

Utilisation des BridgeMates

Le programme a déjà supporté les BridgeMates Pro en 2000.

J'ai réintroduit leur programmation (uniquement pour des BridgeMates II) en 2023 suite à plusieurs demandes.

(¹)

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 BMPro est une opération complexe ([Getting started with BridgeMates](#)). N'oubliez pas d'installer BMPro.EXE à l'aide du programme BMProSetup3-9-9.EXE.

Après l'installation de BMPro, il est obligatoire de le lancer manuellement une première fois ² pour initialiser ses paramètres dans la base de registre Windows. Si vous oubliez de le faire, TournoiA vous le rappellera et le lancera lui-même.

L'utilisation des BridgeMates II 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.

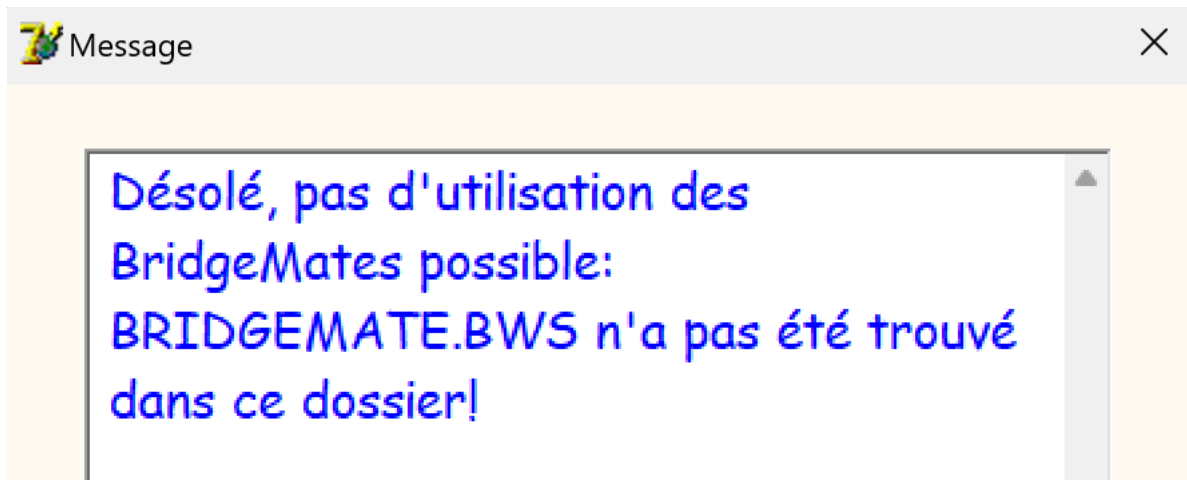
¹ Seul le programme TournoiA, la version pour une seule série de paires est concerné. La version TournoiB pour plusieurs séries de paires ne supporte pas les BridgeMates, au contraire des tablettes..

² BMPro se trouve normalement dans le dossier C:\Programmes (x86)\BridgeMate Pro



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

Au moment où vous cochez cette case, le programme vérifie que le fichier BRIDGEMATE.BWS est présent dans le dossier de TournoiA. S'il ne le trouve pas, il vous affiche ce message et décoche la case :

