

# Handleiding voor gebruik van de kaartverdelers

Door: J. van de Ven

Blad 1



## Snel aan de slag met het verdelen van kaarten

U hoeft niet de hele handleiding te lezen om snel van start te kunnen gaan.

Dat kan als volgt:

1. Doe de acties in het hoofdstuk 'Hoe te beginnen'
2. Genereer de spelverdeling voor een of meerdere lijnen.
3. Kies verdeel-optie 1.
4. Kies het juiste spellenbestand voor die zitting en die lijn.
5. Leg 1 set kaarten in de kaartbak
6. Kies het juiste spelnummer
7. Druk op de knop 'Start het verdelen'

Voor elk volgend spel gaat u terug naar stap 5.

Als u over moet stappen naar een andere lijn gaat u terug naar stap 4.

## Uitgebreide beschrijving van de Kaartverdeelmachine

met het programma "**Kaartverdelers**"

1. Hoe te beginnen.
2. Gebruikersinstellingen
3. Uitleg over programma en machine.
4. De spelverdelingen genereren.
5. Verdelen met de machine.
6. Instellen van de camera
7. Probleemoplossingen.
8. Onderhoud

## Andere acties met spelverdelingen.

Zie daarvoor het programma-deel '**Akties rond spelverdelingen**' in 'MijnBridgeDrive'.

- A. Overbrengen naar een rekenprogramma
- B. Onklare spellen goedzetten tijdens de speelavond
- C. Printen van spelverdelingen
- D. Converteren van spelverdelingen

# Handleiding voor gebruik van de kaartverdeler

## 1. Hoe te beginnen.

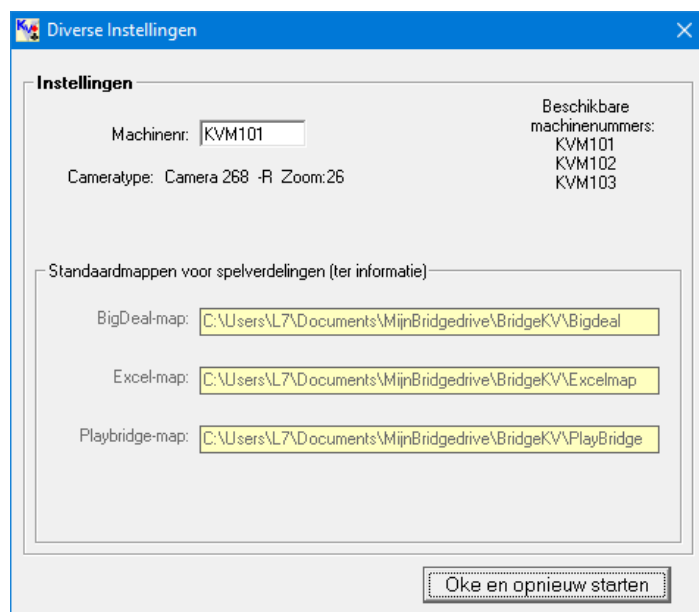
1. Steek de 2 USB-kabels (platte stekkers) in de computer en sluit de stroom-adaptor aan.

Attentie! Steek de herkenbare camerastekker altijd in dezelfde stekkerbus van de computer. Dan weet u zeker dat steeds de juiste instellingen worden gebruikt.

2. Start daarna het programma 'Kaartverdeler'.
3. Druk nu in het programma zo vaak op de knop 'Lees kaart' tot de kaartachtergrond grijs is in plaats van wit.

## 2. Gebruikersinstellingen

Kies de knop 'Gebruikers-instellingen' en controleer of het machine-nummer (KVM...) klopt met de aangesloten machine. Zonodig het juiste machinenummer typen.  
Het machinenummer is zichtbaar als je vanaf links tegen de machine aankijkt.



In dit venster staan 3 mappen waarin het programma standaard de spelverdelingen bewaart en/of ophaalt. Deze mappen zijn aangemaakt tijdens de installatie en bevatten enkele voorbeelden van spelverdelingen.

