



# BridgeBoost

Copyright © 2016



Een product van BoostVision bv

Alfons Beerens

0614949897

[info@bridgeboost.net](mailto:info@bridgeboost.net)

[www.bridgeboost.net](http://www.bridgeboost.net)

## Inhoud

BridgeBoost .....	3
Vorbereiding.....	3
Inlog pagina .....	3
Tafel en spelers pagina .....	4
Spelkeuze pagina .....	4
Bied pagina's .....	5
Uitkomst ingeven .....	6
Resultaat vastleggen .....	6
Spelverdeling invoeren (optioneel) .....	6
Frequentiestaat .....	7
Uitslag en details gespeelde spellen .....	7
Slotwoord .....	9

## BridgeBoost

BridgeBoost is een innovatieve ontwikkeling die alles rondom het bridgespel verzorgt. U speelt het spel met kaarten zoals u gewend bent, alleen de manier van bieden gaat anders. Er wordt een tablet in het midden van de tafel gelegd en daarop geeft u aan welk bod u doet. Zodra een spel is afgelopen wordt het resultaat op de tablet ingegeven en zien alle spelers een overzichtelijk lijstje met alle resultaten op dit spel. U maakt minder overtredingen tegen de spelregels en omdat uw biedingen vastgelegd worden kunt u na de wedstrijd alles nog eens rustig bekijken.

De voordelen van de BridgeBoost op een rij:

1. Het gebruik is uiterst vriendelijk en voor iedereen na één spel duidelijk
2. Het biedproces wordt automatisch digitaal vastgelegd
3. Biddingboxen, gidsbriefjes en tafelkaarten zijn niet meer nodig
4. Bridgemates of andere invoerapparatuur zijn niet meer nodig; zelfs een pc/laptop is overbodig
5. Voor de beurt bieden en een onvoldoende bod zijn niet meer mogelijk
6. Het is niet mogelijk om zgn. ontoelaatbare biedingen (zoals bijv. het doubleren van een contract van de eigen partij) te doen
7. De uitkomst wordt eenvoudig vastgelegd
8. De spelverdeling kan worden ingelezen (bij voorgesorteerde spellen) of met de hand worden ingevoerd
9. Een voor alle spelers zichtbare frequentiestaat verschijnt na elk spel
10. Na afloop van een wedstrijd kan iedereen direct alle resultaten en biedverlopen raadplegen op smartphone, tablet of pc

Voor de wedstrijdleader:

11. Indien gewenst, eenvoudige koppeling met het NBB-Rekenprogramma
12. Geen voorbereiding meer nodig als u BridgeBoost gebruikt zonder koppeling

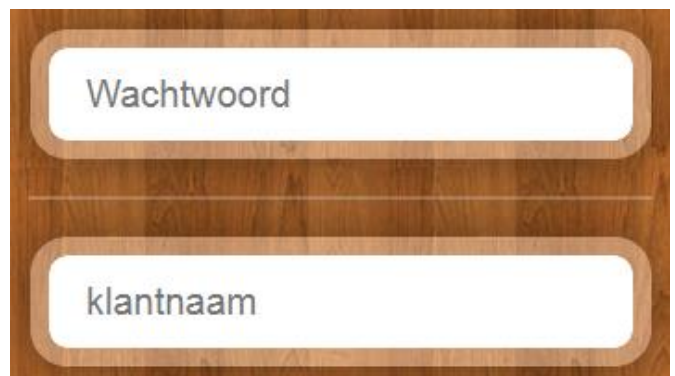
## Voorbereiding

Een wedstrijd wordt voorbereid in het NBB-Rekenprogramma of er wordt een wedstrijdvorm (schema) geselecteerd uit het standaard aanbod. De gekozen wedstrijd wordt beschikbaar in BridgeBoost. Een tablet wordt in het midden van de tafel gelegd en BridgeBoost wordt gestart middels een pictogram op het tabletscherm. De tablet blijft gedurende de hele wedstrijd liggen.

## Inlog pagina

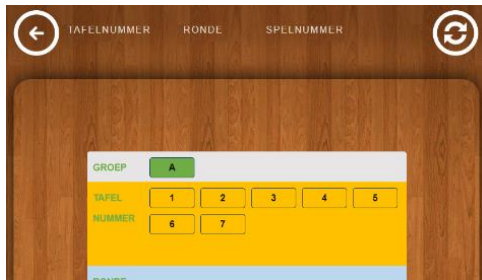
Voor elke wedstrijd is er een uniek wachtwoord. Door het intoetsen hiervan op de tablet start de wedstrijd.