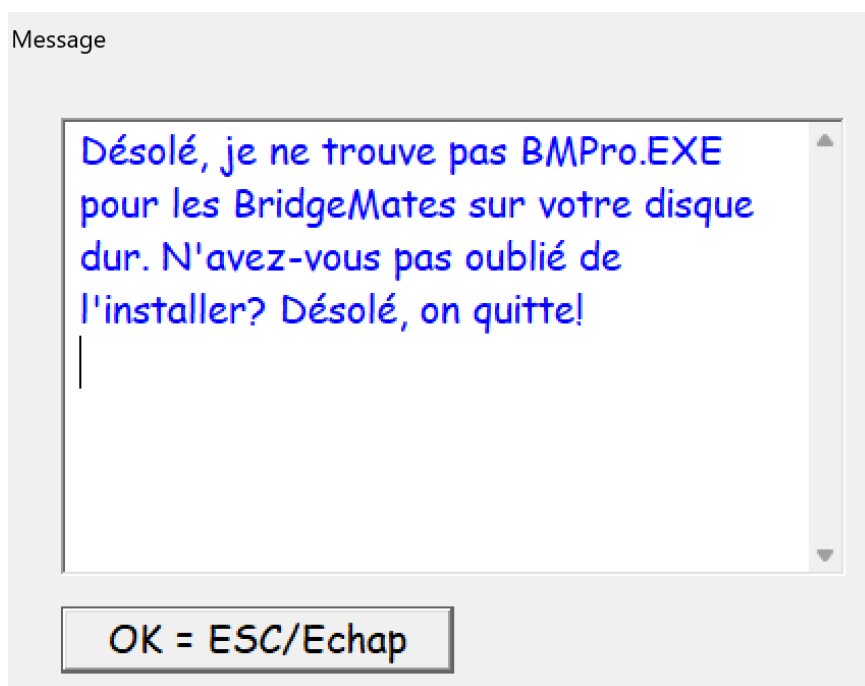


En plus, lors de la première utilisation de l'option « BridgeMates », le programme recherche l'endroit où l'installateur a mis les fichiers concernant BMPro.

Durant cette opération, il affiche un message



S'il ne trouve pas BMPro, il affiche le message



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

La première fois que le programme tourne avec des BridgeMates, il vous présente un écran de modification des paramètres de ceux-ci :

Modifiez ces paramètres pour les BridgeMates

- ☐ Introduction de la carte d'entame
- ☐ Vérifier la carte d'entame
- ☐ Montrer les noms des joueurs à chaque tour
- ☐ Permettre d'introduire un numéro de joueur vide

Code de l'arbitre: (Exactement 4 chiffres)

Affichage des noms des joueurs

[Aide?](#)

- ☒ Accepter la limitation à 18
- ☐ Envoyer les prénoms si la longueur > 18
- ☐ Toujours n'envoyer que les prénoms

OK

= ENTER

Il ne vous posera ensuite plus la question, mais vous pourrez plus tard modifier ces options dans les paramètres du programme.

Modification des réglages et des paramètres

Mot de passe pour les tablettes

Paramètres des BridgeMates

Options d'importation des diagrammes (PBN)

Ensuite, lors du lancement du tournoi, les séquences de départ sont identiques à celles que vous utilisez avec des tablettes.

Nombre de paires

Combien de paires avez-vous?