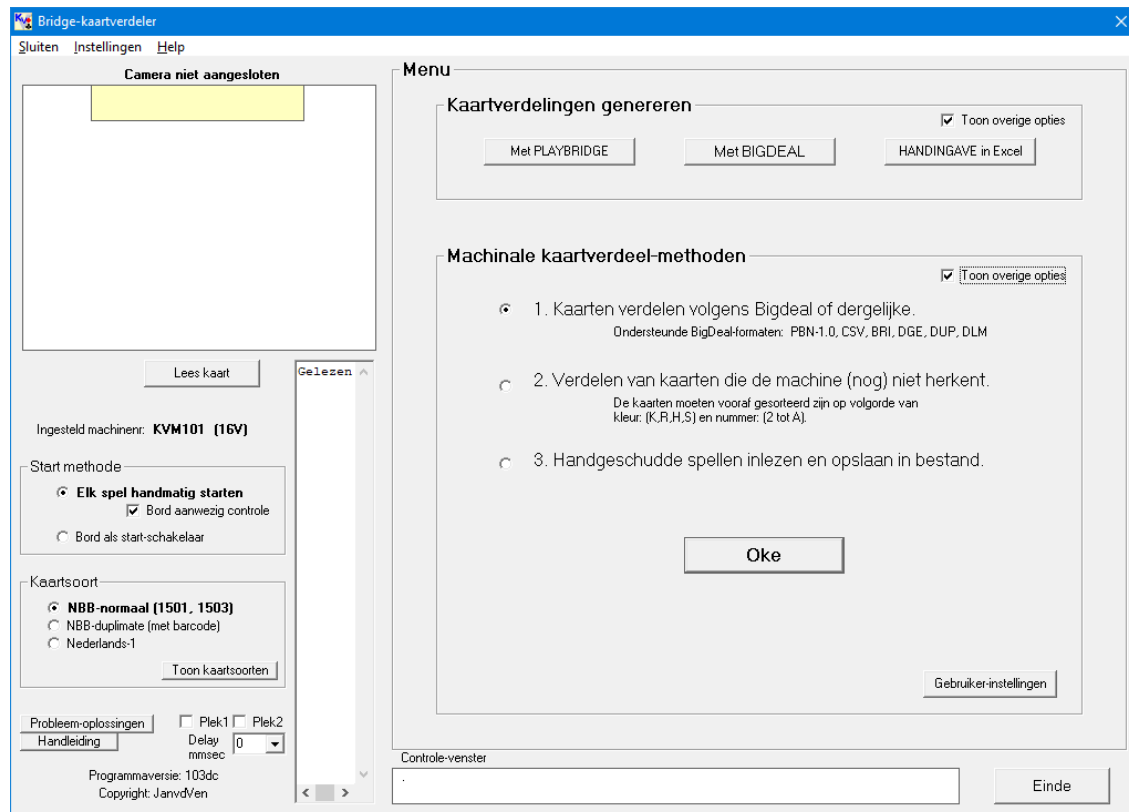
Als u dit venster sluit met het kruisje (bovenin) dan een wijziging NIET verwerkt!

## 3. Uitleg over programma en machine

### Schermoverzicht

Het programma-scherm bestaat uit 3 delen.

- Scherm links: Maken van keuzes en controle van het kaartbeeld.
- Scherm rechtsboven: Het genereren van de spellen
- Scherm rechts: Het verdelen met de spellen met de machine (meerdere opties)



### Startmethode

U kunt kiezen uit 2 methoden voor het starten van de machine voor een nieuw spel.

#### 1. Elk spel handmatig starten.

1. Leg 1 kaartset in de kaartbak
2. Kies het spelnummer (met pijltoets of muis)
3. Druk op de starttoets of de spatiebalk.

Dit doet u voor elk volgend spel.

Aanvinken van de '**Bord aanwezig controle**' waarschuwt u als tijdens het starten nog geen bord in de machine zit. Zeer aan te bevelen.

#### 2. Bord als start-schakelaar.

Werkwijze:

1. Controleer of het juiste spelnummer gekozen is.
2. Leg 1 kaartset in de kaartbak
3. Schuif het bord in de machine.

Zodra het bord achterin zit zal de machine automatisch starten met verdelen.

Als de machine klaar is wordt automatisch het volgende spelnummer gekozen, waarna u weer begint bij punt 1.

U kunt echter ten allen tijde zelf het juiste spelnummer blijven kiezen.

# Handleiding voor gebruik van de kaartverdeler

Door: J. van de Ven

Blad 4

## Kaartsoorten

Het programma leest normale kaarten, zonder gebruik te maken van een bestaande streepjescode of iets dergelijks. Er kunnen dus standaard kaarten worden verwerkt. De kaartwaarde wordt bepaald aan de hand van de letters en symbolen.

Elke kaartsoort heeft zijn eigen kenmerken en die kenmerken moeten eenmalig aan het programma worden verteld.

Op dit moment herkent de kaartverdeler de volgende kaartsoorten.

1. Speelkaarten (standaard) van de Ned. Bridge Bond (Product-id 1501 en 1503)
2. Speelkaarten met barcode (Product-id 1508)
3. Kaarten merk Nederlands-1 volgens de afbeelding.

De kaartsoort 'Nederlands-1' komt in veel variaties voor. (lettergrootte en positie)

Dit kan ertoe leiden dat bepaalde speelkaart-sets onbetrouwbaar te lezen zijn.

Informeer of voorhanden kaartsets bruikbaar zullen zijn.

