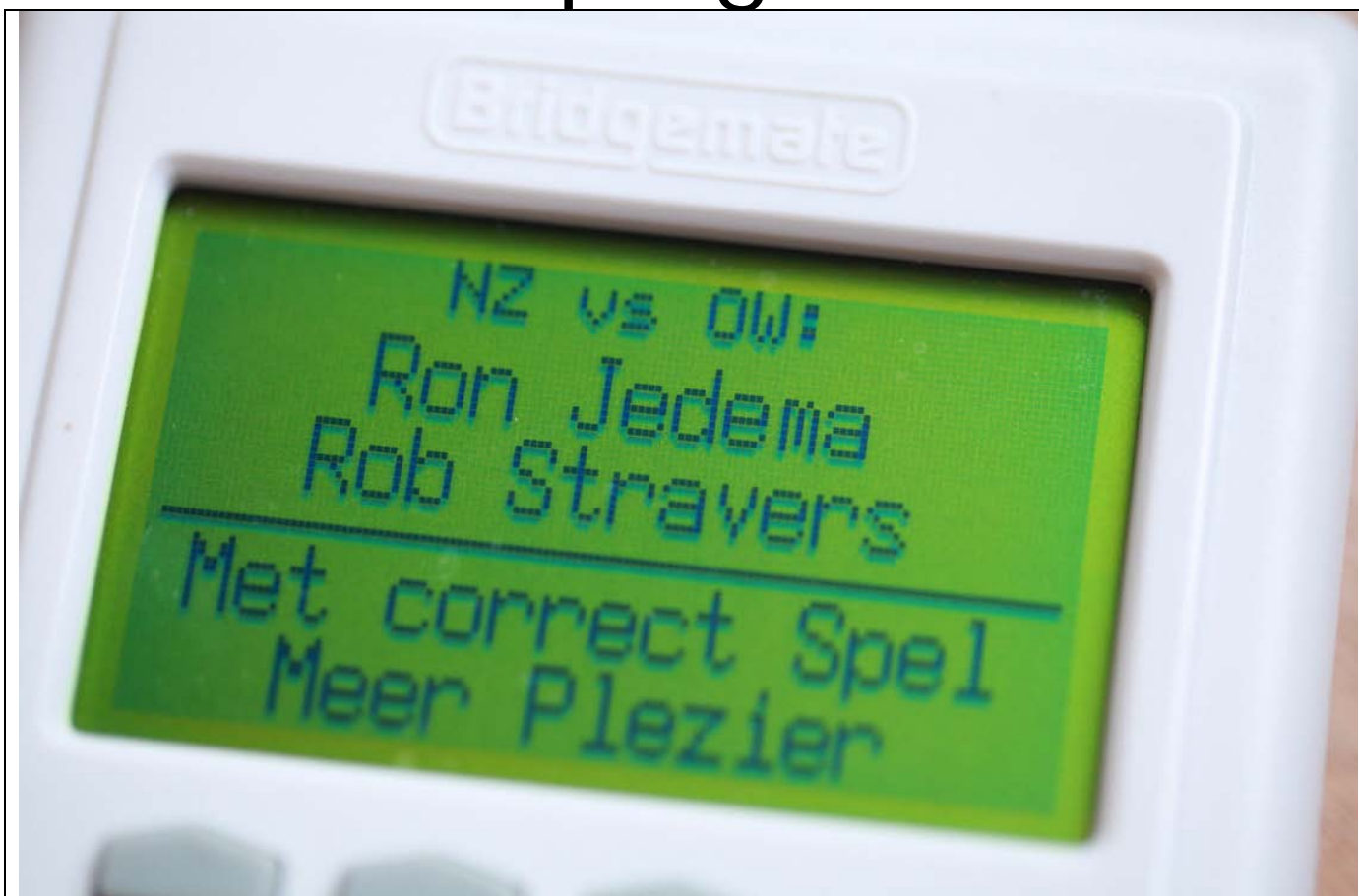


NBB-Rekenprogramma



Nummer 107, 13 oktoberber 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.

