteam) door de negatieve resultaten van de twee nevenviertallen, b en c.

Ook als alle ronden zijn gespeeld kun je de tussenstand per ronde zien. Dat doe je door links onderaan de gewenste ronde in te voeren.

Thuis	Team	Totaal	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
	a	17-0	5-0	12-0	0-0			
	b	0-25	0-20	0-5	0-0			
	c	5-0	0-0	0-0	5-0			
	Totaal ronde	<b>22-25</b>	5-20	12-5	5-0			

Uit	Team	Totaal	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
	d	0-5	0-5	0-0	0-0			
	e	20-17	20-0	0-12	0-5			
	f	5-0	0-0	5-0	0-0			
	Totaal ronde	<b>25-22</b>	20-5	5-12	0-5			

Uitslag t/m ronde:  Lijn:

Afdrukken Sluiten

In dit overzicht wilde ik de tussenstand zien na de 3e ronde. Toen stond het 'Thuissteam' nog maar op 3 punten (Imp) achterstand.

Naast deze viertallenuitslag geeft het programma ook de gebruikelijke parenuitslag.

# Inhoud Les 8

## Pagina

### **04 Bekerwedstrijd, promotie voor viertallen**

#### **04 Benodigdheden**

#### **04 Opgelet!**

Vooraf invoeren alsof het een competitie is!  
Verzending naar de NBB-clubsite.  
De toekenning van meesterpunten.

#### **05 Voorbereiding**

04 Teams samenstellen

04 De te gebruiken PC/laptop

04 Schemasysteemnaam en onderverdeling invoeren.

04 Het Bekerspeelschema importeren.

#### **06 Het gedownloadede bekerschema importeren in het rekenprogramma**

05 De spelers invoeren van de twee teams.

05 De zitting voorbereiden; de teams invoeren

06 De zitting voorbereiden: de paren invoeren

#### **07 Uitslagen**

#### **08 Zitting opnieuw openen**

# Bekerwedstrijd

Met het NBB-Rekenprogramma kan een bekerwedstrijd worden gespeeld tussen twee teams van elk zes paren.

Groot pluspunt van een bekerwedstrijd: de deelnemers maken **ongemerkt** kennis met het viertallenfenomeen!

Bekerwedstrijden werden en worden vooral gespeeld tussen teams van verschillende clubs. In (Beker)competitieverband, maar ook spontane vriendschappelijke ontmoetingen tussen bevriende clubs.

Een vrij nieuwe gedachte is om twee teams van je eigen club tegen elkaar te laten strijden. Je kunt dan denken aan een team van:

- de oudste leden;
- de jongste leden;
- het bestuur met commissieleden;
- damesparen;
- herenparen;
- gemengde paren, maar geen levenspartners;
- levenspartners die een bridgepaar vormen.

## Benodigdheden

Zes tafels,

24 spellen,

PC met NBB-Rekenprogramma waarin het wedstrijdschema 'Bekerwedstrijd' is geïmporteerd.

## Opgelet!

1. Ondanks dat een bekerwedstrijd uit **één zitting** bestaat, moet je deze vooraf invoeren alsof het een **competitie** is!
2. De NBB-clubsite kan de bestanden van een bekerwedstrijd (nog) niet goed verwerken. Toch is het goed om de uitslag te verzenden naar de NBB. Dat geeft de NBB meteen goed inzicht in de explosieve (!) toename van het Bekerwedstrijdfenomeen; daardoor zullen de noodzakelijke aanpassingen eveneens in een stroomversnelling komen.
3. Ook de automatische toekenning van meesterpunten werkt niet bij een Bekerwedstrijduitslag. Maar ... dat mag geen probleem zijn.  
Een mailtje aan [mp@bridge.nl](mailto:mp@bridge.nl) met daarin de volgende gegevens:
  - welke verenigingen tegen elkaar;
  - de uitslag;
  - de NBB-nummers van de spelers van het winnende team, Is voldoende!

