

Voor aanvang van de zitting

Inschrijfprocedure

30 uur voor aanvang van de zitting is deze al zichtbaar op StepBridge. Vanaf dat moment kún je je al inschrijven. Voer bij het inschrijven de Stepnaam in van je partner. Jouw partner moet datzelfde doen en jouw Stepnaam invullen. Dan vorm je automatisch een koppel.

Opgelet! Op een tablet, bijvoorbeeld Ipad/Samsung, is de zitting pas zichtbaar op de dag zelf, vanaf 9.00 uur!

Inloggen en inschrijven

Voor Stepbridge-(proef)leden	Voor NBB-gasten
<p>Voor PC/laptop</p> <ul style="list-style-type: none"> -Log in op StepBridge -Klik achtereenvolgens op 'tafels' (kan ook via 'Overzicht' (witte balk bovenin), 'Tafels' -Klik in kolom 'Activiteit' (links) op 'de zitting van jouw club' -Klik 'Ga naar activiteit' -Klik op 'Info(rmatie en registratie)' -Vul achter 'Spelersnaam partner' de <u>Stepnaam</u> in van je partner -Klik dan op inschrijven 	<p>Voor PC/laptop</p> <ul style="list-style-type: none"> -Log in op StepBridge -Kies rechtsonder bij scherm over lidmaatschap voor 'inloggen als gast' -klik het schermpje over Toernooien weg -klik dan op 'Toon tafeloverzicht' (als dat niet al verschijnt) -Klik in de kolom 'Activiteit' (links) op de zitting van jouw club -<u>Voor vervolg: zie linker kolom</u>
<p>Voor Tablet Android (bijv Samsung)/Mac</p> <ul style="list-style-type: none"> -Log in op StepBridge -Kies in het linker rijtje voor de naam van jouw club -Klik op 'Inschrijven met partner' -Vul achter 'Spelersnaam partner' de <u>Stepnaam</u> in van je partner -Klik dan op 'Inschrijven' 	<p>Voor Tablet Android (bijv Samsung)/Mac</p> <ul style="list-style-type: none"> -Log in op StepBridge -Kies rechtsonder bij scherm over lidmaatschap voor 'inloggen als gast' -Kies in het linker rijtje voor de zitting van jouw club -<u>Voor vervolg: zie linker kolom</u>

Voor aanvang van de zitting

- **Uiterlijk 15 minuten voor de start**, moeten jij en je partner zijn ingeschreven én ingelogd.
- **Tot 10 minuten voor aanvang** kan een speler, van wie de partner nog niet is ingelogd, proberen zijn partner te wekken...
- **10 minuten voor de start stopt het recht om mee te spelen;**
Als er een **even** aantal paren is kan er niet meer ingeschreven worden.
Alleen als het aantal paren **oneven** is kan de WL besluiten de aanmelding nog te accepteren.
- **Tot 5 minuten voor de start** kunnen onvolledige inschrijvingen en/of andere inlogproblemen worden opgelost. Zodat alle paren 5 minuten voor de start klaarstaan voor de strijd.

Identiteit

De Systeemkaart heeft een tabblad 'Identiteit'. Het is prettig als je tafelenoten weten wie jij bent. Dat blijkt namelijk niet altijd uit de Stepnaam. Als je om verschillende redenen liever niet je volledige naam meldt, vul dan in ieder geval wel de voornaam in waarmee je wilt worden aangesproken.

Tijdens de zitting**Misklik**

- **Géén misklik**

Als je 1 ♦ opent, omdat je denkt dat je 13 punten hebt, maar meteen na dat bod ziet dat je een aas over het hoofd zag en met je 17 punten veel liever 1SA opent, is het 1 ♦ -bod GEEN misklik. Dat mag dus ook niet worden gecorrigeerd.

- **Wél een misklik**

Alleen als je op een andere knop drukt dan je op dat moment wilde drukken, is sprake van een misklik. Dat kun je niet zelf opheffen; dat kan alleen de Wedstrijdleider.

De WL roep je op met F5 of vi het menu.

De andere spelers krijgen dan een mededeling dat het spel is stilgelegd en dat zij moeten wachten op de beslissing van de WL.

Alerteren/uitleg geven en vragen

Alle conventionele biedingen moeten gealverteerd worden, óók biedingen boven het 3-niveau. Bij twijfel: alerteren!

