

# Utilisation des BridgeMates

Le programme a déjà supporté les BridgeMates en 2000.

J'ai réintroduit leur programmation en 2024 suite à plusieurs demandes.

(<sup>1</sup>)

Ce mémo est un complément aux manuels « Tournois par paires.PDF » et « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF ».

L'installation des BridgeMates, du serveur Radio et du programme BPro est une opération complexe ([Getting started with BridgeMates](#)). N'oubliez pas d'installer BPro.EXE à l'aide du programme BProSetup3-9-9.EXE.

Mais l'utilisation des BridgeMates dans TournoiA est très facile.

L'utilisation classique du programme avec ou sans tablettes n'a absolument pas changé.

L'écran principal comporte maintenant une seule différence vous permettant de choisir les BridgeMates.

---

<sup>1</sup> Seul le programme TournoiA, la version pour une seule série de paires est concerné.

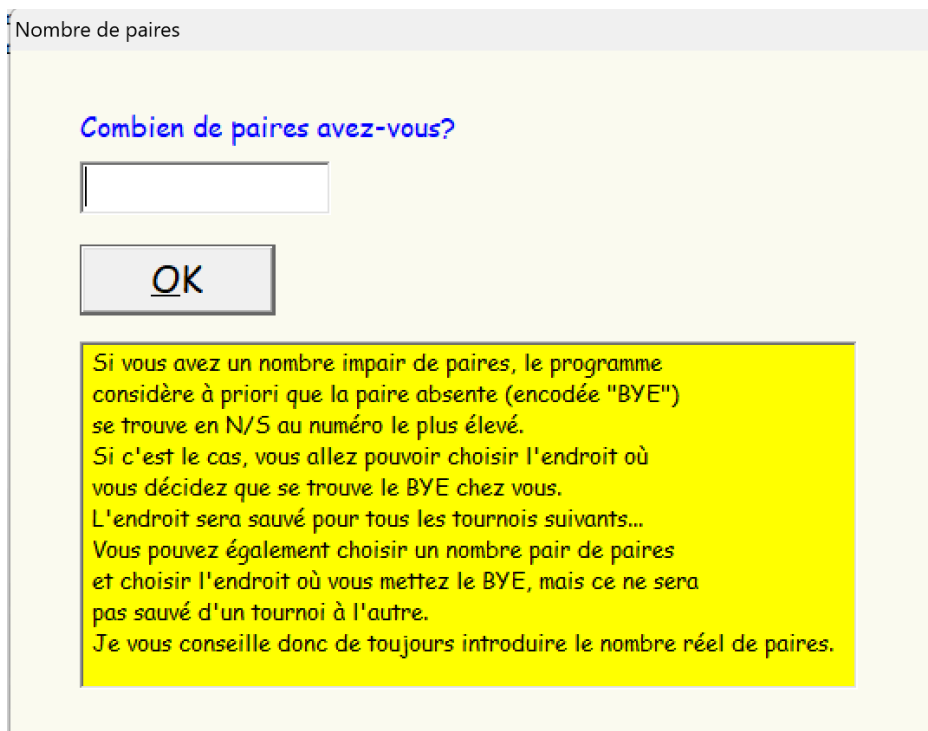


Pour l'utilisation des BridgeMates, il vous suffit de cocher la case « Utilisation des dispositifs aux tables » et indiquer que vous choisissez les BridgeMates.