## Vorbereiding

### Teams samenstellen

Van de zes paren per teams, worden drie viertallen geformeerd.

**Gebruikelijk** is om de paren naar kracht in te delen; de twee sterkste paren vormen dan het eerste viertal, de twee volgende het tweede viertal en de twee minst sterke paren het derde viertal. Tegen een gelijkwaardig team zal het sterkste viertal meestal in de plus scoren, het zwakste in de min en het middelste viertal daar tussenin.

**Minder gebruikelijk** is om de drie viertallen even sterk te maken: het sterkste paar met het – op papier – zwakste paar, etc.

Voor de teamuitslag maakt dat geen verschil! Het sterkste team zal winnen, ongeacht de samenstelling van de viertallen. Het leuke van even sterke viertallen is dat dan alle deelnemers de kans hebben om als viertal positief te scoren.

### De te gebruiken PC/laptop

Als met het te gebruiken rekenprogrammabestand niet eerder een bekerwedstrijd is gespeeld, moet je vooraf de volgende handelingen verrichten.

#### 1. Schemasysteemnaam en onderverdeling invoeren.

Klik vanuit het hoofdscherm achtereenvolgens op:

- Schema / Systeembeheer / Nieuw (Onder schemasystemen).
- Voer als systeemnaam *Bekerwedstrijd* in en klik op OK.
- Klik dan op Nieuw (onder Onderverdeling in Bekerwedstrijd) en typ: 3 tegen 3 4-tallen en klik op OK en op Sluiten.

#### 2. Het Bekerspeelschema importeren.

Bij deze les is het Bekerschemabestand gevoegd; als je die gebruikt kun je het downloaden van de NBB-site overslaan. Probeer het Bekerbestand **niet** te openen; dat is namelijk onmogelijk! Zet het op de harde schijf van de pc zoals je ook een zipbestand opslaat, en noteer de locatie/map waarin je dat opslaat. Vanuit het rekenprogramma moet je hem namelijk weer oppikken.

Als je het bekerschemabestand niet hebt en dat wilt downloaden: Ga naar: [www.bridge.nl](http://www.bridge.nl) en klik achtereenvolgens op:

- Automatisering (in linkerkolom)
- 'Klik hier' (in 1e alinea)
- 'Lees meer' (Schema's binnen het NBB-Rekenprogramma (naar beneden scrollen)
- 'Hier' (in laatste alinea)

Sla het bestand op en noteer de plaats/map waar je hem inzet.

### 3. Het gedownloade bekierschema importeren in het rekenprogramma.

Klik achtereenvolgens op:

- Schema / Schema toevoegen / Importeren / Vanuit NBB-Rekenprogramma
- Blader naar locatie waar het bekierschemabestand is opgeslagen en - klik op dat bestand (BekerwedstrijdSchema) en op Openen.
- Klik onder 'Systeem' op het driehoekje en op 'Bekerwedstrijd'.
- Klik onder 'Onderverdeling' op het driehoekje en op 3 tegen 3 4-tallen.
- Klik op Importeren, Ja, OK en Sluiten.

### 4. De spelers invoeren van de twee teams.

Systeem / Ledenbeheer / Teams (lees: viertallen).

Op dit scherm (Teams beheren) voer je de zes teams (**viertallen**) in die de strijd aangaan. Klik voor het invoeren van een nieuw team op 'Toevoegen' en geef het team een naam.

Na een ingevoerde teamnaam kun je de spelers van dat team invoeren. Elk team moet uit twee paren bestaan. Zet de cursor op de betreffende teamnaam en klik op de tabkaart 'Teamleden'.

Je kunt vanuit het ledenbestand de paren van dat viertal samenstellen. Je kunt ook 'Nieuwe spelers toevoegen'. Spelers dus die nog niet in je systeem staan.

Pas nadat je de zes teams - en vier spelers per team - hebt ingevoerd, kun je naar stap 5!

