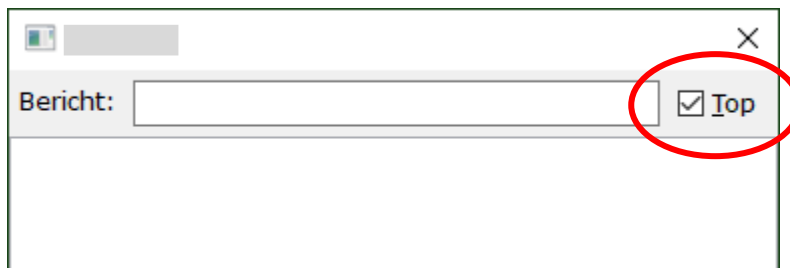
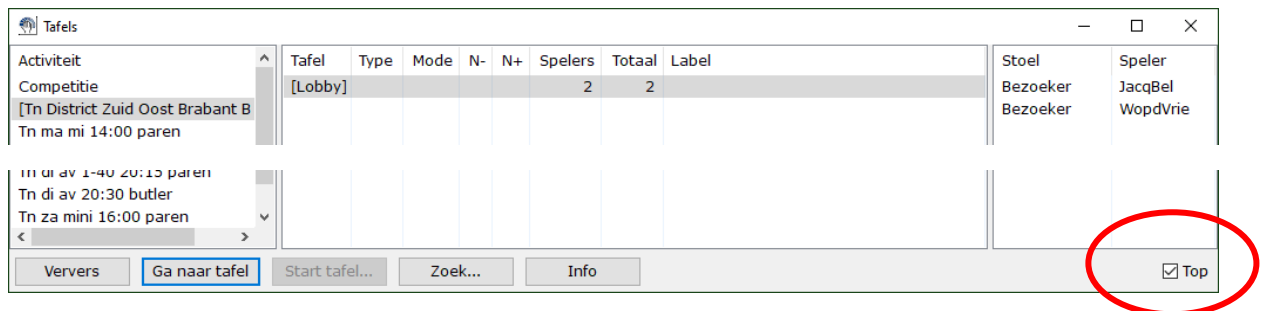
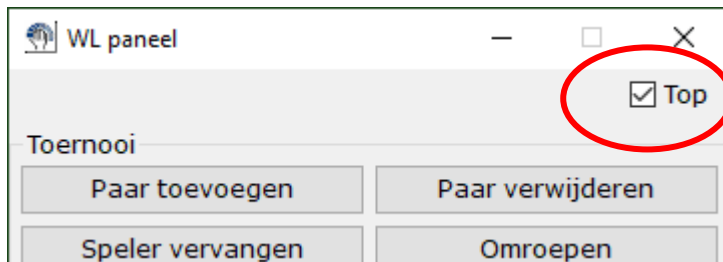


## Wedstrijdleiding op StepBridge

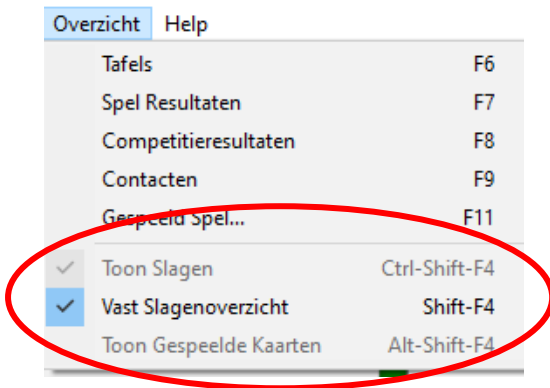
### Vastzetten van vensters over der andere vensters: "top"

Bij het wisselen van beelden, bijv. om naar een tafel te gaan, verdwijnen de vensters waar je steeds naar wil blijven kijken, zoals het WL paneel, het tafel overzicht, privé chat vensters met collega WL's. Oplossing: **vink Top aan** !



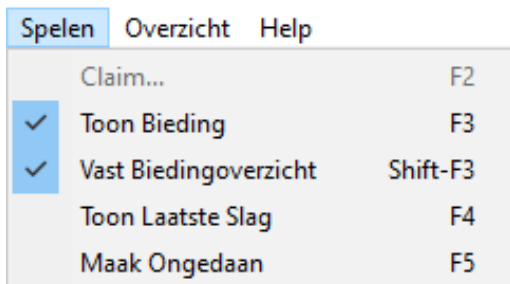
## Bied- en spelverloop aan een tafel

Een WL die aan een tafel verschijnt, kan het hele spel zien, maar ook het biedverloop en de gespeelde kaarten. Wat er precies getoond wordt, is in te stellen via menu Overzicht.

