



1. Voordelen en nadelen van BridgeNote t.o.v. BridgeMate
2. Structuur van BridgeNote
3. Globaal overzicht van de 3 programma's:
 - a. Spelleiders Programma
 - b. Spelers Programma
 - c. Voorbereidingsprogramma
4. De stappen bij invoering van BridgeNote

www.bridgethuis.info/bridgenote



1. Voordelen en nadelen t.o.v. BridgeMate.



Voordelen:

1. BridgeNote werkt volledig op mobiele telefoons

☐ niet meer nodig zijn:

computer, kastjes, batterijen, verbindingsapparatuur, klok (dus ook geen bemensing daarvan), printer, inkt, papier.

Wel nodig: op elke tafel ten minste 1 speler met een mobiele telefoon (of tablet of computer).

2. Ook loopbriefjes staan op de telefoon ☐ geen problemen meer bij wijzigingen op het laatste moment.

3. Na elk spel krijgen spelers meer (relevante) informatie, zie onder.

4. Zonder aanpassingen ook geschikt voor kroegentocht, tuin bridge of fiets bridge.

5. Ook geschikt voor 6 paren (geschikt voor 4 t/m 16 paren per lijn; 3 lijnen).

6. Ook geschikt voor bijv. 4 paren thuis.



7. Iedereen speelt automatisch met de meest recente software.

Geen handelingen van de club nodig bij updates.

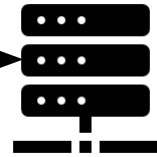
Nadeel:

Duurt 4 a 6 seconden voor de speler de uitslag van een spel ziet.

2. Structuur van BridgeNote

Vorbereid(st)er:

- competitie-lijnen
- spelers van vanavond
- inlogcodes op Whatsapp



Zet het ronde-nummer op 1

Nog te spelen in deze 1^e ronde: Stand:

Ronde-nummer wordt 2 *)

Nog te spelen in deze 2^e ronde: Stand:

.....



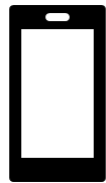
Spelleid(st)er

Spel 13:
4 Harten C

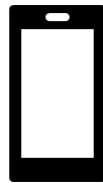
50%

0%

Spel 13:
4 Harten -1



Speler 1



Speler 2

*) automatisch als (naar keuze):
- alle spellen gespeeld zijn
- ronde-tijd voorbij is
of handmatig.

3. Globaal overzicht van de 3 programma's:

←  BC Raamsdonk NIEUWS
alleen beheerders kunnen berichten...

LIJN A

DATUM: 30 APRIL **2025**

Paar A1. Tonny - Helma, druk op het volgende: https://script.google.com/macros/s/AKfycbwYK3xhIDzoyhDq0zwNR-1YVmlZI4LfU6uVymMDU_HvHXqwg58qECilWY35_mWa6PzV/exec?v=versie77M

Paar A4. Corrie - Toos, druk op het volgende: <https://script.google.com/macros/s/AKfycby4B19kxRR1dNq8vakKYIEnCw-ulBlwU5pckvFaDIOR7jdtmF6FhNF7lxUXJ5raJ9Qz/exec?v=versie77M>

Paar A5. Tom - JanG, druk op het volgende. **Meer lezen**

11:21 ✓

Spelleider, druk op het volgende:

https://script.google.com/macros/s/AKfycbyrK10M61I7I8E4uWIXAv0cZnyMZUtSA0_6f7_7-VtMjOybsRUr3e8MCdTHADvYcKDd/exec?v=versie77M



Reserve 1, druk op het volgende:

<https://script.google.com/macros/s/AKfycbzEQ-S5wUPYWJ0sWFPkzDTnVQpshqEvRnAUy2eF-H3S86nluX-S7vjy9Q6DVz2An0CGVw/exec?v=versie77M>

Reserve 2, druk op het volgende:

<https://script.google.com/macros/s/AKfycbyU1fJJdVeucXI6LrMZ-yQ8DhA74QTRrXjSLht2kCZo92O8AAP9GUUom-o2GqUjMvkE/exec?v=versie77M>



11:21 ✓

3A. Spelleidersprogramma



1. Alleen om een **nieuwe zitting** te beginnen: kies de lijn of lijnen waarvan u alle ingevoerde scores wilt verwijderen.