De klantnaam naam hoeft niet te worden ingegeven om een wedstrijd te spelen. Als een klantnaam wordt ingegeven dan worden alle compleet gespeelde wedstrijden van deze klant getoond. Elke wedstrijd kan vervolgens in detail worden bekeken. Zie [Uitslag en details gespeelde wedstrijden](#).



The image shows a digital login interface with a wood-grain background. It features two white, rounded rectangular input fields. The top field is labeled 'Wachtwoord' and the bottom field is labeled 'klantnaam'.

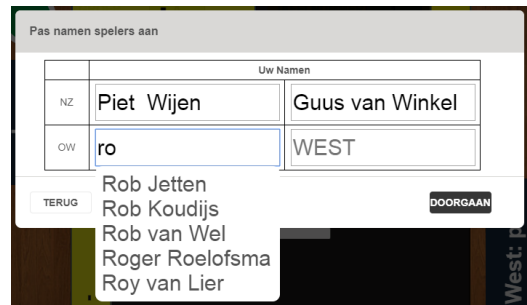
## Tafel en spelers pagina



Het tafelnummer wordt eenmalig per wedstrijd gekozen.

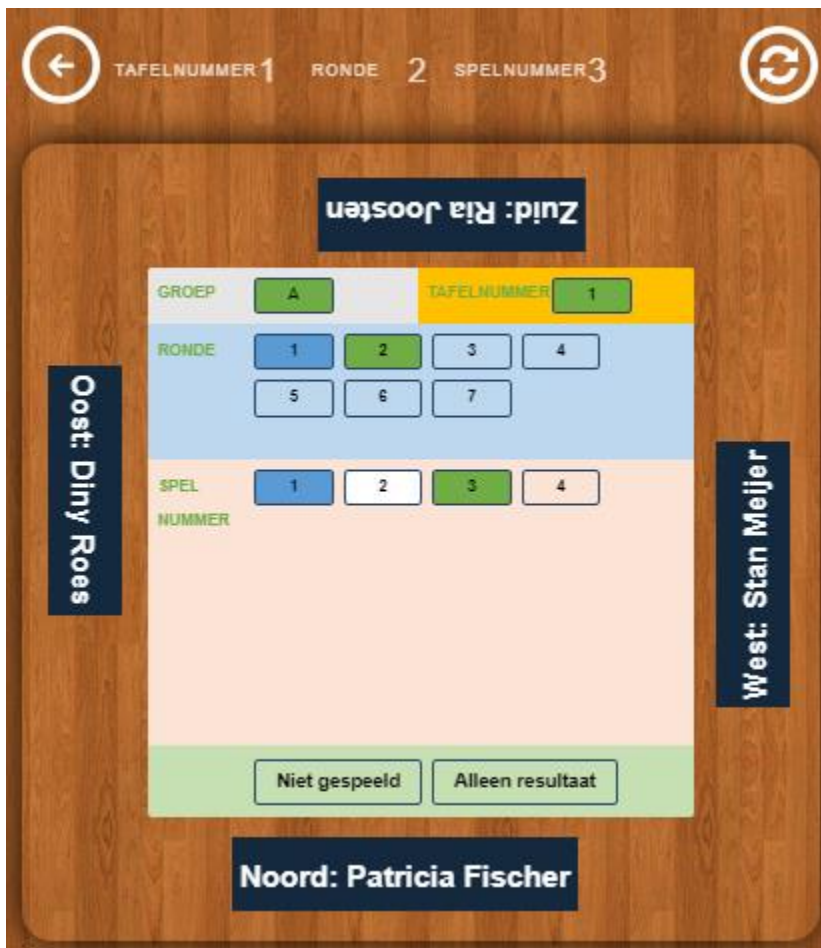
Als de gekozen wedstrijd niet is voorbereid dan geven

de spelers nu op een zeer eenvoudige wijze hun namen door. Is de wedstrijd wel voorbereid dan zijn de namen vanzelfsprekend reeds bekend en wordt deze vraag niet gesteld.



Hierna verschijnt er een scherm met daarop het tafelnummer en de spelersnamen. De spelersnamen kunnen nog van richting worden gewijzigd met een dubbele pijl (mochten zij andersom zitten dan op het tabletscherm is aangegeven).