Vous avez les mêmes possibilités que lorsque vous utilisez des tablettes :

- Les joueurs introduisent leur nom sur les BridgeMates
- Les joueurs introduisent les diagrammes des donnes sur les BridgeMates.
- Tournoi normal ou FFB

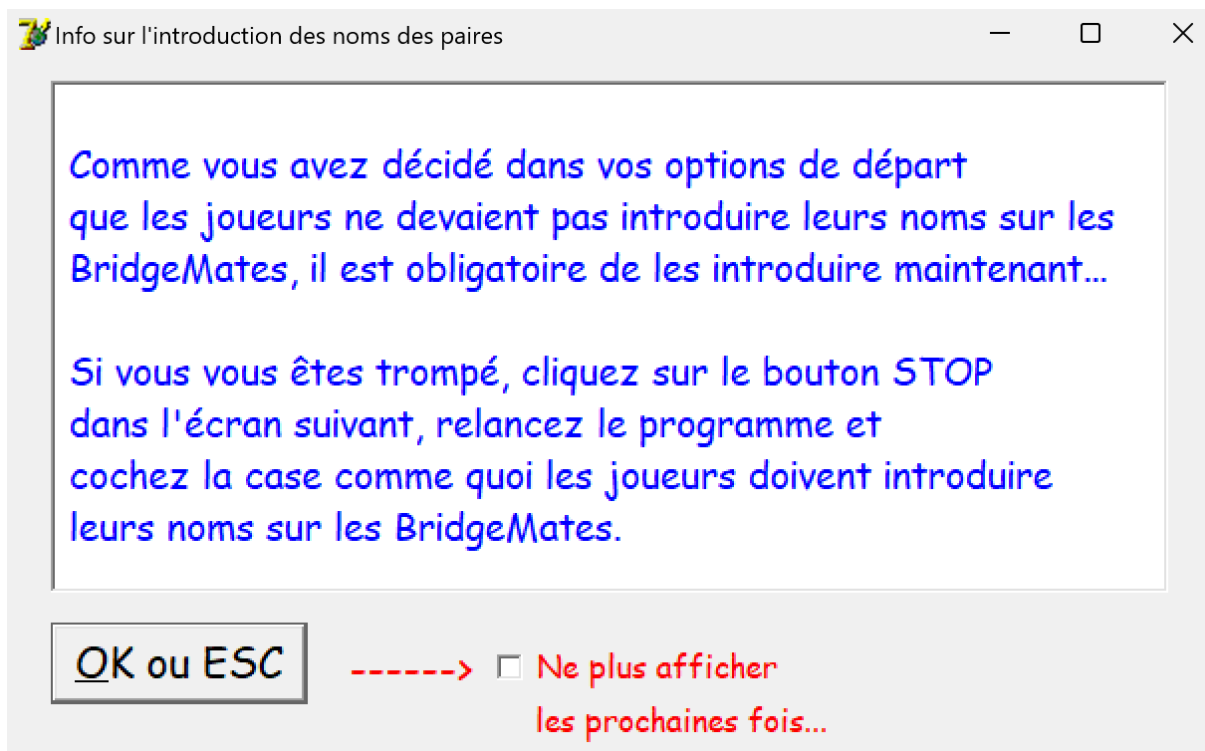
Les séquences de départ sont identiques à celles que vous utilisez avec des tablettes.



Si vous introduisez un nombre impair de paires, la première fois, le programme va vous demander où vous mettez la paire BYE. C'est exactement le même processus que pour la version avec ou sans tablettes.

Si vous avez décidé que les joueurs introduisent leur nom sur les BridgeMates, le programme passe directement au choix des options du tournoi. Voyez cela un peu plus loin.

Si vous avez décidé que les joueurs n'introduisent pas leur nom sur les BridgeMates, le programme vous rappelle que vous allez devoir les introduire maintenant.



Si plusieurs personnes de votre club vont utiliser le programme, il est mieux de ne pas cocher pas la case « Ne plus afficher la prochaine fois ».

Lorsqu'au bout de quelques tournois tous les utilisateurs ont assimilé cela, vous pouvez cocher la case <sup>2</sup>.

Dans ce cas, vous recevez l'écran habituel d'introduction des noms.

---

<sup>2</sup> Si vous voulez revenir en arrière et faire en sorte que ce message apparaisse à nouveau, effacez le fichier « MSG1.TXT » qui a été créé dans le même répertoire que le programme.

