

Première prise en main de TournoiA/TournoiB/Tournoi

Indépendamment de la documentation fournie et pour vous faciliter la prise en main, voici "en vrac" quelques idées et astuces (documentées par ailleurs dans le manuel d'accompagnement) que vous devez absolument lire.

L'interface du programme est tel qu'il s'utilise très facilement au bout de quelques minutes de prise en main. Il est cependant conseillé qu'au moins une ou deux personnes de votre club lisent attentivement le manuel d'accompagnement « Tournois par paires.PDF » (ou « Tournois par paires Mac.PDF »).

1) Joueurs

- Vous avez tout intérêt (c'est même quasi indispensable) à créer le fichier des joueurs de votre club (page 15 du manuel) : cela accélère grandement l'introduction des noms et c'est impératif si vous voulez faire convenablement des classements de tournois en plusieurs séances. Le fichier s'appelle JOUEURS.TXT¹ et vous en recevez un exemple dans le dossier d'installation.
- Si vous utilisez les tablettes, ce point est crucial. Pour que les joueurs puissent introduire leurs noms par choix dans une liste (ou par numéro de licence), la création du fichier JOUEURS.TXT est indispensable. Si vous ne le faites pas, le programme refusera de se lancer en mode «Tablettes».
- Vous pouvez mettre la paire BYE éventuelle où vous le désirez: il suffit d'introduire BYE (en toutes lettres, minuscules ou majuscules) comme nom de paire. De toutes façons, le texte « BYE » sera ajouté automatiquement à ce fichier.
- Si vous utilisez les tablettes et qu'une ou plusieurs paires arrivent en retard, il vous suffit simplement de quitter et de relancer TournoiA, puisque celui-ci vous redemandera le nombre de paires que vous avez. Comme les noms seront introduits sur les tablettes, aucun problème...
- Par contre, si vous n'utilisez pas les tablettes et que une ou plusieurs paires arrivent en retard, il n'y a pas de problème si vous n'avez pas encore démarré le programme ou si vous êtes encore dans le menu «Paires». Si, par contre, vous êtes déjà dans le menu général du Tournoi,

¹ Pour des raisons historiques, le fichier FICHER.TXT peut être utilisé.

le programme refuse obstinément que vous introduisiez des paires supplémentaires. Que faire? Plusieurs directeurs de tournoi n'ont pas trouvé mieux que de ré-encoder toutes les paires!

Voici comment vous en sortir de façon beaucoup plus simple... Vous quittez le programme. Ensuite, vous débutez un NOUVEAU tournoi, vous lui donnez le même code que le précédent; à ce moment le programme vous propose plusieurs options, dont celle de jouer un tournoi avec les mêmes paires; vous pouvez alors modifier ou ajouter vos nouvelles paires...

2) Paires fixes

Vous avez certainement dans votre Club des paires fittées qui jouent quasi toujours ensemble. Vous pouvez également créer un fichier PAIRES.TXT contenant les noms de ces paires. Elles s'écrivent en séparant les joueurs par un trait d'union.

Par exemple : CALVI Jacques-BERBERS Catherine. Ce fichier peut être omis. Vous en recevez un exemple dans le dossier d'installation.

3) Mouvements

Le programme connaît au départ les mouvements Mitchell, Baromètre, Appendix 11-22. Une série de mouvements Howell pour 6, 8, 10, 12 et 14 paires ; les mouvements Mitchell du programme LBX de Guy LAMBEAUX sont également fournis avec le programme. Vous pouvez imprimer les feuilles de route de tous les mouvements à l'aide du programme PFEUILLE. Le programme peut également *apprendre* des mouvements spéciaux quelconques (en particulier les Howells ou Mitchells spéciaux joués dans votre Club). Suivez à cet effet les explications se trouvant au chapitre *ad hoc* du manuel «Tournois par paires.PDF» pour les créer.

4) Tournoi

I Sans tablettes

- Lorsque vous introduisez les résultats à l'aide des *feuilles de board*, n'oubliez pas de classer les marques à l'écran de la même manière que sur les feuilles de marque des étuis (par N/S ou par tours): voyez la description de l'utilisation de cette option sur l'écran d'introduction des résultats.

- Si vous introduisez les marques par points, vous pouvez ne pas introduire le zéro final: cela accélère encore l'encodage des résultats : voyez la description et la modification de cette option sur l'écran d'introduction des résultats.

II Avec tablettes

Les résultats des donnes étant introduits sur les tablettes avec la valeur des contrats, vous n'avez normalement pas à vous préoccuper du paragraphe précédent. Excepté dans le cas où vous désirez corriger ou introduire un résultat à l'écran de TournoiA.

5) Encodage des résultats par points (sans tablettes)

On a ajouté la possibilité de taper le caractère "-" (ou "_" sur les portables) à la fin d'un résultat (sans taper la touche ENTER) pour introduire un résultat E/W.

Donc pour introduire 300 en N/S, vous pouvez taper:

+300 ↵ N300 ↵ n300 ↵ 300 ↵ 300+ 300N 300n 30+ 30N 30n 30 ↵

Et pour introduire 300 en E/W, vous pouvez taper:

-300 ↵ E300 ↵ e300 ↵ 300- 300E 300e 30- 30E 30e

Les valeurs (double-)soulignées sont les plus rapides pour l'encodage

6) Encodage des résultats par valeurs (sans tablettes)

On peut toujours introduire les résultats par nombre (Ex: 300+ ou 300-) ou par contrat (Ex: 4PN= ou 3SXE-1) mais il faut dorénavant dire au programme quelle méthode vous utilisez. Dans tout écran d'encodage, une option est affichée: à priori, c'est «Encodage par nombres»: si vous double-cliquez dessus (ou si vous utilisez la touche F4), elle devient «Encodage par résultats» et réciproquement.

Dans les options générales du tournoi (menu «Modifications des options générales»), il y a un sous-menu qui vous permet de fixer à priori votre façon habituelle d'encoder les résultats (par nombre ou par contrat). Quelle que soit la façon choisie, vous pouvez toujours la changer en cours d'encodage .

7) Résultats

Certains joueurs vont certainement «rouspéter» au sujet de certains résultats qui leur semblent incorrects.

Lisez attentivement la note sur le calcul des fréquences ventilées à l'aide de la formule de Neuberg. N'hésitez pas à l'afficher aux valves de votre Club.

Mais vous pouvez supprimer cette option (interdit en Belgique pour les tournois «officiels»).

8) Résultats identiques (sans tablettes)

Dans la version DOS, pour encoder un résultat identique au précédent, on utilisait un des caractères «+» ou «=». Il se fait que sur un clavier français, ces deux caractères se trouvent sur la même touche. Le type de programmation utilisé ne permet pas, sous Windows ou Macintosh, de faire la distinction entre les deux caractères. Voici donc les touches choisies pour cette fonctionnalité : la touche ESPACE ou les caractères «/» ou « = » sur le pavé numérique. Comme toutes les touches particulières (flèches, ESC, ENTER, DEL/S, X, */Y, ces touches sont renseignées dans l'aide sur l'écran de l'encodage.

Guy LOUIS, Décembre 1996

40, Rue de Méridaux

1490 Court-St-Etienne

GSM: 0477/925615

E-Mail : guy.louis@skynet.be

Web : <http://guylouis.e-monsite.com>