Om te weten of de bij u in gebruik zijnde kaartsoorten door de machine kunnen worden gelezen, kunt u ze vergelijken met onderstaande afbeeldingen. Laat ze echter vooraf uitproberen.



## Geschikte borden voor de machine

De machine is geschikt voor 1 soort bord met openklapbare deksel, namelijk 'NBB Duplimate Superplus', (nr 1231 t/m 1236)

## Bediening aan de machine.

Op de machine zit slechts 1 (nood-) knop. Hiermee kunt u de machine stilzetten als daar aanleiding voor is. Bijvoorbeeld als de kaarten zich ophopen of als u te laat tot de ontdekking komt dat er nog een reeds gevuld bord in staat.

Het bord waar de kaarten in moeten vallen dient tot achterin te worden doorgeschoven tot een klikje hoorbaar is. Dit klikje komt van een schakelaar, waarvan de functie kan worden bepaald met de instellingen bij 'Start-methode'

Aan de achterkant van de machine moet u de meegeleverde stroomadapter aansluiten.

## 4. Spelverdelingen genereren.

Het programma biedt 3 mogelijkheden om spelverdelingen te maken.

1. Met het programma 'Bigdeal'. (verdeling willekeurig)
2. Met het internet-programma Playbridge. (verdeling willekeurig of naar wens)
3. Handingave in Excelbladen. (handingave)

### **Genereren van spellen met het programma 'Bigdeal'**

In onderstaand scherm wordt een en ander verklaard.

Na drukken op de knop 'Genereer de spellen' verschijnt een zwart scherm.

In dat scherm voer je de volgende 3 stappen uit:

**Stap 1:** Type het aantal spellen dat je gaat genereren (voor een lijn) en druk op **Enter**.

**Stap 2:** Geef nu een naam, het mogen meer dan 8 letters/cijfers zijn..

De computer bewaart de spelverdeling in een bestand met deze naam zodat je het later weer terug kunt vinden. Bigdeal versie 1.2 laat meer dan 8 letters/cijfers toe in de naam.

*Gebruik (als voorbeeld) de volgende methode van naamgeving:*

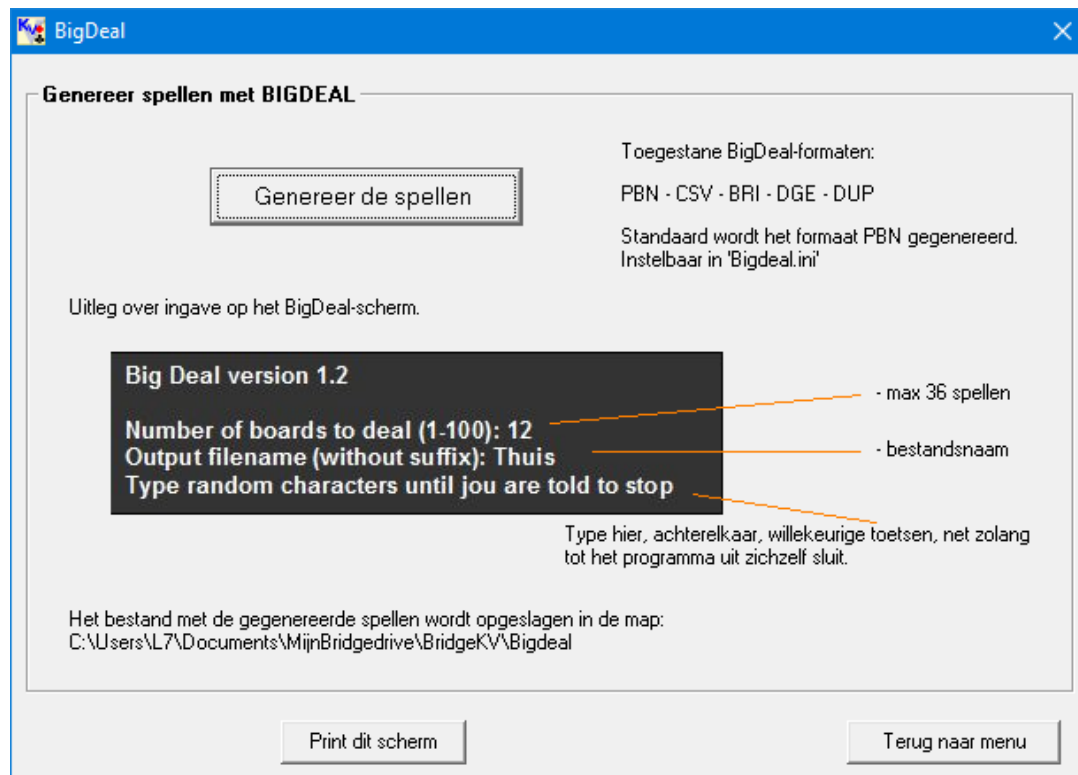
Het jaar (2 cijfers), rondenummer (r3), zittingnummer (z4) en de lijn (-A)

**Dus: 10r3z4-A**, druk daarna weer op **Enter**.

Aan deze naam wordt automatisch toegevoegd: ".pbn", zodat je later moet zoeken naar de bestandsnaam: **10r3z4-A.pbn**

**Stap 3:** Type nu als laatste een willekeurig aantal toetsen, net zolang tot het programma zich sluit.

Klaar.... herhaal dit voor elke andere lijn.