1. Lijn A

1. Lijn B

1. Bevestig uw keuze



Wordt verwerkt...

2. Druk hier voor **lijn-informatie** **voorafgaande** aan de zitting.

Informatie A-lijn:

Aantal paren in deze lijn is 12

Er is geen stilzit in lijn A.

Aantal spellen per ronde is 4

Aantal tafels in lijn A is 6

Leggen op Tafel 1, spellen: 1 - 4

Leggen op Tafel 2, spellen: 5 - 8

Leggen op Tafel 3, spellen: 9 - 12

Leggen op Tafel 4, spellen: 13 - 16

Leggen op Tafel 5, spellen: 17 - 20

Leggen op Tafel 6, spellen: 21 - 24

Er wordt gespeeld met de spellen: 1-24

3. Druk hier voor het **Speloverzicht** van de **huidige** ronde.

Lijn A

Rondenummer is 1. Niet beginnen na 12:29:34.

Ronde 1 (Niet verwerkte spellen; 1e rij = tafels)

1	2	3	4	5	6	C
1	5	9	13			25
2	6	10	14	18		26
3	7	11	15	19		27
4	8	12	16	20		28

Lijn B

Rondenummer is 1. Niet beginnen na 12:29:34.

Ronde 1 (Niet gespeelde spellen; 1e rij = tafels)

1	2	3	4	5	6	7	C
1	5	9	13	17			25
2	6	10	14	18	22		26
3	7	11	15	19	23		27
4	8	12	16	20	24		28

3A. Spelleidersprogramma (vervolg)



Zonder Klok

4. Druk hier voor het **Speloverzicht** van alle ronden.

Lijn A

Rondennummer is 1. Niet beginnen na 12:29:34.

Ronde 1 (Niet verwerkte spellen; 1e rij = tafels)

1	2	3	4	5	6	C
1	5	9	13			25
2	6	10	14	18		26
3	7	11	15	19		27
4	8	12	16	20		28

Van ronde 2 zijn nog geen spellen gespeeld.

Van ronde 3 zijn nog geen spellen gespeeld.

Van ronde 4 zijn nog geen spellen gespeeld.

Van ronde 5 zijn nog geen spellen gespeeld.

Van ronde 6 zijn nog geen spellen gespeeld.

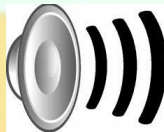
5a.Bepaal het **rondennummer**:

Het rondennummer is 1 en er is 'Geen Klok' ingesteld.

5a.Bepaal **Lijn A nog 2 spellen.**

Lijn B nog 4 spellen.

**Alle spellen zijn gespeeld.
We gaan wisselen.
Het rondennummer wordt 2.
Er is 'Geen Klok' ingesteld.**



5a.Bep

Met Klok

5b.Wenst u een klok? Kies dan hier de gewenste **duur** van deze ronde:

Het rondennummer is nu 1, deze ronde duurt 32 minuten en eindigt om 13:23:03.

Met Klok + “overgang als de tijd voorbij is”

5d. Als tijd voorbij: volgende ronde

Uitschakelen

5b.Wenst u een klok? Kies dan hier de gew

**De tijd voor deze ronde is voorbij.
We gaan wisselen.
Het rondennummer wordt 2.
Deze ronde duurt 32 minuten.**



5c. Sta

5d. Als tijd voorbij: volgende ronde

Uitschakelen

3A. Spelleidersprogramma (vervolg)



6. Als een paar een **reserve-programma** nodig heeft, welk paar is dat?

Lijn:

A	B
---	---

Paar:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16		

6. Druk hier om dit paar met een **reserve-programma** te laten werken (melding na plm. 60 sec).

6. Druk hier om dit paar met een **reserve-programma** te laten werken (melding na plm. 60 sec).

Reservebestand 2 toegewezen aan paar 2
in lijn A

7a. Als u wilt zien **wat er gespeeld is** bij een bepaald spel, **welk spel** is dat dan?