## Diagrammes des donnes

Si vous avez décidé dans vos options de départ que les joueurs devaient introduire les diagrammes sur les BridgeMates, vous n'avez rien de plus à faire.

Sinon, il y a deux possibilités :

- 1) Les joueurs mélangent les cartes avant de débiter le premier tour et alors les BridgeMates ne connaîtront pas les donnes et ne pourront par exemple pas vérifier les entames ni montrer le *par* des donnes....
- 2) Vous avez un programme de création des donnes et/ou une machine à dupliquer. Dans les deux cas, vous avez la possibilité de créer automatiquement des fichiers d'extension .PBN qu'il vous suffit de mettre dans le dossier des résultats de TournoiA (d'habitude le sous-dossier « Résultats »<sup>3</sup>). Le nom de ce fichier doit être identique au code de votre tournoi (d'habitude YYYYMMDD).

Mon programme lira automatiquement ce fichier PBN et enverra donc les diagrammes des donnes aux BridgeMates.

Ceci est surtout intéressant si le site de votre Club est hébergé sur [BridgeWebs](#).

---

<sup>3</sup> L'endroit où se trouve ce dossier peut être changé dans le menu principal de TournoiA avec le bouton « Modification des réglages et des paramètres ».

Si vous avez dit que les joueurs n'introduisent pas les diagrammes sur les BridgeMates et que le programme ne trouve pas le fichier PBN à l'endroit prévu, il vous affiche l'écran suivant :

Message sur les diagrammes des étuis

Vous avez décidé que les joueurs ne doivent pas introduire les diagrammes des donnes sur les Bridgemates.  
Je ne trouve pas ces diagrammes dans le fichier TEST.PBN du dossier C:\Users\moi\Desktop\ResultatsGBBC\.  
Peut-être avez-vous oublié de les introduire avec votre programme de création des diagrammes et/ou avec votre machine à dupliquer.  
Si vous avez oublié, quittez le programme, créez vos diagrammes et relancez TournoiA.  
Si vous n'avez pas oublié, les joueurs doivent donc mélanger les cartes avant le premier tour. C'est l'option standard en utilisant la touche ENTER.

Si vous voulez que ce message n'apparaisse plus, cochez la case ci-dessous.  
On considèrera que les joueurs mélangent toujours les étuis...  
Au cas où vous voudriez le faire réapparaître plus tard, effacez le fichier "NOMSGDIAG.TXT".

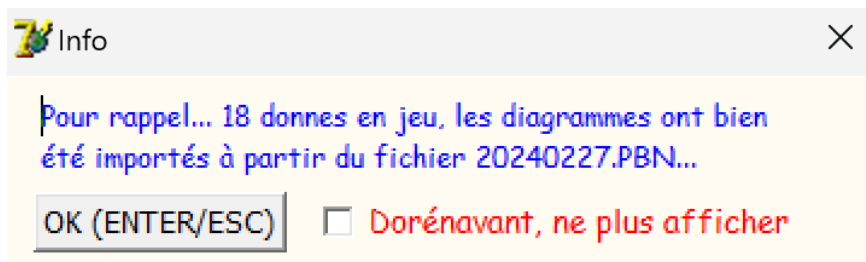
<---

Les joueurs mélangent les cartes au premier tour	<- ENTER
Vous quittez TournoiA et créez les diagrammes	<- ESC

L'écran parle de lui-même. La touche ENTER passe directement à la suite. La touche ESC quitte le programme. Lorsque vous serez habitués, vous pouvez cocher la case prévue : l'écran n'apparaîtra plus. <sup>4</sup>

<sup>4</sup> Vous pouvez la faire réapparaître en effaçant le fichier « NOMSGDIAG.TXT » qui a été créé lorsque vous avez coché la case.