## Spelkeuze pagina



De groen gekleurde blokjes geven aan in welke groep, aan welke tafel en in welke ronde wordt gespeeld en welk spel er aan de beurt is. Blauw betekent dat die ronde of dat spel compleet is. Als een spel een witte achtergrond heeft (spel 2) dan is het nog niet compleet. Meestal is de spelverdeling dan nog niet ingevoerd. Door op het spel te klikken kan dit alsnog. Een spelnummer zonder achtergrond (spel 4) is nog niet gespeeld.

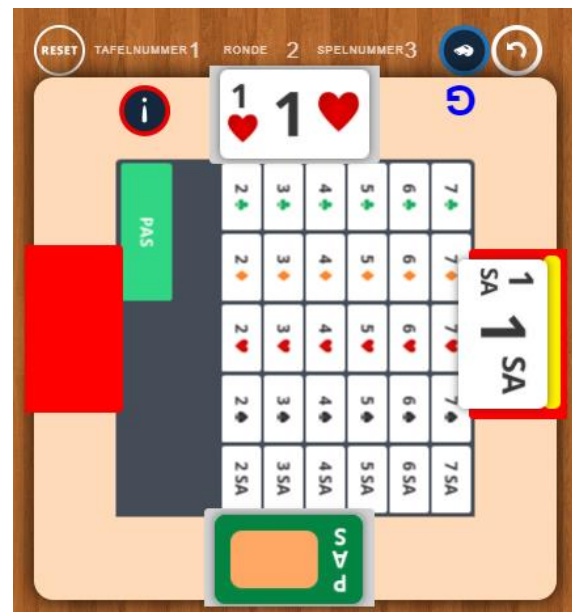
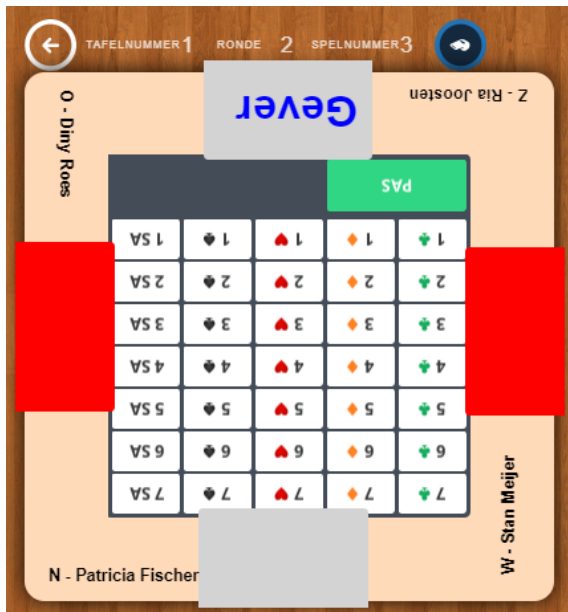
Als een spel (vanwege tijdgebrek bijvoorbeeld) niet gespeeld is dan kan "Niet Gespeeld" worden ingedrukt.

Wordt het spel wel gespeeld dan is een klik op het groene spelnummer voldoende om de biedfase te starten. Is er een ander spel aan de beurt dan dit eerst groen maken door erop te klikken

en vervolgens nog eens klikken om het bieden te starten.

Wanneer niet met BridgeBoost wordt geboden, bijvoorbeeld omdat iemand het niet goed kan zien, dan kan gekozen worden voor "Alleen Resultaat". In dat geval wordt de tablet gebruikt als Bridgemate. Wel en niet bieden met BridgeBoost kan door elkaar worden gebruikt.

## Bied pagina's



De eerste biedpagina verschijnt gericht naar de GEVER. Je kunt met de pijl linksboven nog terug naar de Spelkeuze pagina als blijkt dat dit toch niet het juiste spel is.

Zodra een bod is gedaan draait het bord naar de volgende speler. Je ziet dus altijd direct wie er aan de beurt is om te bieden. Alleen biedingen die mogelijk zijn kunnen worden gekozen. Voor de beurt bieden en een onvoldoende bod zijn daarmee de wereld uit.