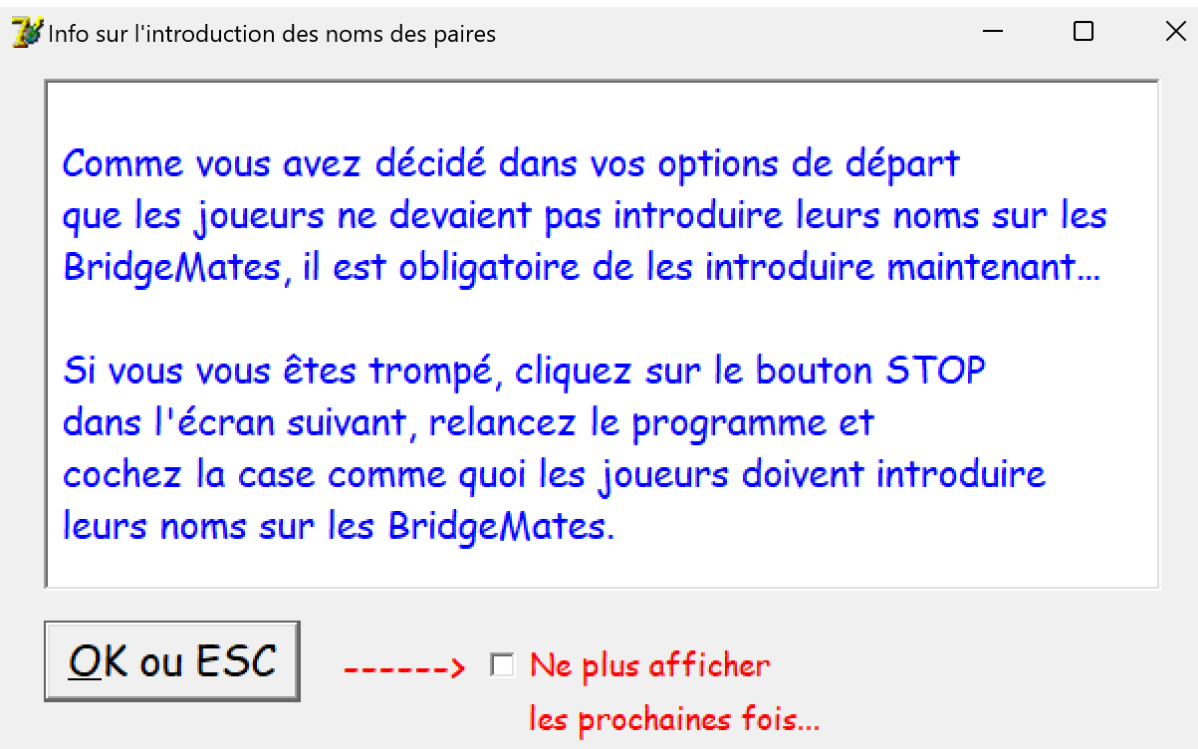
OK

Si vous avez un nombre impair de paires, le programme considère à priori que la paire absente (encodée "BYE") se trouve en N/S au numéro le plus élevé.
Si c'est le cas, vous allez pouvoir choisir l'endroit où vous décidez que se trouve le BYE chez vous.
L'endroit sera sauvé pour tous les tournois suivants...
Vous pouvez également choisir un nombre pair de paires et choisir l'endroit où vous mettez le BYE, mais ce ne sera pas sauvé d'un tournoi à l'autre.
Je vous conseille donc de toujours introduire le nombre réel de paires.

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 ³.

³ 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.

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

Introduction des paires

Paires N/S

Liste des joueurs

Paires E/W

1	N1	S1	ANTELME Danielle	1	E1	W1
2	N2	S2	APPANAH Sunifa	2	E2	W2
3	N3	S3	ARNAUD Patrick	3	E3	W3
4	N4	S4	BAISSAC Charlotte	4	E4	W4
5	N5	S5	BAISSAC Jean-Claude	5	E5	W5
6			BALYMANDHUB Champa	6		
7			BANYMANDHUB Sunil	7		
8			BARAYRE Dominique	8		
9			BARAYRE Philippe	9		
10			BARRESI Roger	10		
11			BATES Catherine	11		
12			BATES Raymond	12		
13			BELLANCOURT Jean-Paul	13		
14			BELLONI Brigitte	14		
15			BOLLAND Christopher	15		
			BOLLAND Sybil			
			BONIEUX Josiane			
			BOYNS Katherine			
			BREWER Richard			
			BURNAND Alain			
			BYE			
			CHAN FUN FUNG Michaël			
			CHAN KWAI SIONG Benoît			
			CHAN KWAI SIONG Myrna			
			CHAPMAN Françoise			

OK (Fin)

= Alt + O

Ensemble des actions possibles...

