

## Instructies om een wedstrijd op te starten.

- 1) PC, printer, scherm inschakelen EN Basisstation aankoppelen (het kabeltje bovenaan insteken). Na enige minuten komt er op het scherm een vraag naar een code om de PC op te starten: deze code is '**24BCG40**'.
- 2) Nadat Free-commander is opgestart (gemakkelijk om bestanden te vinden en af te drukken), gaat men naar het bureaublad en dubbelklikt men op '**Messerbridge**'.
- 3) In Messerbridge klikt men op **File**, dan op **Nieuw met loopkaart (Nieuw met loopkaartklasse)**, en in dit submenu klikt men op **GLS** voor een dinsdagtornooi, **MBG** voor de marktbridge en **MAR** voor de marathon.
- 4) In het nieuwe scherm duidt men het aantal tafels aan en klikt men op het vakje naast **fix**. (Automatisch sinds versie 624)  
Het vak **PaarNr 1; Speler 1** is blauw gekleurd.  
In de rechtse kolom staan alle spelers met een codenummer alfabetisch geklasseerd (deze hebben we normaal gezien niet echt nodig).
- 5) Klik dan op het laatste **PaarNr** bij **Speler 1** (dit laatste vak wordt nu blauw gekleurd) en ga met de cursor naar het vak '**invoerveld voor namen**'  
Als er een bye is klik op de button **Bye paar. (Afwezig paar)**  
Als er geen bye is, type dan in het invoervak de spelernummer van speler 1 en daarna van speler 2 (de twee namen van het hoogste paarnummer zijn nu ingevuld)
- 6) Ga met de cursor naar het vak '**SaveN+Init+bridgemates**' en klik hierop.  
Er verschijnt een nieuw scherm om de bridgemates op te starten.  
Dit werkt semi-automatisch. Als de bridgemates opgestart zijn, dan kan men weer in het scherm van Messerbridge komen door te klikken.  
Door op de button '**deelnemers**' te klikken en daarna op '**verbeter namen**', kan men alle deelnemende ploegen bij invoeren: zet de cursor in **PaarNr 1** en **Speler 1** en daarna in het vak '**invoerveld voor namen**': vul de nummercodes van BCGeel in voor elke ploeg.  
Als alle spelers zijn ingevoerd, klik op '**Close**'.  
Op deze wijze kan het tornooi sneller starten dan wanneer men eerst alle spelers ingeeft en dan op '**SaveN+Init+bridgemates**' klikt.  
Opm. Als men alle ploegen intikt, dan moet men zeker controleren, dat het vakje **fix (vast)** nog steeds aangevinkt is en het aantal tafels klopt. Is dat niet zo, verbeter dit dan voor men het spel bewaart.
- 7) Als dit alles gedaan is, dan moet men wachten tot het tornooi afgelopen is, om de uitslag te controleren en af te printen.  
Bij het einde van de zitting, moet de verantwoordelijke voor de PC op het vak '**Start lezen nu.**' (Dit gebeurt dikwijls automatisch) klikken om de resultaten, die in het geheugen van de PC zitten naar het rekenprogramma Messerbridge over te brengen. Als alle borden gespeeld zijn (aanduiding : 28 spellen gespeeld 100% ingelezen), dan komt men terug in het programma Messerbridge en komt de uitslag op het scherm.
- 8) De uitslag is normaal gerangschikt volgens dalend %, maar vanaf 13 paren moet men de uitslag in twee richtingen opvragen (button: **NZ/OW apart**). Dan is het eenvoudig om te zien wie de beste tweede is (Pint Bakhuis). Door op button **OK** te klikken komt men in het hoofdscherm van Messerbridge en door op de button **Giften** en **verbeter giften** te klikken, kan men de uitslagen controleren (klik telkens op **Save/volgende** om het volgende spel te zien). Dit is nodig om fouten bij het intikken REVERSE of NIET GESPEELD te vinden en ev. te verbeteren (men geeft de juiste score in bij kolom code en klik op **Save/volgende**).
- 9) Als alles OK is, dan kan men de uitslag afprinten en opslaan.  
Klik op **NZ/OW apart**; dan op **Print**. Even geduld, want de printer moet opwarmen voor hij begint af te drukken.
- 10) Om het tornooi te bewaren gaat men naar het hoofdmenu, klikt op **File, Save en OK** (bij de vraag Geschikte suffix?). Men moet het tornooi ook bewaren op een USB-stick, geplaatst vooraan in de PC. Hiervoor klikt men op '**Export naar X, Ja; Ja;** en men geeft het juiste station aan: namelijk **F:**.

Om zeker te zijn controleert men of de files op deze stick zijn opgeslagen in Free-commander.