

# Thuisbridge

## Instructie en invulformulier

De opzet van deze wedstrijdvorm is als volgt:

- Elk te spelen spel kun je gewoon schudden, geven, bieden en spelen.
- Van het paar dat speelde wordt het totaal van de honneurpunten geteld.
- Dat totaal staat voor het winnen van een bepaalde score. Haalt het paar dat speelde een hógere score, dan wint dat paar op dit spel. Scoren ze láger, dan wint hun tegenstander.
- In het Excel-document kunnen alleen de **geel** gekleurde velden worden gevuld.
- Als alle gegevens van een spel correct zijn ingevoerd, berekent het programma het resultaat van dat spel en de tussenstand c.q de einduitslag.
- Je kunt eerst alle gegevens noteren op de volgende pagina van deze instructie om na het laatste spel alles in te voeren in het Excelprogramma op de computer/laptop. Maar elk spel meteen invoeren om het resultaat te kunnen zien is uiteraard ook mogelijk.

## Wat moet je invoeren ?

- Wie de leider is; vul in die kolom de eerste letter in van de windrichting: N, Z, O of W.
- De hoogte van het contract (1 t/m 7), de speelsoort k, r, h, s (voor schoppen) en sa (voor Sans), en - indien van toepassing: d, D, x of ! voor doublet en r, R, xx en !! voor redoublet.  
Bijvoorbeeld: 3sXX (3<sup>er</sup> geredoubleerd).

**Opgelet !** Meteen na het intikken van een S verschijnt daarachter in het blauw de A (voor SA). Die A haal je weg als schoppen de speelsoort is.

- Resultaat: +3, C voor Contract, -2 voor onder de tram gaan.
- Honneurpunten: voer in de juiste kolom (van de leider) het totaal aantal honneurpunten in van leider en dummy (samen totaliseren).

## Wat moet je NIET invoeren ?

- Het spelnummer en de kwetsbaarheid. Dat is al ingevuld. Houd die ook aan tijdens het spelen !
- De score die het gespeelde en ingevoerde spel oplevert. Dat verschijnt automatisch zodra je alle gegevens van een spel correct hebt ingevoerd.

Spelnr	Leider	Contract	Res.	Honneurpunten leider + dummy	
				De spelende partij zit NZ	De spelende partij zit OW
	N, Z, O of W	Pas, 1/7 ♣,♦,♥,♠,SA D, of X of ! R, of XX of !!	+3, -2, C enz		
1	niem				
2	NZ				
3	OW				
4	allen				
5	NZ				
6	OW				
7	allen				
8	niem				
9	OW				
10	allen				
11	niem				
12	NZ				
13	allen				
14	niem				
15	NZ				
16	OW				
17	niem				
18	NZ				
19	OW				
20	allen				
21	NZ				
22	OW				
23	allen				
24	niem				

en nu, liefst na het spelen van de 24 spelen, bovenvermelde ingeven in je Excel-document