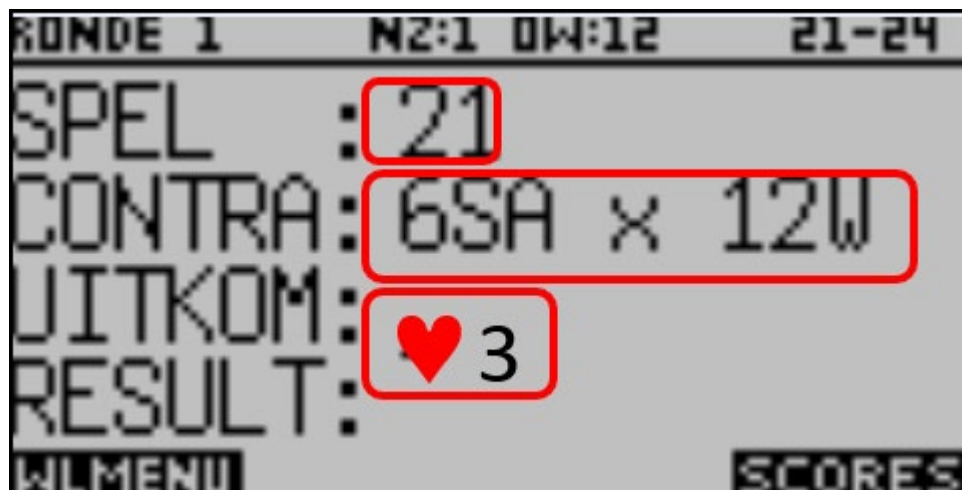


Spelresultaten invoeren op de Bridgemate II



De tafelleider, meestal Noord, voert **direct na de uitkomst** onderstaande eerste drie gegevens in. Het vierde punt kan natuurlijk pas na het spelen worden ingegeven,

1. Achter **SPEL**: Eerst het **spelnummer**.
Bridgemate controleert de spellen volgorde en vraagt evt. bevestiging van **ander nummer**. Ja=bevestiging Nee=correctie. **LET OP**: Dit laatste zal geregeld voorkomen bij het lenen van spellen tussen tafels.
2. Achter **CONTRA**: Het contract dat geboden is. LET OP: **Op één regel ACHTER ELKAAR**, dus niet tussendoor met JA bevestigen, invullen: **eerst** een getal, **dan** speelsoort, (evt X of XX voor doublet of redoublet, **daarna** het paarnummer dat speelt, en **ten vierde** de richting die speelt (bijvoorbeeld W voor West)
in dit voorbeeld wordt dus 6SA, gedoubleerd, gespeeld door paarnummer 12 en de leider is West
3. Achter **UITKOM**: De kaart waarmee de tegenpartij uitkomt, **eerst de soort dan de hoogte van de kaart**, bijvoorbeeld ♥3
4. **Na afloop van het spel**: achter RESULT: Het resultaat: Bij een precies gemaakt contract is dat het = teken of anders eerst een + of - en dan het aantal over- of downslagen

Hierna geeft de leider de Bridgemate ter controle aan de tegenpartij, Oost of West die de de scores kan accepteren of laten corrigeren.