Au moment où les diagrammes sont lus dans le PBN, un message de rappel s'affiche :



Vous tapez simplement une des touches ENTER ou ESC pour continuer. Vous pouvez cocher la case pour ne plus afficher dorénavant ce petit message <sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Si vous voulez revenir en arrière et faire en sorte que ce message apparaisse à nouveau, effacez le fichier « MSG2.TXT » qui a été créé dans le même répertoire que le programme.

Ensuite, on obtient le menu classique de TournoiA.

TournoiA 20240417

## Club de Bridge de MÉRIVAUX

ENTER ->

Introduction des feuilles de marque
Calcul des fréquences
Calcul des résultats
Affichage / Impression des résultats
Voir/Modifier les noms des paires
Voir ou imprimer le schéma du mouvement
Modification des réglages et des paramètres
Impression des noms des paires
Impression des marques et fréquences
Voir ou imprimer les récapitulatifs par paires

Ajustements et pénalités
Introduction des feuilles de table
Sauvetage de sécurité (backup)
Tournoi en plusieurs séances
Voir ou imprimer les diagrammes des étuis
Importer les diagrammes en format PBN

Envoyer les récapitulatifs par Mail
Sauver les résultats en format WEB
Sauver les résultats pour BridgeWebs
Sauver les résultats pour FFBClubNet

Programmé par Guy LOUIS, © 1987-2024

[Récupérés des Bridgemates](#)  
Nombre de joueurs 0/20  
Nombre de résultats: 0/75

Récupération automatique en cours... Stop

 ou Esc/Echap



Comme pour la version pour tablettes, on ne doit normalement jamais calculer les résultats puisqu'ils le sont en permanence. Même si vous introduisez (ou modifiez) manuellement un résultats, vous ne devez pas les recalculer.

Rien ne vous empêche également d'arrêter le tournoi avant sa fin théorique : les résultats seront corrects<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Les résultats non introduits seront considérés comme « Moyenne » et si vous avez coché l'option, les fréquences ventilées seront d'application.



Vous pouvez utiliser la plupart des fonctions disponibles :

- Introduction (modification) des feuilles de marque
- Affichage / Impression des résultats
- Voir/Modifier/Imprimer les noms des paires
- Voir ou imprimer le schéma du mouvement
- Modifier les réglages et les paramètres
- Imprimer les noms des paires
- Imprimer les marques et les fréquences
- Voir/Imprimer les récapitulatifs des paires
- Voir/Modifier/Imprimer les ajustements et pénalités
- Voir/Imprimer les diagrammes des étuis
- Envoyer les récapitulatifs par Mail
- Sauver les résultats pour BridgeWebs

Les fonctions suivantes ne peuvent pas être utilisées et donnent un message d'erreur si on les choisit.

- Importer les diagrammes au format PBN <sup>7</sup>
- Introduction des feuilles de table <sup>8</sup>
- Tournoi en plusieurs séances <sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Dans la version pour tablettes ou pour BridgeMates, si vous avez créé un fichier PBN (programme de création et/ou machine à dupliquer), ils sont lus au démarrage du programme.

<sup>8</sup> Cela n'a de sens que pour la version classique (pas de tablettes ni de BridgeMates)

<sup>9</sup> Je n'ai pas programmé cette fonction, mais cela pourrait être fait assez facilement.

## Grille

La grille classique apparait également.

Voici un exemple d'un tournoi Mitchell de 11 paires avec 3 étuis par table et où on joue 4 tours au lieu de 5.

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

## Programme BMPro

En même temps que le menu de TournoiA, celui de BMPro apparaît. Il est à priori minimisé dans la barre des tâches parce qu'il n'est d'aucune utilité durant le tournoi. Vous pouvez cependant le faire apparaître pour voir ce qui se passe.