Viertallencompetitie met het NBB-Rekenprogramma

In deze 10e les werpen we ons op de zuiverste en door velen verguisde wedstrijdvorm, het viertallen. En dat doen we dan tegelijk even in competitievorm!

Gebruik voor deze les het bijgevoegde zip-bestand Viertallen.

Maak een back-up van het bestand dat in je pc staat, voordat je de viertallen-zip 'terugzet'. In Les 2 staat hoe je dat 'terugzetten' moet doen.

Inhoud

- 03 Les 10 Viertallencompetitie**
 - 03 Belangrijke voorwaarden!
 - Over oneven aantal teams en minimum aantal teams per zitting
- 03 1. De teams invoeren en samenstellen**
 - 03 Nieuwe teams invoeren
 - 04 Teams samenstellen
- 04 2. De viertallencompetitie opzetten**
 - 04 Stap 1 (Algemene gegevens)
 - 05 Stap 2 van 5 (groepen)
 - 05 Stap 3 (teams indelen)
 - 06 Stap 4 (indelingsmethode)
 - 06 Stap 5 (tiebreak regeling)
- 06 3. De eerste viertallenzitting starten**
 - 06 Stap 1 (Competitie keuze)
 - 06 Stap 2 (lijnen) én te spelen helften en spellen
 - 06 Stap 3 (teams indelen)
 - 06 Handmatig indelen
 - 06 Willekeurig indelen
- 07 Stap 4 (spelers inschrijven)**
- 07 Stap 5 (totaaloverzicht)**
- 07 Bridgemate activeren**
- 07 Opgelet!** Een driehoek bestaat altijd uit twee zittingen!
- 08 Overzicht tafels, paren en spellen**
- 08 Direct na deze zitting speel je de volgende zitting.**
- 08 Verzending per mail naar de spelers**
- 09 Helpprogramma van het NBB-Rekenprogramma**

Met grote dank aan Thilo Kielmann. Als 'ervaringsdeskundige' reikte hij uiterst nuttige verbeteringen en verduidelijkingen aan! Ook Theo van Thoor danken we voor zijn nuttige kanttekeningen.

Ron en Rob

Les 10 Viertallencompetitie

In deze les gaan we een viertallencompetitie opzetten (voor zeven viertallen) en de eerste twee zittingen spelen.

Om dat te kunnen doen zetten we de volgende stappen:

1. Viertallenteams aanmaken
2. Viertallencompetitie aanmaken
3. Viertallen competitiezitting opzetten, starten, spelen en uitslaan

Belangrijke voorwaarden!

Een viertallencompetitie is een competitie tussen viertallen. In de ranglijst de namen van de deelnemende viertallen. Als je op de naam van het team klikt, zie je onder andere de namen van de spelers.

Naast de viertallenuitslag berekent het programma ook een uitslag per paar.

