




BridgeNote-*SPELLEIDER*

Score-app

BridgeNote 2.0

Instructies voor de Spelleider

door Hans Gremmen, versie sept 2026

BridgeNote omvat 4 programma's die aan elkaar gekoppeld zijn:

1. een programma om een zitting voor te bereiden en de competitie te regelen
2. een programma voor de spelleider tijdens een zitting
3. een programma voor de spelers tijdens een zitting
4. een programma waarmee spelers zich kunnen afmelden voor een zitting.

Hier gaat het om het 2e programma.

Het spelleiders programma

U opent dit programma door naar de WhatsAppgroep/Signaalgroep van uw club te gaan waarin de links naar de verschillende programma's staan. Onderaan bij lijn A treft u daarin de link aan voor de spelleider. Klik op die link, kies het woord "Spelleider" en druk daarna op "Indien akkoord, druk dan hier". Vervolgens verschijnt het scherm met onderstaande 10 velden voor de spelleider.

Start spelleiders programma :

Controleer hier of de zitting van vandaag inderdaad kan beginnen

 **BridgeNote 2.0** 

Programma voor de spelleider

1. De spellen van afgelopen zitting zijn reeds verwijderd. De zitting kan beginnen.
Het rondenummer is 1 en er is 'Geen Klok' ingesteld.

Knop 2:

Knop 2 geeft per lijn aan hoeveel paren er zijn, hoeveel tafels er zijn en welke spellen op welke tafels moeten liggen. Dit is met name handig als er spellen geleend moeten worden.

A screenshot of a software interface. It features a blue rectangular button with white text that reads "2. Druk hier voor lijn-informatie voorafgaande aan de zitting." The button is set against a light green background within a larger frame.

Knop 3:

Knop 3 geeft u per Lijn een tabel met de voortgang in de huidige ronde. Bovenaan staan het ronde nummer en (als u die ingesteld hebt) de eindtijd.

Daaronder staat een regel met de tafelnummers.

Onder elke tafel ziet u de spelnummers die nog niet verwerkt zijn.

Naarmate de ronde vordert, wordt deze tabel steeds leger.

Op het einde laat de tabel de tekst zien "Lijn A is klaar".

A screenshot of a software interface. It features a blue rectangular button with white text that reads "3. Druk hier voor de Voortgang in de huidige ronde." The button is set against a light green background within a larger frame.

Knop 4:

Knop 4 geeft dezelfde informatie als knop 3, maar nu voor alle ronden.

A screenshot of a software interface. It features a blue rectangular button with white text that reads "4. Druk hier voor de Voortgang in alle ronden." The button is set against a light green background within a larger frame.

Knop 5:

Knop 5 gaat over de overgang naar de volgende ronde.

Met **knop 5a** kunt u handmatig het ronde-nummer bepalen.
Het ronde nummer gaat automatisch omhoog als alle spellen gespeeld zijn.

5a.Bepaal het **rondennummer**:

1	2	3	4	5	6	Einde
---	---	---	---	---	---	-------

Met **knop 5b** kunt u de duur van een ronde bepalen.
Als u een tijdsduur hebt ingesteld, geldt die ook voor de volgende ronde,
tenzij u die gewenste tijdsduur wijzigt.

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

40	32	30	23	16	9	Geen klok
----	----	----	----	----	---	-----------

Met **knop 5d** kunt u instellen dat u een waarschuwing (beeld en geluid)
krijgt als de tijd voorbij is.

Knop 6:

Dit gaat over de situatie waarin het programma van een speler kapot is (dus ook niet werkt na een herstart).

Dit is nog nooit gebeurd. Stel het gebeurt toch, bijvoorbeeld bij paar A4. Dan kan de spelleider een reserveprogramma ter beschikking stellen aan A4.

Hij drukt dan op A en op 4 en vervolgens op **knop 6**

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

Lijn:

A	B	C
---	---	---

Paar:

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

Knop 6.