Bridgemate® Control Software - C:\Users\moi\Desktop\ResultatsGBBC\20240416.BWS

Fichier Séance Serveur Outils Aide

Information serveur Valeur

Serveur Bridgemate Déconnecté

Système  
Port  
Version hardware  
Version microprogramme  
Version de communication  
Niveau des piles  
Cassé

Résultats Scores par tour Scores par donne Matrice des scores Joueurs

ID	Section	Table	Tour	Donne	Paire ...	Paire ...	Déclar...	NS/ED	Contrat	Résultat

Section	Table	Charger	Etat
A	1		●
A	2		●
A	3		●
A	4		●
A	5		●

Résultats Scores par tour Scores par donne Matrice des scores Joueurs

	Donne 1	Donne 2	Donne 3	Donne 4	Donne 5	Donne 6	Donne 7	Donne 8	Donne 9
Table A1									
Table A2									
Table A3									
Table A4									
Table A5									

## Reprendre un ancien tournoi

Cette possibilité existe au moment du lancement du programme. Elle est utile dans deux cas :

- Si le tournoi s'est planté en cours de route
- Si on veut reprendre le tournoi plus tard pour modifier des résultats, les réimprimer, envoyer les résultats sur BridgeWebs, les envoyer par Mail, etc....

Comme dans la version standard, le programme vous montre la liste des tournois et vous demande d'en choisir un.

## Noms des joueurs

A cause des BridgeMates II, le nombre de caractères des noms de joueurs ne peut dépasser 18 !

Si vous acceptez cette limitation, vous n'avez rien à faire.

Sinon, dans votre fichier de joueurs JOUEURS.TXT<sup>10</sup>, vous pouvez indiquer les prénoms en insérant un des caractères « : » ou « # » entre le nom et le prénom lorsque vous voyez que le nombre de caractères d'un joueur dépasse 18.

Par exemple :

```
DE SENNEVILLE#Catherine 704  
LISSAGORSKY:Jean-Marie 346675
```

Seul le prénom sera affiché sur les Bridgemates. Mais le nom complet (sans « # » ni « : ») est utilisé dans TournoiA

Vous pouvez également faire cela si vous préférez que pour tous les joueurs, il n'y a que le prénom qui est affiché sur les BridgeMates.

---

<sup>10</sup> Pour des raisons historiques, le nom du fichier de joueurs peut également être FICHIER.TXT.

## Type de tournoi

Tous les tournois sont autorisés, sauf les Pattons.

Message

Désolé, impossible de jouer un PATTON  
avec les BridgeMates!

# Utilisation simultanée de tablettes et des BridgeMates

Il est maintenant possible d'utiliser en même temps des tablettes et des BridgeMates.

Vous devez d'abord lancer TournoiA et créer un tournoi pour BridgeMates.

TournoiA

Fichier Edition Aide

Programme de calcul des résultats de tournois

Version pour une seule série de paires

Version 45 (Février 2024) pour Windows Maximum 200 paires  
Maximum 64 boards

Club de Bridge de MÉRIVAUX

Utilisation des dispositifs aux tables

Dispositifs :

- Tablettes
- BridgeMates

Tournoi :