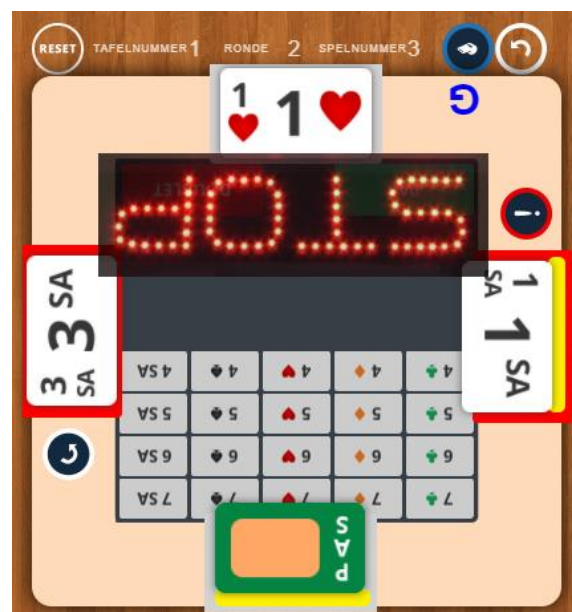
Elke speler heeft zijn vak met biedhistorie. Dit vak heeft een rode achtergrond bij de spelers die kwetsbaar zijn.

Een "misklik" kan hersteld worden middels de gebogen pijl rechtsboven.

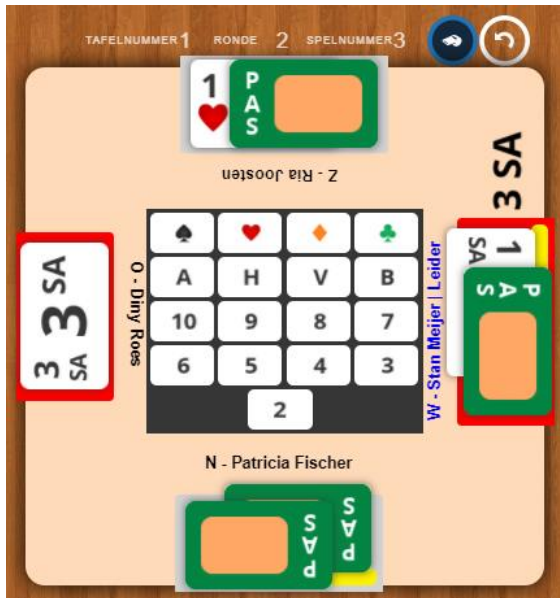
Elk bod kan met behulp van het ! teken gealverteerd worden door de partner van de bieder. Het effect is dat het gealverteerde bod voorzien wordt van een gele streep en een paar keer flikkert.

Met het fluitje kan een speler de arbiter ontbieden. De arbiter komt aan tafel en zal een onregelmatigheid zo goed mogelijk proberen recht te zetten.

Wanneer een sprongbod wordt gedaan dan verschijnt korte tijd het STOP bord in beeld en heeft de volgende speler een verplichte denktijd.



## Uitkomst ingeven



Zodra er driemaal is gepast komt het eindcontract in beeld en is duidelijk wie de leider is.

Tevens komt er een uitkomst invoerscherm.

In ons voorbeeldspel mag Noord uitkomen en zij geeft dit aan door op een kleur en een kaart te drukken.

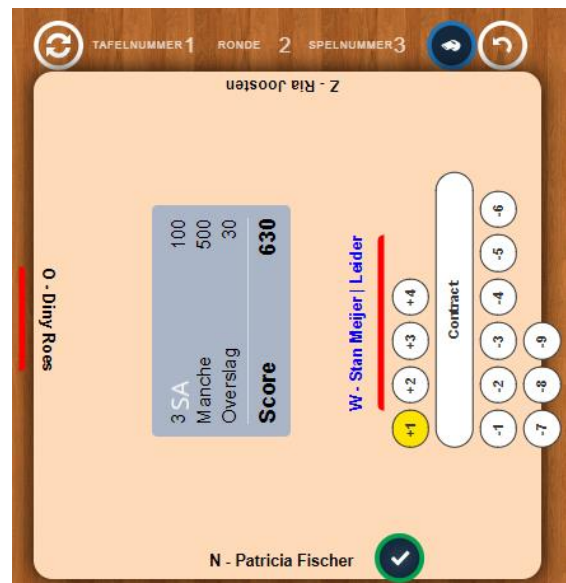
Enkele seconden hierna verdwijnt dit scherm en wordt het vervangen door het resultaat invoerscherm.

## Resultaat vastleggen

Het spel wordt gespeeld.