STOP

= ESC

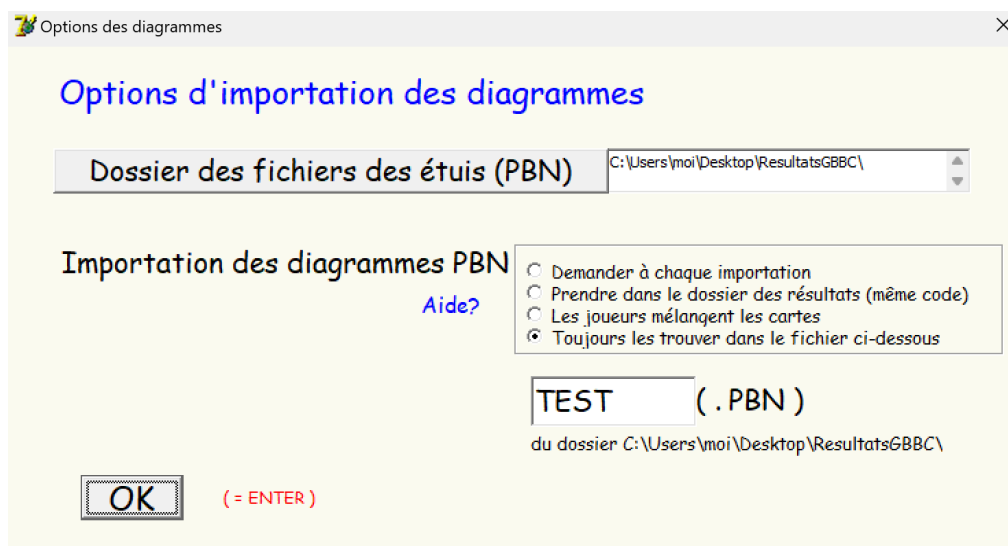
Imprimer les paires

Diagrammes des donnes

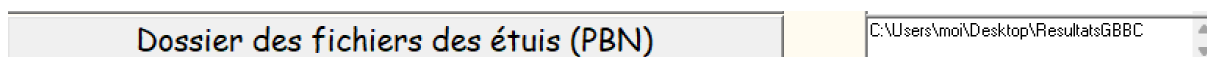
Dans les options générales du programme, vous avez cette possibilité :

Options d'importation des diagrammes (PBN)

Voici l'écran qui apparaît :

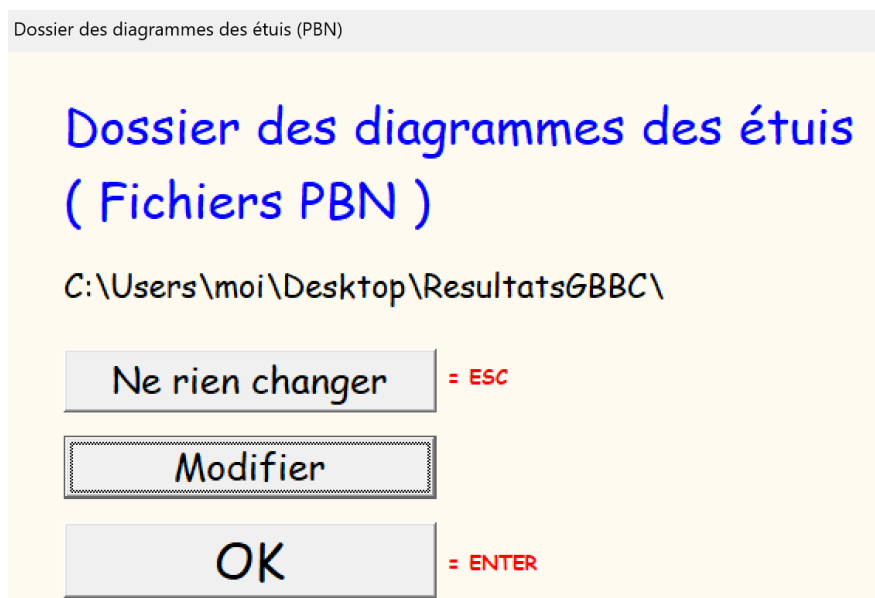


Le dossier d'importation des diagrammes « Dossier des fichiers des étuis (PBN) » est à priori le même que celui des résultats⁴