Lijn:

A	B
---	---

Spelnummer:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23		
24	25	26	27	28	29	30		
31	32							

7a. Druk hier om te zien **wat er bij dat spel gespeeld is**.

Overzicht van spelnr. 17 in lijn A

A11. Marjo - Tinie (NZ) - A1. JanS - Ineke (OW)

2Ru+2, Oost, Ru 2, -130ptn, 50%, 50%

7b. Druk hier als u een **spel** wilt **invoeren of corrigeren** voor een van de spelers.

8. Druk hier om het **scoreoverzicht** te zien.

Scoreoverzicht lijn A

1. A11. Elly - LeoV 59,17% (24 spellen) 🏆
2. A12. Marjo - Tinie 57,08% (24 spellen)
3. A2. JanS - Ineke 54,17% (24 spellen)
3. A7. JohanB - Marion 54,17% (24 spellen)
5. A9. JohanKi - Hella 53,33% (24 spellen)
6. A1. Kirsten - Ada 50,83% (24 spellen)
7. A3. Luc - GerO 50,42% (24 spellen)
8. A10. Theo - Jeanne 49,17% (24 spellen)

9. Voor welke lijn/lijnen wilt u **e-mails verzenden** met de eind-uitslag? (Dit duurt enkele minuten per lijn.)

9. Lijn A

9. Lijn B



BridgeNote
Score-app

3A. Spelleidersprogramma (vervolg)



BridgeNote Club

Persoonlijk Overzicht

Datum: 05-01-2026

Lijn A Paar 1: A1. JanS - Ineke

Einduitslag: 50,83%, 6e plaats

Ronde 1 spellen 17 – 20. U was OW tegen:

A11. Marjo - Tinie (1e met 59,17%)

Spel 17 Z 3SA C -400 40.00%

Spel 18 Z 2SA +1 -150 20.00%

Spel 19 W 3SA -1 -100 40.00%

Spel 20 N 3SA +2 -660 20.00%

Gemiddeld voor deze tafel 30%

Eindstand zitting 4

Namen, percentage (aantal gespeelde spellen)

1. A11. Elly - LeoV 59,17% (24 spellen)
2. A12. Marjo - Tinie 57,08% (24 spellen)
3. A2. JanS - Ineke 54,17% (24 spellen)
3. A7. JohanB - Marion 54,17% (24 spellen)
5. A9. JohanKi - Hella 53,33% (24 spellen)
6. A1. Kirsten - Ada 50,83% (24 spellen)
7. A3. Luc - GerO 50,42% (24 spellen)
8. A10. Theo - Jeanne 49,17% (24 spellen)

UITSLAG van zitting 4, spel 1

<i>Resultaat, leider, uitkomst, punten NZ, %NZ, %OW</i>	<i>namen NZ</i>	<i>namen OW</i>
1. 3KL+1, Noord, Ha 3, 130ptn, 100%, 0%	A11. Elly - LeoV	A4. AnnieT - LeoP
2. 3Ha-1, West, Ru A, 50ptn, 80%, 20%	A1. Kirsten - Ada	A7. JohanB - Marion
3. 3Ha C, West, KL A, -140ptn, 50%, 50%	A6. Tom - JanG	A8. Nelly - Bert
4. 3Ha C, West, Ru A, -140ptn, 50%, 50%	A10. Theo - Jeanne	A12. Marjo - Tinie
5. 5KL-4, Noord, Ha H, -200ptn, 20%, 80%	A2. JanS - Ineke	A5. Corrie - Toos
6. 5KLX-2, Noord, Ha 3, -300ptn, 0%, 100%	A3. Luc - GerO	A9. JohanKi - Hella

3B. Spelersprogramma

 **BridgeNote Drive 1.0** 

Hier volgt uw loopbriefje:

A2. JanS - Ineke **Zitting 4**

	Tafel	Spellen	Lenen	Tegenstander
1	1 NZ	1-4		A5. JohanKe - Riet
2	5 OW	17-20		A9. Theo - Jeanne
3	2 NZ	5-8		A12. Marjo - Tinie
4	6 NZ	21-24		A3. Alda - Margriet
5	4 NZ	13-16		A7. Nelly - Bert
6	3 NZ	9-12		A6. Tom - JanG

Vul in a.u.b.:

Paar NZ:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	Combi			

Paar OW:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16				

Spelnummer:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18		
19	20	21	22	23	24	25	26		
27	28	29	30	31	32				

Pas

**Niet
gespeeld**

Contract:

1	2	3	4	5	6	7
				SA		

Doublet?

Nee

X

XX

Leider:

N

O

Z

W



BridgeNote
Score-app

Uitkomst:



2	3	4	5	6	7	8	9	10
Boer	Vrouw	Heer	Aas					

Resultaat:

+1	+2	+3	+4	+5	+6
----	----	----	----	----	----

Contract

-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
-9	-10	-11	-12	-13			

Is tegenstander akkoord? Druk dan hier.

3B. Spelersprogramma (vervolg)

NZ 50%, OW 50%. Nog 29:09 tijd.

Spel 9

	leider	uitk.	NZ	%NZ	%OW
4KL-2	Noord	Ru 7	-100	100%	0%
3Sch C	Oost	Ha A	-140	80%	20%
4Ha-3	Zuid	Ru A	-150	50%	50%
3Ha-3	Noord	Ru A	-150	50%	50% 
5KL-4	Noord	Sch A	-200	10%	90%
3Ha-4	Zuid	Sch 3	-200	10%	90%

Nog te spelen in deze 6e ronde: 10 11 12

Ga naar het volgende spel.



NZ 50%, OW 50%. Nog 4:12 tijd.

Spel 9

	leider	uitk.	NZ	%NZ	%OW
4KL-2	Noord	Ru 7	-100	100%	0%
3Sch C	Oost	Ha A	-140	80%	20%
4Ha-3	Zuid	Ru A	-150	50%	50%
3Ha-3	Noord	Ru A	-150	50%	50% 
5KL-4	Noord	Sch A	-200	10%	90%
3Ha-4	Zuid	Sch 3	-200	10%	90%

Te laat voor nog een spel in deze 6e ronde 

Ga naar het volgende spel.

3C. Voorbereidingsprogramma



Kies een onderdeel:

 1. Handleiding

 2. Adressen leiding

 3. Leden & invallers

 4. Vaste partners

Lijn A

Lijn B

Lijn C

5. Bereid aanstaande zitting voor:

 5a. Kies te wijzigen lijnen

 5b. Stel te wijzigen lijnen samen

 5c. Overige aspecten

6. Competitie

 6a. Competitiestand versturen

 6b. Competitie afsluiten

Promoveren/degraderen

Competitiestand verwijderen



4. De stappen bij invoering van BridgeNote

1. De club levert bij BridgeNote digitaal aan:
 - De namen, email adressen en 06 nummers van de leden en invallers
 - In welke lijnen de leden spelen en wie hun vaste partners zijnWordt verwerkt in de programmatuur van BridgeNote.
2. De club maakt een Whatsapp groep aan met alle leden en invallers
3. BridgeNote:
 - Legt spelleiders programma uit aan de spelleiders
 - Legt spelers programma uit aan de spelers
 - Voert het voorbereidingsprogramma uit totdat telefoon versie daarvan gereed is
 - Is de eerste keren tijdens de gehele spelavond aanwezig.
4. De club levert uiterlijk zondagavond de paar indeling aan. Last minute wijzigingen kunnen ook maandag.
5. Als het voorbereidingsprogramma gereed is, legt BridgeNote dat aan de voorbereider van de club uit en assisteert hem/haar de eerste keren.



www.bridgethuis.info/bridgenote