# Handleiding voor gebruik van de kaartverdeler

Door: J. van de Ven

Blad 6

## Genereren van spellen met 'Playbridge'

Playbridge is een programma op internet waarmee je spellen kunt genereren.

In tegenstelling tot Bigdeal kun je (als je dat wilt) ingrijpen om aan bepaalde handen een bepaalde verdeling toe te kennen.

Dit kan nuttig zijn voor bijvoorbeeld oefenspelletjes.

In onderstaand scherm wordt uitgelegd hoe te handelen.



# Handleiding voor gebruik van de kaartverdelers

Door: J. van de Ven

Blad 7

## Eigen spelverdelingen in de computer brengen.

Dit gebeurt met het programma Excel dat op bijna elke computer aanwezig is.

Hieronder ziet u een schermafbeelding van een Excel-blad waar de spelverdelingen zijn ingetypt. Op deze manier bepaal je zelf hoe de verdeling wordt.

Zo'n voorbeeldblad bevindt zich in de map '...\BridgeKV\Excelmap' en kunt u direct gebruiken.

De kaartverdelmachine leest en verdeelt volgens de ingetypte gegevens

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	Titel											Ingevoerde				
2	Spel	Gev/kwb		Sch	Ha	Ru	KI		Sch	Ha	Ru	KI		Sch	Ha	
3	1	N / Niem	N	AV8	104	8542	AB43	O	542	832	VB3	10865	Z	H10963	HV9	
4	2	O / N-Z	N	1098	743	63	AV632	O	7642	AB86	AV8	H7	Z	AB	HV9	
5	3	Z / O-W	N	932	AVB63	102	V75	O	VB104	H987	A73	103	Z	H6	10542	
6	4	W / Allen	N	H65	82	A5	V109532	O	108742	64	H9764	H	Z	AV9	A1075	
7	5	N / N-Z	N	AV10	HB	A1097543	7	O	743	AV	B862	9642	Z	HB862	10975	
8	6	O / O-W	N	V752	B106	1093	985	O	6	H932	HV7	HV1076	Z	AB1098	AV85	
9	7	Z / Allen	N	AB853	108	74	H1032	O	-	V762	HB653	V754	Z	HV1094	H94	
10	8	W / Niem	N	54	H4	HV1054	H743	O	8	A9652	AB96	V95	Z	AHV1032	3	
11	9	N / O-W	N	V1053	75	AB1094	84	O	86	V10962	V763	65	Z	HB72	AB843	
12	10	O / Allen	N	V9753	HB965	-	B32	O	102	V742	A105	A975	Z	86	A3	
13	11	Z / Niem	N	HB87	1087532	4	H9	O	AV96	AV9	863	1053	Z	10	HB	
14	12	W / N-Z	N	AVB64	A10	VB106	98	O	1053	V82	A85	10762	Z	7	76543	
15	13	N / Allen	N	74	HVB82	B72	976	O	B85	1043	5	VB10543	Z	AHV2	A5	
16	14	O / Niem	N	A	VB832	V1085	843	O	753	96	A972	HB102	Z	VB1096	AH107	
17	15	Z / N-Z	N	V4	96	A876532	72	O	H872	82	B94	H986	Z	B9653	H1074	
18	16	W / O-W	N	HV7	73	VB7	AH542	O	6	AHB1096	H8542	8	Z	AB102	852	
19	17	N / Niem	N	10	VB10732	654	1064	O	A87432	H98	B7	52	Z	B65	65	
20	18	O / N-Z	N	A7652	A5	AB7	1093	O	V93	-	V10984	VB864	Z	H10	HB10764	
21	19	Z / O-W	N	9532	A74	VB	AH97	O	B108	V9865	82	B108	Z	76	HB10	
22	20	W / Allen	N	B4	76	VB109542	V5	O	10862	H32	AH7	B84	Z	AHV3	VB1095	
23	21	N / N-Z	N	74	HV75	753	10974	O	AH103	A104	AH64	H8	Z	986	B86	
24	22	O / O-W	N	H2	HVB7	A4	HB652	O	B98764	2	95	V873	Z	V105	109865	
25	23	Z / Allen	N	H1074	V1073	AB87	7	O	6	982	H10642	A832	Z	985	AHB54	
26	24	W / Niem	N	HVB976	AHV8	AH	10	O	A	75	VB654	HB982	Z	1053	10	
27	25	N / O-W	N	94	A1098	953	VB53	O	1087	V5	B1086	10942	Z	A2	76432	
28	26	O / Allen	N	954	B6	HB64	10987	O	HB7	A832	103	AB64	Z	A1082	75	
29	27	Z / Niem	N	H732	A98	A10	9832	O	V10864	V72	65	A75	Z	B95	1043	
30	28	W / N-Z	N	2	VB8	AVB10732	53	O	HB1076	9763	96	87	Z	A854	104	
31	29	N / Allen	N					O					Z			
32	30	O / Niem	N					O					Z			