- Standard
- FFB
- Roy René
- BInt2

 ou Esc/Echap

Les joueurs introduisent leurs noms

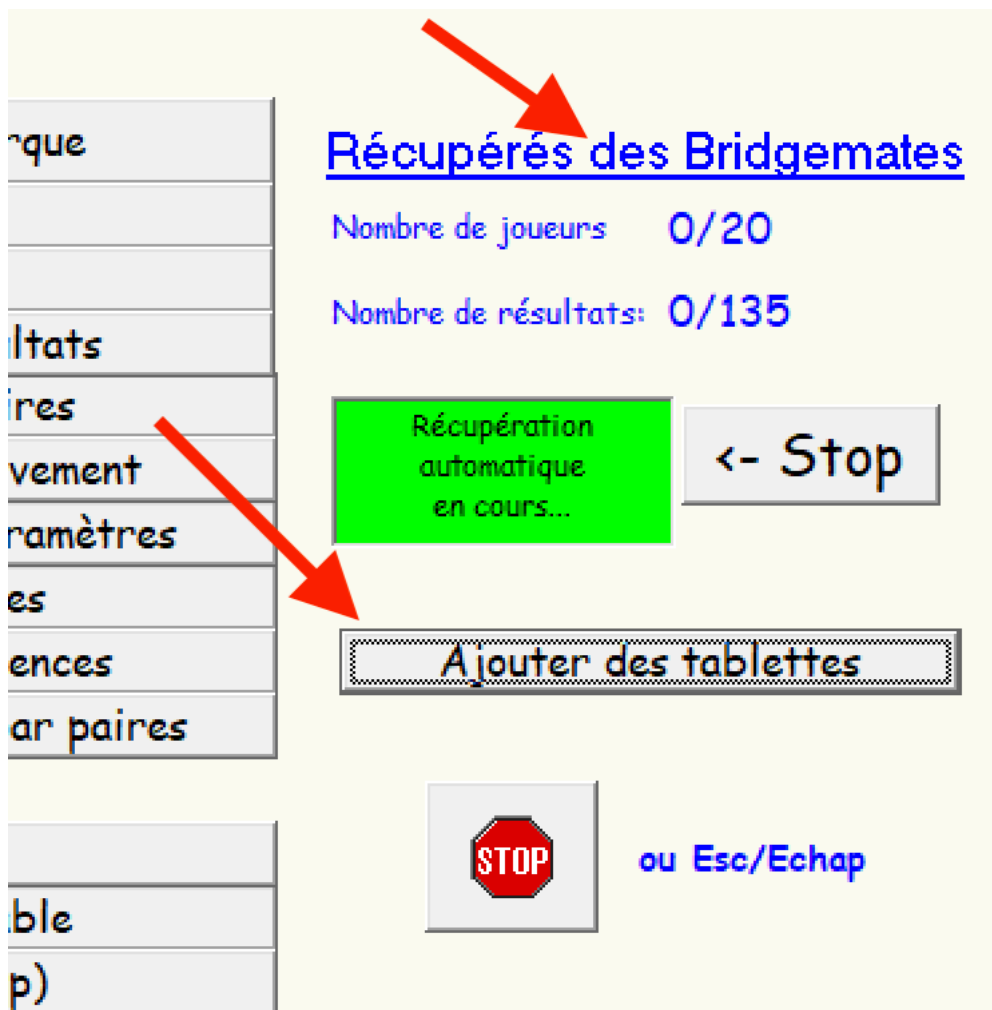
Les joueurs introduisent les diagrammes

Débuter un nouveau tournoi ← ENTER

Reprendre un ancien tournoi

Programé par Guy LOUIS, © 1987-2024

Après le choix du tournoi et les paramètres classiques (Nombre de paires, Nombre d'étuis par table, Type du mouvement,...), vous obtenez l'écran général :