- Met een **oneven aantal** teams kun je drie teams een zogenaamde 3-hoek laten spelen. (Elk team speelt dan feitelijk twee wedstrijden: een volledige wedstrijd van twee ronden tegen de beide andere teams.)
- Een 3-hoekwedstrijd bestaat uit twee zittingen. Na de 1e zitting heb je nog geen uitslag; die volgt pas na de 2e zitting. Dat maakt het spelen van **twee zittingen op één middag of avond extra** aantrekkelijk. Dan heb je wel meteen de uitslag én - nog belangrijker - de wedstrijd wordt dan uitgespeeld met dezelfde teams. Die garantie heb je niet als de tweede zitting op een andere datum wordt gespeeld.
- Als in de 3-hoek 12 spellen speelt per zitting, dus zes spellen tegen elk paar, heb je voor de beide zittingen van elk twee ronden **36 spellen** nodig.
- Met een **even aantal** viertallen moet je minstens vier viertallen hebben voor een redelijke butleruitslag.
- In één lijn met een oneven aantal viertallen, kun je de 3-hoekspelers het beste **andere spellen** laten spelen dan de 'gewone' viertallen. Een deel van de spellen wordt namelijk alleen gespeeld in de 3-hoek. De 3-hoekviertallen zouden dan een verschillend aantal spellen spelen dat door alle viertallen wordt gespeeld.
- Omdat de 3-hoekspelers andere spellen spelen, moet je met een oneven aantal viertallen in dezelfde lijn met minstens zeven viertallen spelen. (Met slechts vijf viertallen spelen drie viertallen een 3-hoek, waardoor slechts twee viertallen overblijven voor de 'gewone' viertallenbutleruitslag.
- Een viertallenlijn moet dus minstens uit 4, 6 of 7 teams bestaan; niet uit 5.
- Als je kiest voor een **viertallencompetitie met een oneven aantal zittingen (avonden/middagen)**, kun je op de laatste avond/middag alleen een 3-hoek beginnen als die uit de beide zittingen bestaat! Op de laatste avond/middag speel je dan twee zittingen van elk 12 spel.

1. De teams invoeren en samenstellen

Klik vanuit het hoofdmenu achtereenvolgens op:
Systeem / Ledenbeheer / Teams
Het scherm **Teams beheren** verschijnt.

Nieuwe teams invoeren

Het scherm *Teams beheren* kent twee tabkaarten: *Teams* en *Teamleden*.

Tabkaart Teams staat nu open.

Wij willen *zeven teams* invoeren: A-team, B-Team, t/m G-team.
Maar mooie namen als De Killers, Superkraak, etc. kan natuurlijk ook.

Klik achtereenvolgens op: Toevoegen, voer A-team in, OK
Toevoegen, voer B-team in, OK,
Toevoegen, voer C-team in, OK, etc. t/m G-team.

Teams samenstellen

Klik op het tabblad Teamleden, selecteer na een klik op het driehoekje de gewenste teamnaam en selecteer de vier spelers.

Met de pijlen tussen de twee vakken kun je ook spelers toevoegen en verwijderen.

Je kunt ook na invoer van een team, meteen dat team samenstellen. Kies voor de volgorde die jij het prettigst vindt.

Klik op Sluiten als je alle teams hebt samengesteld.

Met Teams beheren kun je uiteraard ook teams verwijderen, teamnamen aanpassen, samenstellingen veranderen en nieuwe teams toevoegen.
Een team kan en mag ook uit méér of mínder dan vier spelers bestaan.

2. De viertallencompetitie opzetten

Voordat je een competitie**zitting** viertallen kunt spelen, moet je de viertallen**competitie** invoeren.

Een viertallencompetitie opzetten is ook noodzakelijk **als je slechts één viertallenzitting wilt spelen**. In dat geval maak je een competitie aan van slechts één ronde en één zitting!

In deze oefening bestaat onze viertallencompetitie uit één ronde van zes zittingen.

Klik vanuit het Hoofdmenu achtereenvolgens op:

Bestand (linkerbovenhoek) / Nieuwe viertallencompetitie

De Gewone viertallencompetitie moeten we hebben en staat al geselecteerd; klik op **Verder**

Stap 1 (Algemene gegevens)

Geef de competitie een naam ('Plaats' is niet noodzakelijk).

Vul het aantal competitieronden in: **1**

Voer in, achter 'Competitieronde 1': **6** 'zittingen'.