## Waar worden spelverdelingen bewaard en opgehaald?

Antwoord: In de mappen: Bigdeal, Excelmap of Playbridge

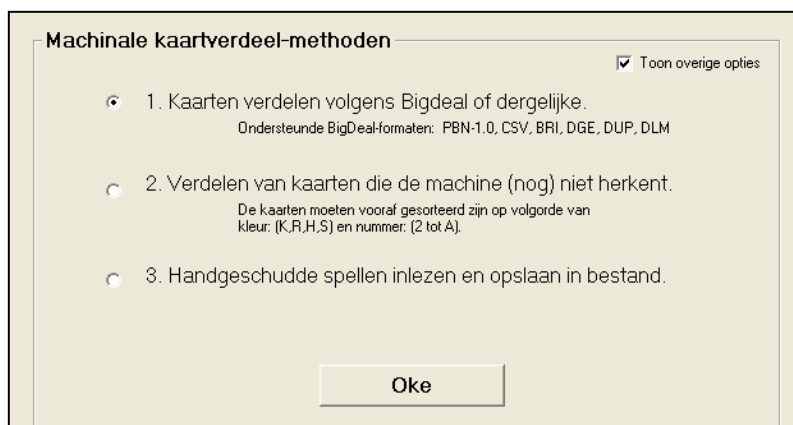
Deze mappen bevinden zich in de hoofdmap: ...MijnBridgeDrive\BridgeKV....

Overigens kan men van elke willekeurige plek op de pc een kaartverdeling ophalen.



## 5. Het verdelen van de kaarten met de machine.

Hiervoor biedt het programma de 3 onderstaande mogelijkheden.

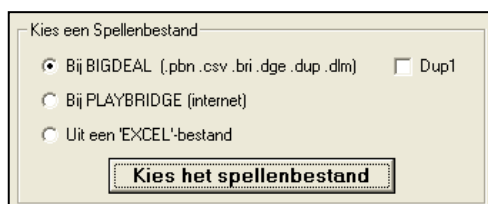


Optie 1 en 2 spreken voor zich.

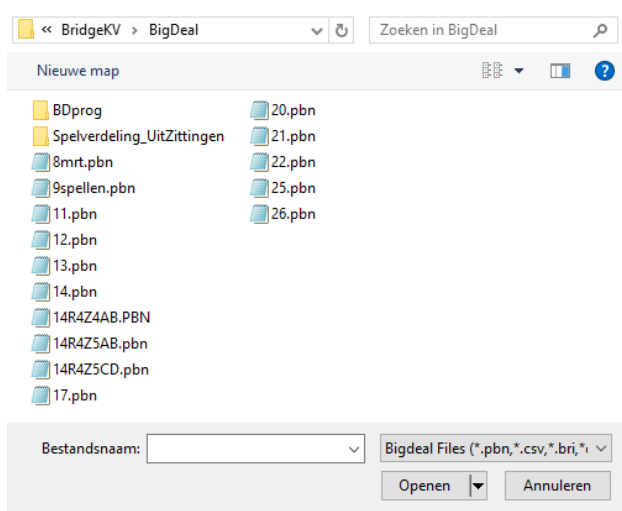
Optie 3 kan worden gebruikt om de spelverdelingen van handgeschudde spellen naar de computer te brengen, om ze daarna in een rekenprogramma in te lezen of uit te printen.

### Optie 1. Kaarten verdelen uit spellenbestanden.

1. Kies uit welke programmasoort de spellen gehaald moeten worden.
2. Druk dan op de knop 'Kies het spellenbestand' en maak een keus uit een van de bestanden.



Als u hebt gekozen voor een Excel-bestand dan wordt daarna gevraagd een blad op te geven. Elk Excel-blad kan een spelverdeling bevatten.





# Handleiding voor gebruik van de kaartverdeler

Door: J. van de Ven

Blad 9

**Verdelen van spellen**

Kies een Spellenbestand

☒ Bij BIGDEAL (.pbn .csv .bri .dge .dup .dlm) ☐ Dup1

☐ Bij PLAYBRIDGE (internet)

☐ Uit een 'EXCEL'-bestand

**Kies het spellenbestand**

Gekozen spellenbestand

C:\Program Files (x86)\Micro ..... ridgeDrive\BridgeKV\BigDeal\  
**20.pbn** .PBN

Printen ....