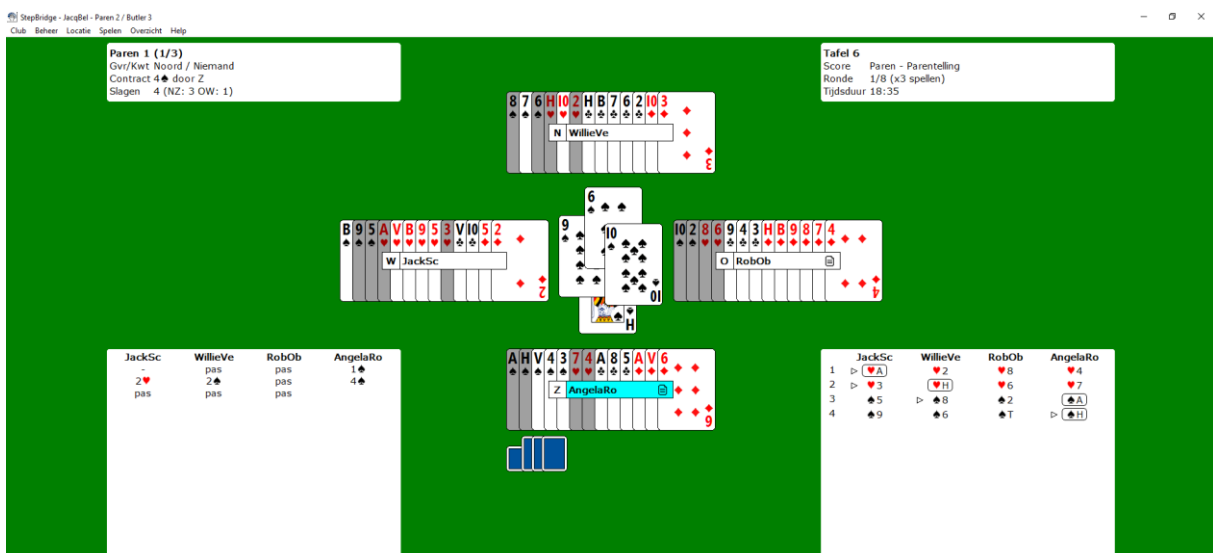


Onder de grijze streep zijn er 3 opties, die je aan kunt vinken.

Via menu Spelen kun je het biedverloop zichtbaar maken door Toon Bieding aan te vinken.

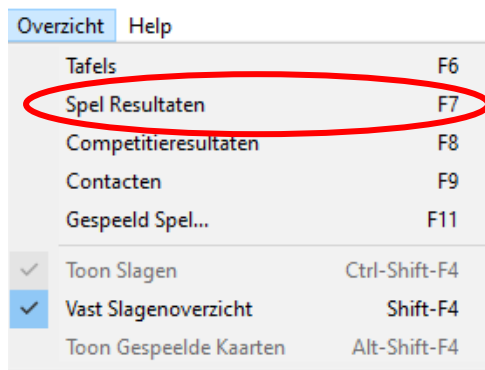


Ga naar een tafel waar gespeeld wordt en probeer deze opties eens uit. Met alles aan zie je:

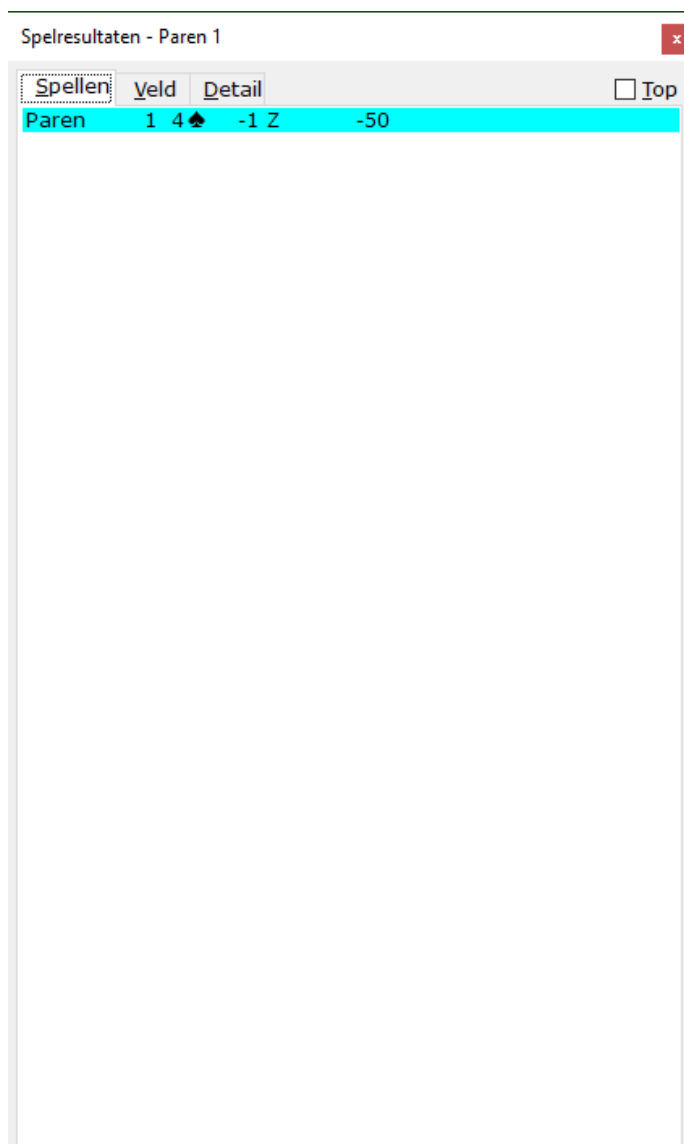


## Score aanpassen

Om een score aan te kunnen passen, moet je het spelverloop opvragen. Dat kan via menu Overzicht.



Je ziet met tabblad spellen bijv.



Klik op tabblad Veld en je ziet van dat spel alle scores (de naam is van de leider):

Spelresultaten - Paren 1 x

Spellen Veld Detail  Top

JacquPal	4♠	+2	Z	♥A	480
ErikdR	4♠	+2	Z	♣T	480
JetT	4♠	+2	Z	♦5	480
WilmaBri	4♠	+1	Z	♦5	450
Jocelyn	4♠	+1	Z	♦5	450
RinusCa	4♠	+1	Z	♥A	450
MJoseHe	4♠	+1	Z	♥A	450
ElsSl	3♥	-3	W	♠8	150
AngelaRo	4♠	-1	Z	♥A	-50

Speler:

Klik op tabblad Detail en je ziet:

- Spel en spelers (leider in licht blauw)
- Biedverloop
- Resultaat
- Spelverloop
- Knop Score wijzigen



Spellen yeld Detail  Top

P 1  
N / -

N | WillieVe

- ♠ 8 7 6
- ♥ HT 2
- ♦ T 3
- ♣ HB 7 6 2

W | JackSc

- ♠ B 9 5
- ♥ AVB 9 5 3
- ♦ 5 2
- ♣ VT

O | RobOb

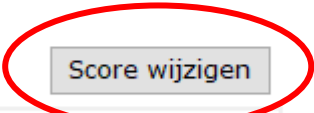
- ♠ T 2
- ♥ 8 6
- ♦ HB 9 8 7 4
- ♣ 9 4 3

Z | AngelaRo

- ♠ AHV 4 3
- ♥ 7 4
- ♦ AV 6
- ♣ A 8 5

JackSc	WillieVe	RobOb	AngelaRo
-	pas	pas	1 ♠
2 ♥	2 ♠	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