Viertallencompetitie opzetten - Stap 1 van 5 (Algemene gegevens)

Naam: Oefening Les 10
Plaats:

Scoremethode voor stand
 WP
 Nieuw Oud
Bye levert op: 12 WP
 IMP
 Patton
 Board-a-match
BAM-grempel 0

Competitieronden en zittingen
Aantal competitieronden (1-16): 1
Competitieronden:
1e competitieronde - 6 zittingen
Competitieronde 1: 6 zittingen
Totaal aantal zittingen: 6

Help Verder > Annuleren

Onderdaan staat nu: '**Totaal aantal zittingen: 6**' Klik op **Verder**

Stap 2 van 5 (groepen)

Als voorkeur staat '**1 helft**' ingevuld. Als je dat laat staan, bestaat de wedstrijd uit één ronde. Elk paar ontmoet dan één paar van de tegenstanders. Het aantal spellen is het **totaal** aantal spellen waaruit de wedstrijd bestaat.

Kies je voor '**2 helften**', dan spelen de viertallen twee rondes, en ontmoet elk paar de beide tegenstanders. Je speelt dan met (minstens) twee spelgroepen.

We kiezen voor '**2 helften**'.

Als je **twee zittingen** wilt spelen in dezelfde middag of avond, voer je achter 'Aantal spellen' **12** in. Dan bestaan beide zittingen uit totaal 12 spel en de complete middag (of avond) uit 24 spellen.

Klik op **Verder**

Opgelet!

De instellingen in de stappen 2 t/m 5 zijn slechts voorkeuren. Bij het opzetten van elke nieuwe zitting zijn deze voorkeuren ingevuld. Je kunt ze desgewenst per zitting wijzigen!

Stap 3 (teams indelen)

In de rechterkolom staan de namen van alle viertallenteams.

Klik dubbel op de teams die aan deze viertallencompetitie meedoen. Je kunt ook één keer klikken en dan op '**Toevoegen**'.

Je kunt dit vergelijken met het voorbereiden van een parencompetitie. Alle paren die aan de competitie deelnemen voer je eveneens vooraf in.

Klik op **Verder**.

Stap 4 (indelingsmethode)

Als je op de Helpknop klikt zie je wat de verschillende keuzes inhouden. 'Handmatig' staat standaard ingevuld, en daar kiezen we voor.

Klik op **Verder**

Stap 5 (tiebreak regeling)

Op dit scherm zie je welke criteria gelden bij gelijk eindigen. Die kun je wijzigen. Als je klikt op de Helpknop zie je de uitleg per criterium.

Wij vinden deze instelling perfect en klikken op **Voltooien**

De competitie is nu klaar voor het spelen van de eerste zitting.

3. De eerste viertallenzitting starten

Klik vanuit het Hoofdscherm achtereenvolgens op:

Bestand (Linksboven) / Nieuwe **viertallenzitting**

Stap 1 (Competitie keuze)

In de regel zul je één viertallencompetitie hebben ingevoerd. In deze oefening in ieder geval! Controleer de speeldatum, pas die zo nodig aan, en klik op **Verder**.

Stap 2 (lijnen) én te spelen helften en spellen

Standaard is het aantal helften en te spelen spellen ingevuld zoals je dat bij het opzetten van de competitie hebt ingevuld. Die kun je nu desgewenst aanpassen. Het aantal ingevoerde spellen staat voor het totaal aantal spellen van deze zitting.

Klik op **Verder** als je het eens bent met de instellingen.

Stap 3 (teams indelen)

Automatisch worden net zoveel tafels gegeven als het aantal viertallenteams. Als niet alle teams aanwezig zijn/spelen, pas je het aantal tafels aan en haal je de v weg voor het afwezige team.

Handmatig indelen

Als je op een team klikt in de rechterkolom, en dan klikt op de pijl van Toevoegen (of dubbelklikt op een team) gaat dat team naar de blauw gekleurde tafel in de linkerkolom.

Willekeurig indelen

Je kunt ook voor een **willekeurige indeling** - door de computer - kiezen. Met die instelling klik je op de pijl **Allen toevoegen**.

Klik op **Verder** als alle aanwezige teams zijn ingedeeld.