Nadat de leider van het spel heeft gedrukt op het door hem behaalde resultaat verschijnt de score en tevens de opbouw ervan. Aardig is dat beginnende bridgers spelenderwijs leren hoe scores worden berekend.

De speler links van de leider (Noord in dit geval) zal indien akkoord het resultaat bevestigen.



## Spelverdeling invoeren (optioneel)



Als de wedstrijd daarop is ingesteld kan de distributie van de kaarten worden ingegeven.

De Noord speler voert achtereenvolgens de kaarten van Oost, Zuid en West in. De kaarten krijgen dezelfde kleur als de windrichting. De laatste 13 kaarten worden automatisch toegekend aan de Noord hand. Een vergissing kan gemakkelijk hersteld worden. Het is een kwestie van op de kaarten klikken die fout zitten en ze vervolgens toewijzen aan de juiste hand.

Als er te weinig tijd is om de distributie in te geven dan kan de Skip knop worden gebruikt. Aan een volgende tafel kan de spelverdeling dan alsnog worden ingevoerd.

## Frequentiestaat

#	CONTRACT	SCORE NZ	SCORE OW	% NZ	% OW
1	3 SA -1 O	100		95	5
1	PAS			50	50
1	3 SA +1 W		630	5	95
1	NP				

Wanneer een spel meer dan één keer is gespeeld dan laat deze pagina de reeds behaalde scores zien met de bijbehorende percentages.

Als eenzelfde contract met hetzelfde resultaat vaker voorkomt, met dezelfde leidersrichting dan wordt dit op één regel getoond.

Als een spel een keer niet gespeeld is dan verschijnt er NP (Not Played) en dan worden de behaalde percentages volgens de geldende wedstrijdregels aangepast.

Rechtsom staat een pictogram waarmee de kaartverdeling kan worden opgehaald (en eventueel verbeterd indien niet correct) en waarmee tevens de biedingen van andere paren kunnen worden bekeken.

## Uitslag en details gespeelde spellen

Resultaten kunnen opgevraagd worden via een link die op de website van uw vereniging staat. Als die er niet is dan kan het ook via de pagina: [BridgeBoost.net/result](http://BridgeBoost.net/result)

Toets indien gevraagd de naam van uw vereniging in en u krijgt een overzicht van alle uitgespeelde wedstrijden.

NAAM	DATUM	GROEP
Zomer3	19 jul 2017	A
Zomer3	19 jul 2017	B
Zomer2	12 jul 2017	A
Zomer2	12 jul 2017	B
Zomer1	4 jul 2017	A
Zomer1	4 jul 2017	B

Zomer3  
19 juli 2017 / B

Bridgeclub Weert

#	PAARNAAM	Butler		Percentages	
		GROEP	AANTAL	TOTAAL	%
1	Toos Meijer-Hub Kirkels	B	24	179,40	62,29
2	Mia Gabriëls Tindemans-Marion Michiels	B	24	175,40	60,90
3	Ria Joosten-Annie van Teeffelen	B	24	165,60	57,50
4	Vincent van Brussel-John Weekers	B	24	156,60	54,38
5	Peter Autsema-Richard Peters	B	24	150,60	52,29
6	Elise Kuppens-Leon Kuppens	B	24	147,60	51,25
7	Nellie Janssen-Jeanny Corsten	B	24	139,40	48,40
8	Marcel van Oostrum-Lia Saes	B	24	139,20	48,33
9	Myra Janssen-Ennie Harmsen	B	23	127,00	46,01
10	Vincent van Dijk-Jos Brunenberg	B	23	123,00	44,57
10	Jose Stuijts-Lida Heuts	B	23	123,00	44,57
12	Luis Steevens-Fred Kahlert	B	24	124,80	43,33
13	Har Parren-Willemlen Piepers - Hermans	B	24	124,40	43,19
14	Marie Jose Munten-Marianne Janssensmi	B	23	116,00	42,03

Alle spelen met de hoogste contracten

Wanneer zo'n wedstrijd wordt gekozen dan verschijnt de uitslag. Standaard ziet u de uitslag in percentages en als op de knop Butler wordt geklikt dan verschijnt de uitslag zoals die is met toepassing van de Butlertelling.

Na het kiezen van een paar ziet u een lijst met de spelen die door dit paar zijn gespeeld. De spelen worden per tafel getoond met vermelding van het gemiddelde voor die tafel. In dit voorbeeld is gekozen voor de Butlertelling.