Resultaat: 4 ♠ -1 door Z [♥A] = -50



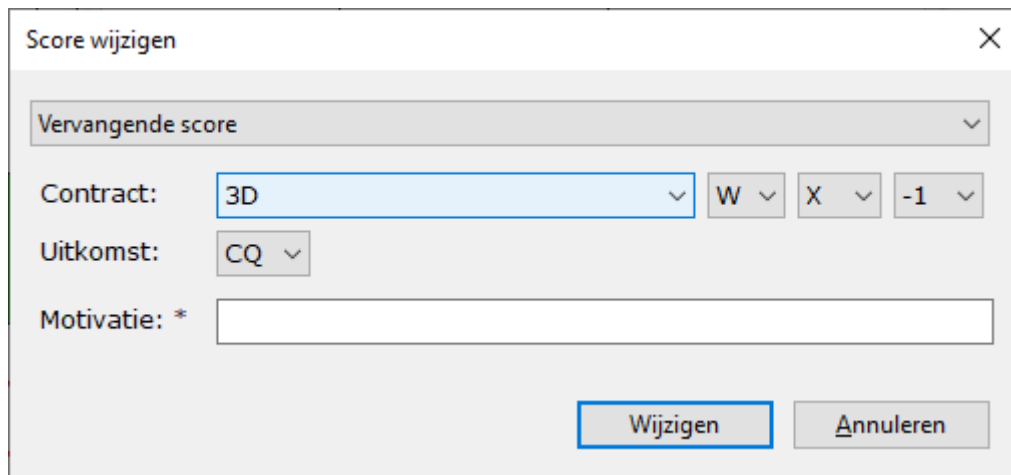
Score wijzigen

	JackSc	WillieVe	RobOb	AngelaRo
1	▷ (♥A)	♥ 2	♥ 8	♥ 4
2	▷ ♥ 3	(♥H)	♥ 6	♥ 7
3	♠ 5	▷ ♠ 8	♠ 2	(♠A)
4	♠ 9	♠ 6	♠ T	▷ (♠H)
5	♠ B	♠ 7	♦ 7	▷ (♠V)
6	♣ T	(♣B)	♣ 3	▷ ♣ 5
7	♣ V	▷ ♣ 2	♣ 4	(♣A)
8	♥ 5	♣ 7	(♣9)	▷ ♣ 8
9	♦ 5	♦ 3	▷ ♦ 9	(♦A)
10	♦ 2	♦ T	(♦B)	▷ ♦ 6
11	♥ 9	♣ 6	▷ (♦H)	♦ V
12	♥ B	♣ H	▷ ♦ 8	(♠3)
13	♥ V	♥ T	♦ 4	▷ (♠4)

Klik op Score wijzigen om het resultaat aan te passen.

Als WL kun je de score wijzigen door een vervangende score of door een kunstmatige score. Kies bovenaan een van die opties.

Een vervangende score toekennen:



The screenshot shows a dialog box titled "Score wijzigen" with a close button (X) in the top right corner. At the top, there is a dropdown menu labeled "Vervangende score". Below this, there are three rows of input fields: "Contract:" with a dropdown menu showing "3D", followed by three smaller dropdown menus showing "W", "X", and "-1"; "Uitkomst:" with a dropdown menu showing "CQ"; and "Motivatie: \*" with a text input field. At the bottom right, there are two buttons: "Wijzigen" and "Annuleren".

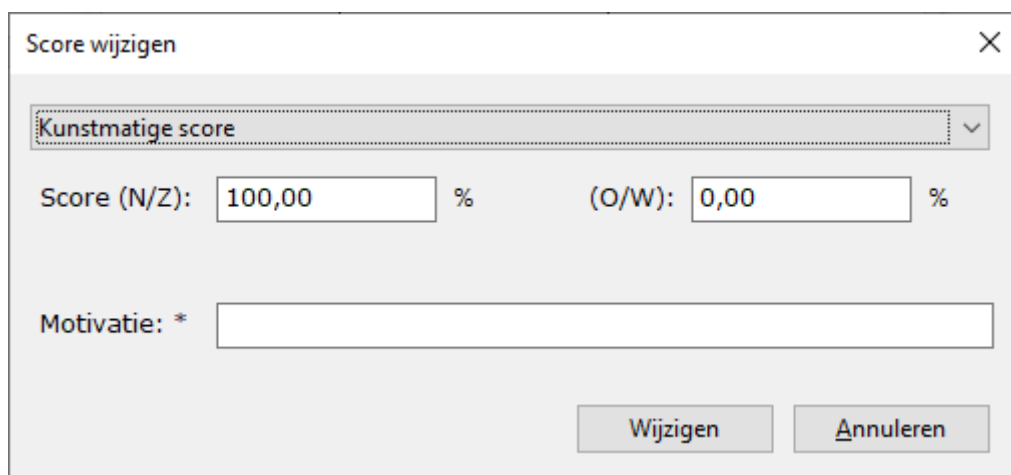
Let op: hier wordt de Engelse taal gebruikt om de kleuren en kaarten aan te duiden.

Het contract: hier staat wat aan tafel het contract was. In bovenstaan voorbeeld is dat 3 ♦ aangegeven met 3D (3 Diamonds). Dan volgt de leider; hierboven is dat W (West). Een aanduiding of het gedoubleerd ( X ) of geredoubleerd ( XX ) is. en het resultaat. Al deze zaken zijn aan te passen.

De uitkomst: de kaart wordt in het Engels aan gegeven. CQ = Clubs Queen = Klaveren Vrouw.

Een korte motivatie voor de vervanging van de score moet worden ingetypt. Deze motivatie wordt aan de spelers getoond.

Een Kunstmatige Score toekennen:



The screenshot shows a dialog box titled "Score wijzigen" with a close button (X) in the top right corner. At the top, there is a dropdown menu labeled "Kunstmatige score". Below this, there are two rows of input fields: "Score (N/Z):" with a text input field containing "100,00" followed by a "%" symbol, and "(O/W):" with a text input field containing "0,00" followed by a "%" symbol; and "Motivatie: \*" with a text input field. At the bottom right, there are two buttons: "Wijzigen" and "Annuleren".

Je kunt NZ en OW een percentage toekennen. De percentages hoeven samen geen 100% te zijn.

Ook hier een motivatie voor de spelers aangeven.