Na plm. 60 seconden krijgt de spelleider dan de melding met welk reserveprogramma (1 of 2) Paar A4 dan verder kan gaan spelen.

Stel het is reserveprogramma 1. A4 drukt dan in de Whatsappgroep in zijn Lijn (hier A) op de link bij dat reserveprogramma 1 en kan dan gewoon verder spelen.

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

Knop 7:

Indien na afloop van een ronde een speler een score wilt corrigeren (bijvoorbeeld bij spel 11 van Lijn A moest de score niet zijn 4 Harten +1, maar 4 Harten +2), druk dan bij **7a** op "A" en op "11" om te zien wat er ingevuld was..

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

Lijn:

A	B	C
---	---	---

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**.

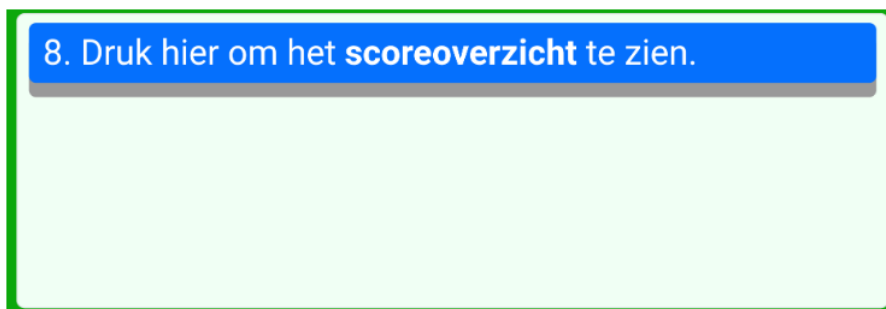
Daarna kunt u bij 7b de correcte score invoeren
Als u de spelers van een of meerdere lijnen hebt gevraagd
om de kaartverdeling in te vullen, dan kunt u bij 7c zien
wat de kaartverdeling bij de spellen was.

Dit is handig als er kaarten verkeerd zijn teruggestopt in een board.

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

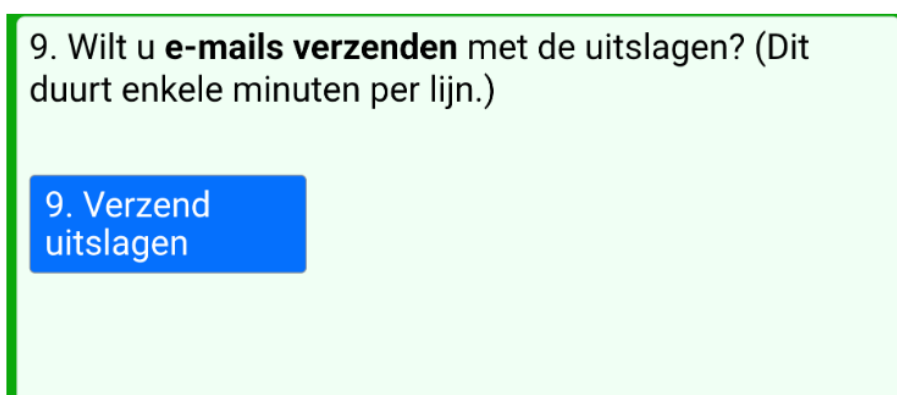
Knop 8:

Met knop 8 vraagt u de stand van dit moment op. Deze knop gebruikt u als u op het eind van de zitting de uitslag wilt voorlezen..



Knop 9:

Knop 9 drukt u in aan het eind van de zitting. Dan gebeurt het volgende. Er wordt een email gestuurd naar de spelers met hun persoonlijke uitslag, met een bijlage waarin staat wat alle spelers bij alle spellen van die Lijn gespeeld hebben. Als u "ja" antwoordt op de vraag of de competitie stand moet worden bijgewerkt met de resultaten van de afgelopen zitting, dan wordt die competitie stand aangepast.



Knop 10:

Met deze knop sluit u alle tabellen die u hierboven hebt opgeroepen.