Klik achtereenvolgens op het bod dat je wilt doen, typ in het vak rechts van de OK-knop je uitleg en klik dan op de knop OK+alert.

Naast jouw gealverteerde bod verschijnt een asterisk (*), alleen leesbaar voor de tegenstanders en jezelf. Je partner weet dus niet of je alverteerde of niet. In tegenstelling tot de 'echte' bridgetafel moet je dus je eigen bod alerteren. Als partner een conventioneel bod doet, verzorgt hij het alert met uitleg.

Als je vergat te alerteren, of verkeerde uitleg gaf

Zodra je je realiseert dat je vergat te alerteren, of een verkeerde uitleg gaf, meld je dat **onzichtbaar voor je partner** aan je tegenstanders. Zie hieronder.

(Nadere) uitleg vragen en geven

Als je uitleg vraagt, of geeft, moet dat buiten beeld blijven van je partner. En dat kan. Op de chatregel staat rechts, in het witte vak: 'Tafel'. Alles wat je chat, is dan zichtbaar voor al je tafelenoten.



Rechts van 'Tafel' staat een 'v'. Als je daarop klikt, kun je kiezen voor je rechter-, linkertegenstander, voor beide tegenstanders of Wedstrijdleider.

Kies de betreffende tegenstander, of beiden, en schrijf en verzend dan je tekst.

Als een tegenstander een vraag stelt, geef je alleen die tegenstander antwoord.

Vind je je uitleg niet correct, of onvolledig, dan meldt je dat aan je beide tegenspelers. Dus niet aan de Tafel, want voor partner is dat verboden informatie.

Arbitrage

Als je vermoedt dat jij benadeeld zou kunnen zijn door een onregelmatigheid, meld dan aan je tafelgenoten wat volgens jou mis ging, (zonder beschuldigend oordeel, en dat je daarvoor de WL uitnodigt.

Alles wat je tafelgenoten ook konden waarnemen, kun je aan de WL melden terwijl je chatbalk op '**Tafel**' staat ingesteld.

Gaat het om informatie die jij alleen weet, bijvoorbeeld de bieding die had willen doen, dan richt je dat met een '**privechat**' alleen aan de WL (Klik op 'Tafel' (in je chatbalk) en kies voor 'Wedstrijdleider'.

Na het laatste spel kun je alleen arbitrage vragen over een spel uit de laatste ronde.

Claim waarvan je de juistheid niet goed kunt overzien.

Vaak kun je in één oogopslag zien dat de claimer al zijn slagen voor het neerleggen heeft. In dat geval kun je de claim zonder enig probleem **accepteren**.

Staat voor jou vast dat je bij elk vervolg minstens nog één slag wint, dan kies je voor de claim **weigeren**.

Is de claim voor jou niet helder, of vermoed je dat je nog een slag kunt maken (bijvoorbeeld omdat je nog een troefkaart hebt), dan kun je – zichtbaar voor de hele tafel – op de chatregel aan de claimer vragen hoe hij verder zou spelen.

- Dat moet een 'rechttoe rechtaan-speelwijze' zijn, dus géén snit, hoog voortroeven, troeftrekken (terwijl hij dat de vorige slag ook had kunnen doen, maar dat naliet), een ingooi of iets degelijks. Een speler claimt immers omdat hij geen enkel probleem verwacht.
- Heb je de indruk dat de claimer, door jouw of partners vraag, een aangepast vervolg meldt, dan nodig je de WL uit. Na een claim moet de claimer zijn spel namelijk 'zorgeloos' vervolgen.

Tijdoverschijding

We spelen 8 *3 ronden spelen. Elke spel duurt 7:00 (21 minuten per ronde van 3 spellen). Na de 4^e ronde is er een korte pauze van 5 minuten (plas- en drankpauze).

Als de tijd van een ronde is afgelopen en er wordt nog gespeeld dan beoordeeld de WL of het spel binnen 30 seconden gereed kan zijn, is dat zo dan wacht de WL op het einde van het spel voordat de volgende ronde begint.

Is het spel niet binnen 30 seconden gereed dan breekt de WL het spel af en begint de volgende ronde.

Het paar dat de meeste "denktijd" heeft gebruikt krijgt een score van 40% het andere paar 60%. Dit wordt automatisch door het systeem gedaan. De WL kan dit aanpassen bijv. als er problemen zijn geweest aan een tafel of een arbitrage.