### 5. De competitie voorbereiden; de teams invoeren

Klik vanuit het hoofdscherm achtereenvolgens op: Bestand (links boven) / Nieuwe viertallencompetitie / Bekerwedstrijd / Verder / Voer een mooie naam in ☺ / Verder **Het scherm van Stap 2** verschijnt. Op dit scherm kun je alleen het totaal aantal te spelen spellen veranderen. Zorg er wel voor dat het nieuwe aantal een veelvoud is van 6. Dus: 18, 24, 30, etc. Stap 3 Klik op het rechthoekje rechtsboven als je het invulscherm te klein vindt.

Je ziet nu rechts alleen de teamnamen. Door op de teamnamen te klikken voer je de teams in. De eerste drie teams vormen de ene partij van 6 paren, de drie laatste teams de tegenpartij. Je kunt per team een naam invoeren; die wordt dan ook gegeven in de uitslagen.

Als alle teams zijn ingevoerd klik je op verder. Automatisch verschijnt het Bekerwedstrijdschema; daar klik je ook op. Daarmee beëindig je deel 1 van de voorbereiding.

## 6. De zitting voorbereiden: de paren invoeren

Bestand / Nieuwe viertallenzitting

**Stap 1:** Voer de juiste speeldatum in / Verder

**Stap 2:** Het totaal aantal spellen dat je eerder invoerde kun je in deze stap aanpassen. Denk aan het veelvoud van zes!

**Stap 3:** Op dit scherm deel je alleen de teams in (de paren komen later). Let op de juiste indeling. De tafels 1 t/m 3 zijn voor de ene partij; de tafels 4 t/m 6 voor de tegenpartij.

Als de teams in het rechterrijtje in de gewenste volgorde staan, kun je ze met één druk op knop 'Allen toevoegen' in het linkerrijtje plaatsen. Klik op 'Verder'.

**Stap 4:** Op dit scherm deel je per team de paren in. Plaats de cursor op de gewenste teamnaam en klik in de juiste volgorde op de betreffende spelers van dat team. Opgelet! De namen van de spelers staan per viertal in alfabetische volgorde. Let dus op de juiste samenstelling van de paren!

Als alle paren zijn ingevoerd klik je op 'Verder'.

Stap 5 stelt een totaaloverzicht voor; klik op Voltoeien.

Daarmee zijn alle noodzakelijke gegevens ingevoerd.

Als je nog niet direct de zitting gaat spelen, kun je het programma afsluiten. Zodra je het NBB-Rekenprogramma weer opstart wordt de zitting automatisch geopend.

Als je geen wijzigingen meer verwacht in het deelnemersveld, kun je de gidsbriefjes printen. Zitting / Gidsbriefjes afdrukken  
Spelers vinden het altijd leuk om ook de namen te zien van hun tegenstanders.

Start Bridgemate op en vertel na elke ronde de tussenstand tussen de twee partijen!

### Uitslagen

Klik daarvoor na elke ronde op:

Zitting / Viertallen / Uitslag (zie de afbeeldingen op pagina 2)

In de linkerkolom staat het totaal aantal gewonnen en verloren Imp; per viertal en per team.

Ook achteraf kun je het wedstrijdverloop gemakkelijk zien. Daarvoor stel je 'Uitslag t/m ronde:' op de gewenste ronde.

Voor de uitslag per paar, klik je na Zitting op:  
Uitslag paren / Uitslag.

De uitslag van de 'bekerwedstrijd' kun je niet per mail verzenden. De parenuitslag uiteraard wél.

### **Zitting opnieuw openen**

Als je de zitting van een Bekerwedstrijd hebt afgesloten en daarna opnieuw wilt openen, is de weg naar die opening anders dan je gewend bent.

Klik vanuit het Hoofdmenu op:

- de + voor Viertallencompetitie;
- de + voor de naam die je aan deze 'competitie' gaf;
- de + voor 'Competitieronde 1';
- met de rechtermuisknop op 'Zitting 1'.