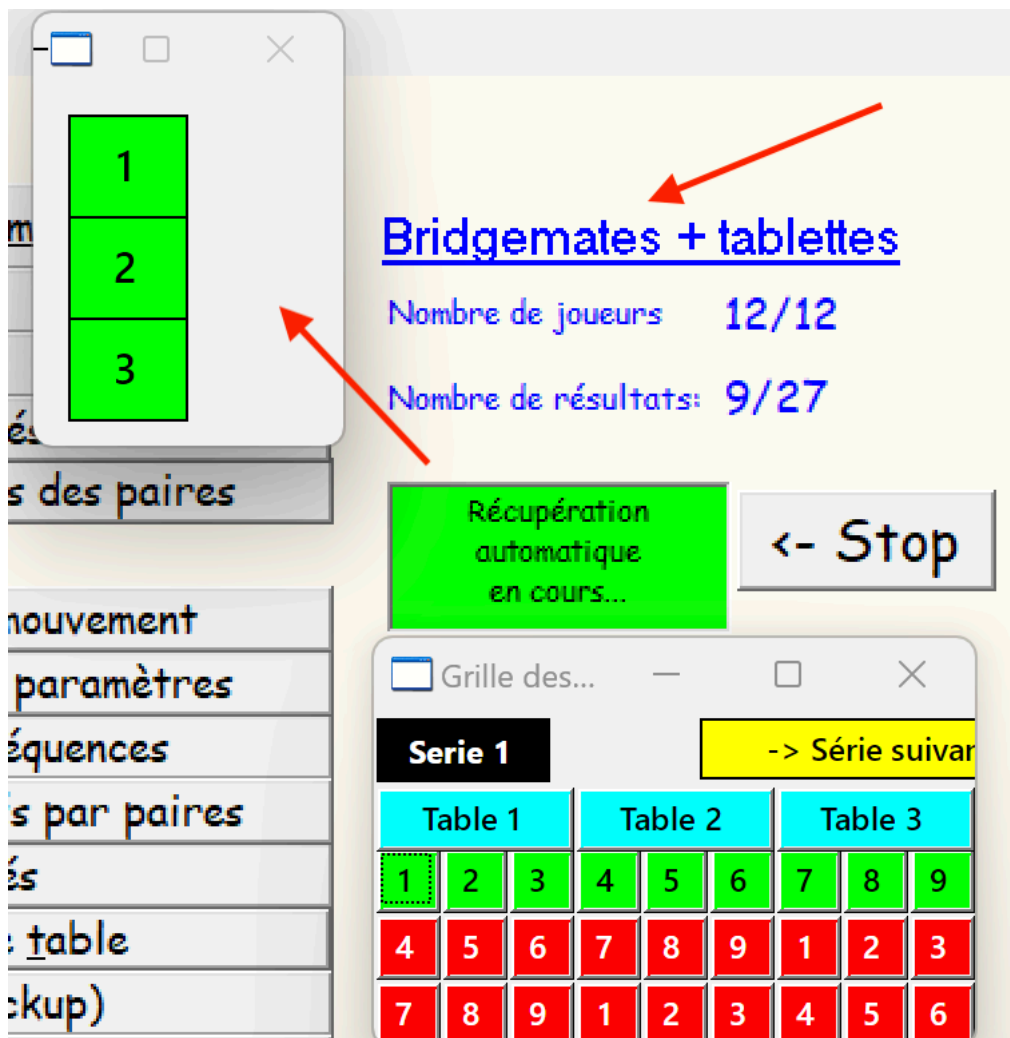
Vous voyez également un bouton « Ajouter des tablettes ».

Lorsque vous le cliquez, le programme lance automatiquement le gestionnaire des tablettes `PCBridgeCalcServer.EXE`. Il est minimisé dans la barre des tâches, exactement comme pour un tournoi joué uniquement avec des tablettes.

Votre tournoi peut alors commencer sur les tablettes et sur les BridgeMates. ...

Tout se déroule automatiquement et vous n'avez rien à faire de plus.

Voici ce que vous voyez à ce moment à l'écran :



Les résultats du tournoi seront affichés dans TournoiA qui regroupe donc les données provenant des tablettes et des BridgeMates.



## Reprendre un ancien tournoi.

Si vous désirez reprendre un ancien tournoi alors qu'il a été terminé pour pouvoir modifier un score ou réafficher/imprimer les résultats, il suffit de cliquer sur le bouton « Reprendre un ancien tournoi » (et vous pouvez même décocher la case « Utilisation des dispositifs aux tables »).

Par contre si vous voulez reprendre le tournoi parce qu'il y a eu une panne de courant ou un plantage d'un des programmes (TournoiA, PCBridgeCalcServer ou BMPro), vous cliquez sur le bouton « Reprendre un ancien tournoi », mais vous laissez cochées les cases « Utilisation des dispositifs aux tables » et « BridgeMates ». Lorsque le tournoi a redémarré, vous n'oubliez pas de recliquer sur le bouton « Ajouter des tablettes ».

Guy LOUIS, Avril 2024