

# Handleiding clubzitting op StepBridge voor spelers

## 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.

#### **Inschrijven**

##### ***Je hebt ook de stepnaam van je partner bij nodig***

- Log in op StepBridge
- Klik achtereenvolgens op Tafels (kan ook via 'Overzicht' (witte balk bovenin), 'Tafels'.
- Klik in de kolom 'Activiteit' (links) op de naam van jouw club.
- Klik op de button 'Informatie en Registratie'.
- Vul achter: 'Spelersnaam partner:' de Stepnaam in van je partner.
- Klik dan op 'Inschrijven' (rechts onder). En nodig je partner uit. Zodra hij/zij dan het toernooi aanklikt krijg je de uitnodiging te zien en hoeft je partner zich niet alsnog via bovenstaande in te schrijven.

Zodra jouw partner zich ook heeft ingeschreven, en als partner jouw stepnaam invoerde, staan jullie klaar voor de 1<sup>e</sup> ronde.

Vraag je partner waar hij blijft, als je hem 10 minuten voor de start nog niet ziet!

- **Tot 19.45 uur** kan een speler van wie de partner nog niet is ingelogd proberen zijn partner te wekken... Die kan dan nog meedoen. Zodra de tweede ronde gestart is, is het niet meer mogelijk alsnog in het toernooi te komen. Maar uiteraard is het de bedoeling dat alle paren er zijn bij de start van het toernooi.

### Identiteit

De Systeemkaart heeft een tabblad 'Identiteit'. Het is prettig als je tafelgenoten 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 je linkertegenstander. Aan die tegenstander kun je dan vragen of hij die bieding wil annuleren.

### **Omgaan met een misklik van je rechtertegenstander**

Als je rechtertegenstander zijn gedane bieding wil herstellen, kun je – niet zichtbaar voor je tafelgenoten (dus in plaats van Tafel kiezen voor je 'Rechtertegenstander') – vragen welke bieding hij daarvan wil maken.

Als dat een bieding is waarvan de toets grenst aan de gedane bieding, en je aanneemt dat het inderdaad om een misklik gaat, kun je dat herstellen toestaan. Bij twijfel kun je de WL uitnodigen.

### **Alerteren/uitleg geven en vragen**

Alle conventionele biedingen moeten gealarteerd worden, óók biedingen boven het 3-niveau. Bij twijfel: toch maar 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 gelarteerde bod verschijnt een asterisk (\*), alleen leesbaar voor de tegenstanders en jezelf. Je partner weet dus niet of je alerteerde 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 voor dat 'onzichtbaar voor je partner' onder '*Nadere uitleg vragen en geven*'.

### **(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 tafelgenoten.

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

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 vul de Stepnaam in van de WL.

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.

Is de claim voor jou niet helder, of denk je dat je nog een slag zou kunnen 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.