Vincent van Brussel-John Weekers  
Zomer3 / 19 juli 2017 / B

Butler Percentages

Ronde 1	Tafelnummer 3	OW	Peter Autsema - Richard Peters		IMP's
	Spelnummer	wij	zij	Score	
	9		2 ♠ -3 N	150	4
	10		1 ♣ -2 N	200	2
	11		3 SA +1 N	-430	0
	12	2 ♣ -2 W		-100	-6
				<b>TOTAAL</b>	<b>0</b>

Ronde 2	Tafelnummer 1	NZ	Ria Joosten - Annie van Teeffelen		IMP's
	Spelnummer	wij	zij	Score	
	1		4 ♠ -1 N	-50	3
	2		3 SA +1 W	-430	-3
	3		3 ♣ = W	-140	-4

Spelnummer 9 N / OW  
Zomer3 / 19 juli 2017 / B

Bridgeclub Weert

CONTRACT	Uitkomst	NZ	OW	SCORE NZ	SCORE OW	% NZ	% OW
3 ♠ -1 W	A	Marcel v..	Myra Ja..	200		100	0
3 ♣ = N	2	Jose St..	Mia Gab..	140		83	17
1 ♣ +1 N	9	Luis St..	Nellie ..	110		67	33
3 ♣ -1 N	H	Ria Joo..	Vincent ..		50	50	50
2 SA -2 N	4	Har Par..	Elise K..		100	25	75
1 SA -2 N	7	Marie Jo..	Toos Me..		100	25	75
2 ♠ -3 N	A	Peter A..	Vincent ..		150	0	100

Een van de spelen wordt gekozen en de frequentiestaat komt in beeld.

Alle eindcontracten, uitkomsten, ingekorte paarnamen en resultaten worden getoond. Nu is de gewone percentagetelling gekozen.

Met de pijltjes onderin het scherm kan gebladerd worden naar volgende en vorige spelen.

Door op een regel te klikken worden de details van het spel opgevraagd.



De details bestaan uit de spelverdeling (indien aanwezig) en het biedverloop.

In de spelverdeling ziet u wie geveer is (ondersteept) en wie kwesbaar is (rood). Daarnaast staat linksboven (onder het woord VERDELING) een overzicht waarin het aantal punten van OW en NZ staan alsmede de verdeling van de kleuren over de beide paren.

Met de pijltjes kan gebladerd worden naar een vorig of een volgend spel.

Het gedeelte met het biedverloop bevat het contract, het resultaat, de uitkomst en de behaalde percentages (of Butlerpunten). In het biedverloop zijn de biedingen die gealerteerd werden geel gemarkeerd.

Met de pijltjes kan geswitched worden naar het biedverloop dat door andere paren is gehanteerd op dit spel.

The screenshot displays the BridgeBoost app interface for 'Spelnummer 6'. At the top, it shows the 'VERDELING' (Distribution) for 'Spelnummer 6'. The distribution is shown in a diamond shape with four quadrants: NOORD (North), OOST (East), ZUID (South), and WEST (West). Each quadrant shows the number of cards in each suit (spades, hearts, diamonds, clubs) for that player. For example, West has 5 spades, 7 hearts, 7 diamonds, and 7 clubs. The app also shows the current bid: 1♣ (1 club), which is highlighted in yellow. Below the distribution, there is a table showing the bidding process for each player: WEST (Marion Michie), NOORD (Myra Janssen), OOST (Ma Gabriëls), and ZUID (Ernie Hanssen). The table shows the bids made by each player and the resulting contract: 1♣. The app also displays the current score: NZ:17%, OW:83%, and 2♠ = O♥H8.

## Slotwoord

Inmiddels zijn diverse verenigingen overgestapt op het spelen met tablets en het gebruiken van BridgeBoost. Hierdoor zijn wij als ontwerpers en ontwikkelaars in staat om het systeem te onderhouden en zonodig voortdurend functioneel uit te breiden.

Is uw vereniging geïnteresseerd?

U kunt een gratis proefaccount aanvragen en BridgeBoost enkele keren uitproberen. Neem contact op en wij begeleiden u graag.

Daarnaast zijn wij graag bereid om een probeeravond op uw club te begeleiden waarbij wij dan zorgen voor de nodige tablets.

Alfons Beerens

Bridgespeler uit Weert (BCW)  
Ontwerper van BridgeBoost

info@bridgeboost.net

+31 (0) 614 949 897