Omdat je zeven teams hebt ingedeeld, meld het programma dat er een oneven aantal tafels zijn, met de vraag of je een 3-hoek wilt spelen. Natuurlijk willen we dat, anders hadden we geen oneven aantal viertallen ingevoerd ☺. Klik op JA.



Dan wordt gevraagd aan welke (opvolgende) tafelnummers de driehoek wordt gespeeld. Voer de drie **hoogste** tafelnummers in; in deze zitting voer je dus in: 5, 6 en 7 en klik op **OK**.

Stap 4 (spelers inschrijven)

Op dit scherm stel je per team de paren samen.

In het rechtervak verschijnen de namen van dat viertal. Door op de namen te klikken stel je links de paren in.

Je kunt voor een speler die niet aanwezig is een andere speler invoeren. Daarvoor klik je op de knop 'Extra speler'. Vervolgens selecteer je uit de betreffende ledenlijst de gewenste speler.

Na het invoeren van de eerste vier spelers verschijnt automatisch het volgende team met de betreffende teamleden.

Klik op **Verder**.

Stap 5 (totaaloverzicht)

Klik op Voltooien als je het eens bent met alle gegevens.

De zitting kan nu worden gespeeld. Vervolgens moeten we de...

... Bridgemate activeren

Klik achtereenvolgens op:

Zitting / Scores invoeren / Bridgemate II score-invoer /
Bridgemate II opstarten

Klik na het opstarten op Bridgemate Controle (balk onderin het scherm) en kies voor de tabkaart '**Scores per ronde**'. Je hebt dan goed zicht op het aantal gespeelde spellen per tafel én op het scherm zijn geen contracten met resultaat zichtbaar!

Opgelet!

De paren die de **driehoek** spelen, hebben na deze zitting nog geen uitslag! Die ontstaat pas na het spelen van dezelfde spellen in de tweede zitting!

Bij het aanmaken van de 2e zitting worden de tafels van de driehoek automatisch ingevuld. Teams en tafelnummers mogen niet afwijken. Door een zitting uit 12/14 spellen te laten bestaan, kun je de 2e zitting meteen na de 1e spelen.

Overzicht tafels, paren en spellen

Onder andere om de spellen op de juiste tafels te kunnen leggen ga je naar het totale overzicht. Dat gaat anders dan bij een parenwedstrijd.

Klik voor het totaaloverzicht achtereenvolgens op:

Zitting / Zittinggegevens / Paar/tafel/spellabels wijzigen / Overzicht tonen.

Direct na deze zitting speel je de volgende zitting.

Het programma stelt dan spontaan voor om de 3-hoekwedstrijd aan dezelfde tafels te spelen. De teams zijn daar al aan gekoppeld. Zorg ervoor dat je dezelfde volgorde aanhoudt van de paren binnen de teams.

En de teams die niet meedoen aan de 3-hoek geef je een ander team als tegenstander.

Na deze 2e zitting hebben de 3-hoekspelers ook een uitslag!

Verzending per mail naar de spelers

Klik achtereenvolgens op:

Zitting / Uitslagen paren / Versturen via e-mail

Klik dan - ook - 'Viertallen uitslag' aan.

Helpprogramma van het NBB-Rekenprogramma

Naast deze les kun je ook altijd terugvallen op de Helptekst van het rekenprogramma zelf. Klik daarvoor - vanuit het Hoofdscherm - op:

- Help, boven, rechts in de grijze balk
- Help onderwerpen

De inhoud staat in het linkervak. Als je dat te smal vindt kun je die als volgt verbreden: Ga met de muis op de verticale lijn rechts van de tekst staan, houd de linkerknop van de muis ingedrukt en sleep de balk naar rechts tot je de tekst volledig ziet.

- het plusteken voor Les 7, Viertallen

Je ziet nu de onderwerpen van het viertallenhoofdstuk. Als je op een onderwerp klikt zie je rechts de betreffende tekst.