**Spel: 1**  
N / Niem

♠ 106  
♥ B73  
♦ AHV753  
♣ V4

♠ AB72  
♥ 95  
♦ 1082  
♣ 10972

N  
W O  
Z

♠ V98  
♥ AHV8642  
♦ 9  
♣ 86

♠ H543  
♥ 10  
♦ B64  
♣ AHV53

☒ Toon speldiagram

Kies hier een spelnummer (pijl → of pijl ←, daarna Spatiebalk = Start)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12  
13 14 15 16 17 18 19 20

Plaats het bord met het juiste spelnummer en druk op 'Start het verdelen'.

**Start het verdelen** **Terug naar menu**

Controle venster

Einde

De groene knoppen die zichtbaar worden vertegenwoordigen de spelverdelingen uit het bestand. De gele knop is het actuele spel dat de machine gaat verdelen. Dat spel kiest u d.m.v. de pijltjes-toetsen of de muis.

Leg vervolgens 1 set kaarten in de kaartbak, steek een openklapbaar bord in de machine en druk op 'Start het verdelen' of druk op de spatiebalk. (zie ook 'Startmethode')

De machine leest nu de kaarten volgens de kaartsoort die is ingesteld.

Als een kaart niet kan worden gelezen, loopt deze kaart door naar het linker opvangbakje. (Zie voor mogelijke oorzaken de rubriek 'Probleemoplossingen')

Als de kaartbak leeg is stopt de machine.

Eventuele fouten zullen worden weergegeven, zoals:

- Wanneer het gelezen aantal afwijkt van 52.
- Welke doublures in het opvangbakje liggen.
- Welk kaart(en) niet gelezen zijn.
- Hoeveel kaarten er in elke hand van het bord liggen.

Bovenin het scherm ziet u de spelverdeling van het actuele spel. U kunt dit uitschakelen. U hebt het nodig als u de handen wilt controleren.

# Handleiding voor gebruik van de kaartverdelers

## De knop 'Printen'

Hiermee kunt u alle spellen uit het gekozen spellenbestand printen in diverse layouts.

De datum en de bestandsnaam worden meegeprint.

Een koptekst kunt u zelf opgeven.

**Tonen/printen van spelverdelingen**

**Kies 1 van de printlayouts**

- ☐ 3 kolommen, 8 rijen = 24 spellen per blad
- ☒ 4 kolommen, 8 rijen = 32 spellen per blad
- ☐ 3 kolommen, 6 rijen = 18 spellen per blad
- ☐ 2 kolommen, 5 rijen = 10 spellen per blad
- ☐ 4 kolommen, 3 rijen = 12 spellen per blad
- ☐ Compact: 14 spellen per blad  
☐ tbv Kofferbridge

**Koptekst**

**Tonen/Printen**

Extra bovenmarge:  mm **Terug**

# Handleiding voor gebruik van de kaartverdeler

Door: J. van de Ven

Blad 11

## Optie 2. Kaarten verdelen die de machine nog niet herkent.

Deze wijze van verdelen is gelijk aan optie 1, met het verschil dat de kaarten van een spel in een bepaalde volgorde in de kaartbak gelegd moeten worden.

De instructie hiervoor vindt u onderin het scherm.

### Verdelen van spellen

Kies een Spellenbestand

☒ Bij BIGDEAL (.pbn .csv .bri .dgc .dup .dlm) ☐ Dup1

☐ Bij PLAYBRIDGE (internet)

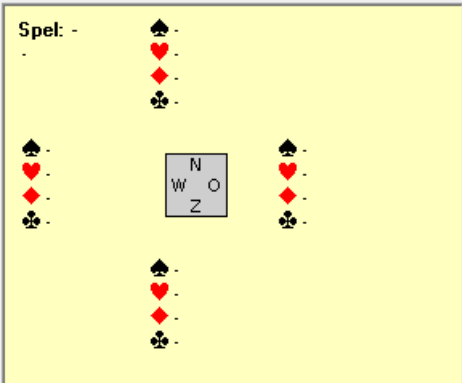
☐ Uit een 'EXCEL'-bestand

**Kies het spellenbestand**

Gekozen spellenbestand

Printen ....

Spel: -



☒ Toon speldiagram


Kies hier een spelnummer (pijl → of pijl ←, daarna Spatiebalk = Start)

### Verdelen van kaarten die niet bij de 'Kaartsoort' zijn genoemd

Elk kaartset vooraf sorteren aldus:

- op volgorde van kleur: K, R, H, S
- en op nummer: 2 tot Aas

Zie de figuur hiernaast.



Vervolgens het stapeltje in de machine leggen waarbij Klaveren 2 naar beneden moet wijzen.

Plaats het bord met het juiste spelnummer en druk op 'Start het verdelen'.

Start het verdelen

Terug naar menu

# Handleiding voor gebruik van de kaartverdelers

Door: J. van de Ven

Blad 12

## Optie 3. Handgeschudde spellen inlezen en in een bestand zetten.

Hiermee kunt u achteraf, dus na een gespeelde zitting, de spelverdeling van een lijn digitaliseren.

(is: overbrengen naar een computerbestand)

Dit bestand kan dan worden gebruikt om:

- De spelverdeling te printen
- Over te brengen naar een rekenprogramma, zoals NBB of Scanzo.
- Te converteren voor eventueel gebruik in een kaartverdeelmachine.

### Ga in dit scherm als volgt te werk:

- U begint met het intypen van een bestandsnaam voor de set spellen van een lijn en druk op 'Bestand aanmaken'.
- Als u dat gedaan hebt kiest u met de linker knop het bestand dat u zojuist hebt aangemaakt.

**Handgeschudde spelverdeling in bestand opslaan.**

Werkwijze:

1. Haal de Noord-hand uit het bord en leg die (met de beeldzijde naar beneden) op tafel.
2. Haal de Oost-hand uit het bord en leg die op de kaarten van Noord.
3. Haal de West-hand uit het bord en leg die ook op de stapel.
4. Haal de Zuid-hand uit het bord en leg die als laatste op de stapel.
5. Leg vervolgens de hele stapel in de machine en klik op START.

De spelverdelingen worden opgeslagen in onderstaand bestand in de map 'C:\Users\L7\Documents\MijnBridgedrive\BridgeK

Toevoegen aan een bestand

Open een bestand dat al bestaat

OF: Een nieuw bestand aanmaken

Map: C:\Users\L7\Documents\MijnBridgedrive\BridgeKV\KV\rr

Bestandsnaam:

(bijv: 2008periode3-zit2-lijnA)

Bestand aanmaken

**Spel: 1**

Snelle spelkeuze: pijl --> of pijl <--, daarna Spatiebalk = Start

Start de machine

Verwijder de spelverdeling van spel 1 uit het bestand.

Melding:

Terug naar menu

- Leg de kaarten in de kaartbak zoals beschreven bij 'Werkwijze'.
- Kies het juiste spelnummer en druk op 'Start de machine'.
- Als alle kaarten zijn gelezen wordt de verdeling automatisch aan het bestand toegevoegd, een eventueel bestaand spel zal worden overschreven.

## 6. Instellen van de camera

Als bij de installatie van het programma ook de camera-drivers zijn geïnstalleerd, dan is wellicht ook meteen de camera-software ingesteld.

Als het kaartbeeld echter nog in kleur is dan is dit nog niet gebeurd.

Dat doe je als volgt.

Zorg dat de camera-kabel in de USB-aansluiting (USB-poort) zit die je voortaan steeds gaat gebruiken.

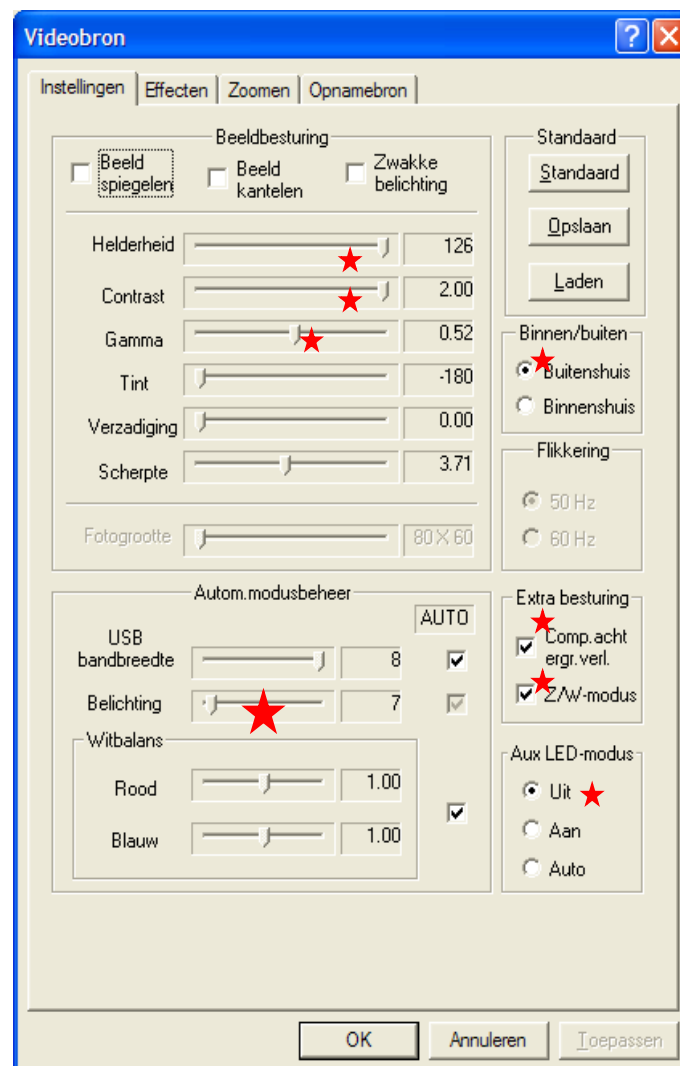
De instelling verloopt aldus:

1. Start het programma 'Kaartverdelers'.
2. Kies in het menu bij 'Instellingen' > 'Formaat...' een Resolutie van 320x240 en OKE.
3. Kies in het menu bij 'Instellingen' > 'Camera...' de juiste opnamebron (als er meerdere camera's voorhanden zijn). Misschien moet u daarna het programma herstarten.
4. Het onderstaande venster verschijnt.

Verander de instellingen zoals hieronder en klik op OKE.

Als de camera steeds op dezelfde USB-poort wordt aangesloten dan hoeft je de instellingen niet meer te veranderen. Als je de USB-stekker in een andere USB-poort steekt zullen de beide instellingen opnieuw gedaan moeten worden. De computer onthoudt voor elke USB-poort de instellingen.

Sommige instellingen zijn belangrijk, deze zijn aangegeven met een sterretje.



## 7. Probleemoplossingen

### ***Slippende kaart in de kaartbak.***

- Dit komt vooral voor bij gladde (nieuwe) of gebogen (bolle) kaarten.  
Remedie:
  1. Druk even licht op de stapel in de kaartbak.
  2. Buig de stapel vooraf recht.
  3. Het loopvlak van de rubber rollen in de kaartbak met spiritus schoonmaken.

### ***Schokkende kaartverplaatsing in de machine.***

- Oorzaak kan zijn: een te stugge of te kromme kaart.  
Remedie: de hele kaartset recht buigen.

### ***Een kaart valt in de (linker) opvangbak.***

Oorzaken kunnen zijn:

- Het machinenummer (KVM...) is niet juist ingesteld. (wijzigen bij 'Gebruikers-instellingen')
- Er is een verkeerde kaartsoort ingesteld in het linker schermdeel.
- De kaart is niet te ontcijferen, bijv een Joker o.d.
- De betreffende kaart zit al in een van de handen en komt dus blijkbaar 2 keer voor.
- Het kaartsymbool in het linker bovengedeelte van de kaart is beschadigd of vervuild.
- Het camerabeeld van de kaart is te licht. Remedie druk meerdere keren op de knop 'Lees kaart' totdat de achtergrond grijs is in plaats van wit.
- De snelheid van het apparaat klopt niet. Gebruik alleen de meegeleverde stroomadapter.
- De kaartsoort 'Nederlands-1' komt in veel variaties voor. (lettergrootte en positie)  
Dit kan ertoe leiden dat bepaalde speelkaart-sets onbetrouwbaar te lezen zijn.  
Informeel of voorhanden kaartsets bruikbaar zullen zijn.
- Het komt een enkele keer voor dat een kaart, zonder aanwijsbare oorzaak, niet gelezen wordt.  
Leg dan deze kaart(en) terug in de kaartaanvoerbak en druk nogmaals op 'Start het verdelen'.  
De kaart zal alsnog naar de juiste hand gaan.

### ***Logbestand.***

Tijdens het verdelen wordt een logbestand aangemaakt waarin de machine-instellingen en de acties voor de betreffende set kaarten worden vastgelegd.

Om een beter inzicht te krijgen in een optredend probleem kunt u dit logbestand raadplegen.

Naam: Bij spellenbestand '**2009ABC.pbn**' hoort het logbestand '**KV-2009ABC.log**'.

Dit logbestand bevindt zich in de map 'Logbestanden', dit is een submap van de map 'Kaartverdelers'.  
Logbestanden worden na ca 30 dagen automatisch verwijderd!

## 8. Onderhoud

De machine heeft geen mechanisch onderhoud nodig.

Het is echter mogelijk dat door stof en vervuilde kaarten het kaarttransport hapert of slipt.

U kunt dan het volgende doen:

- A. Het loopvlak van de rubber rollen in de kaartbak licht afnemen met spiritus.
- B. De rubber transportriemen licht afnemen met spiritus.

Hint: Als de verwerkingstijd van 1 set kaarten langer gaat duren dan ca 15 sec. doe dan de handeling in punt A.