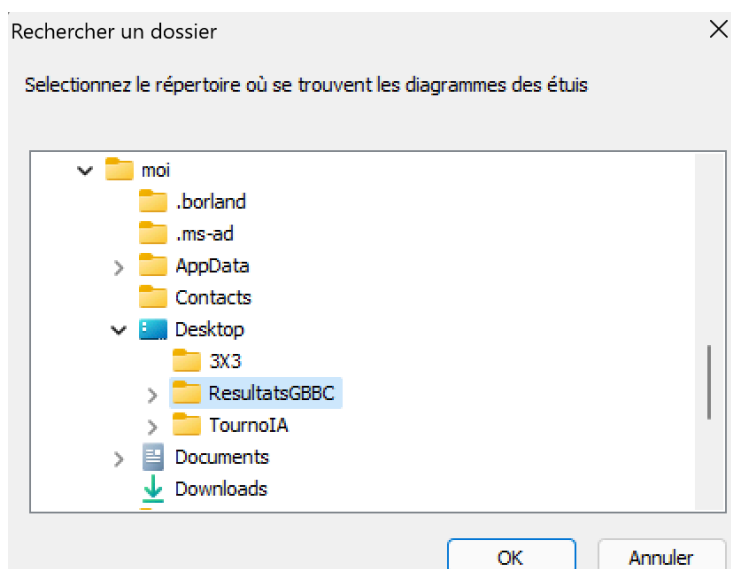


⁴ A priori, c'est le sous-dossier Resultats du dossier de TournoiA. Mais vous pouvez le modifier dans les options générales (bouton « Dossier des résultats de tournois »).

Vous obtenez :

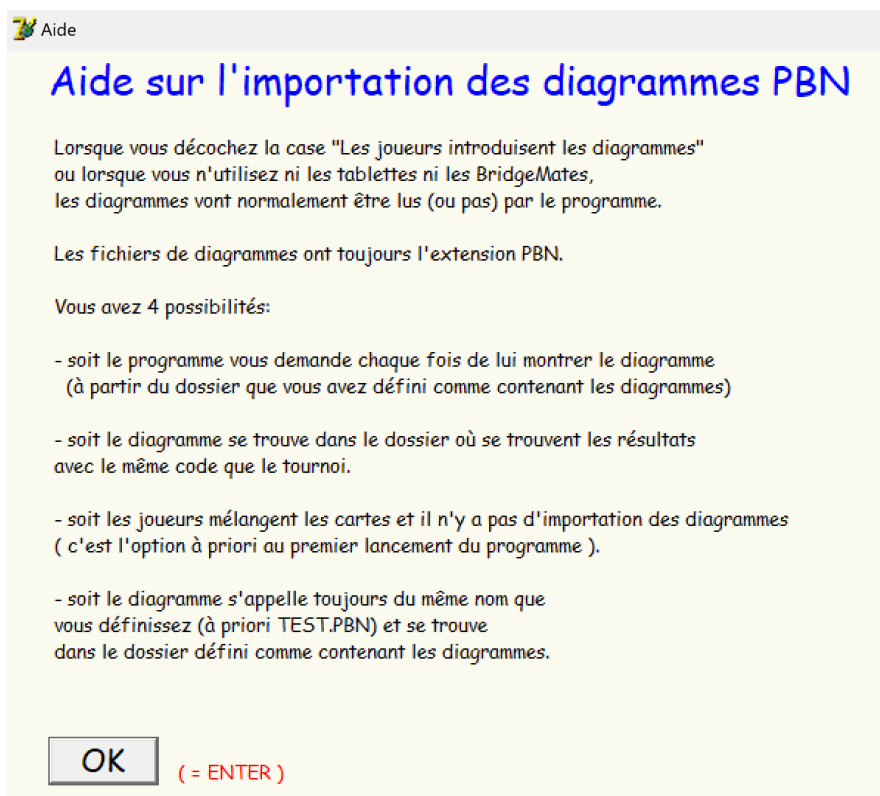


Si vous voulez modifier, vous obtenez une boîte de dialogue standard de Windows :



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.

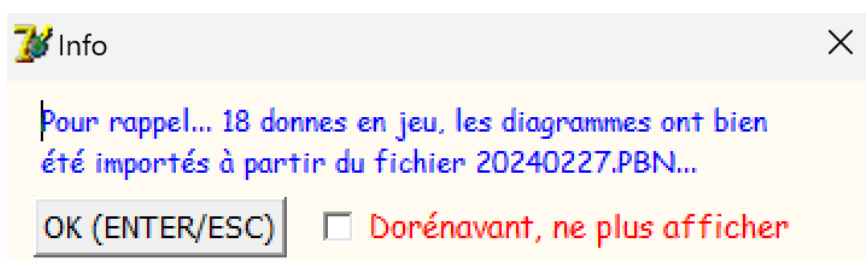
Sinon, il y a quatre possibilités avec un bouton « Aide » :



L'importation automatique des diagrammes des donnes est intéressante si vous indiquez dans les options des BridgeMates que les joueurs doivent introduire l'entame.

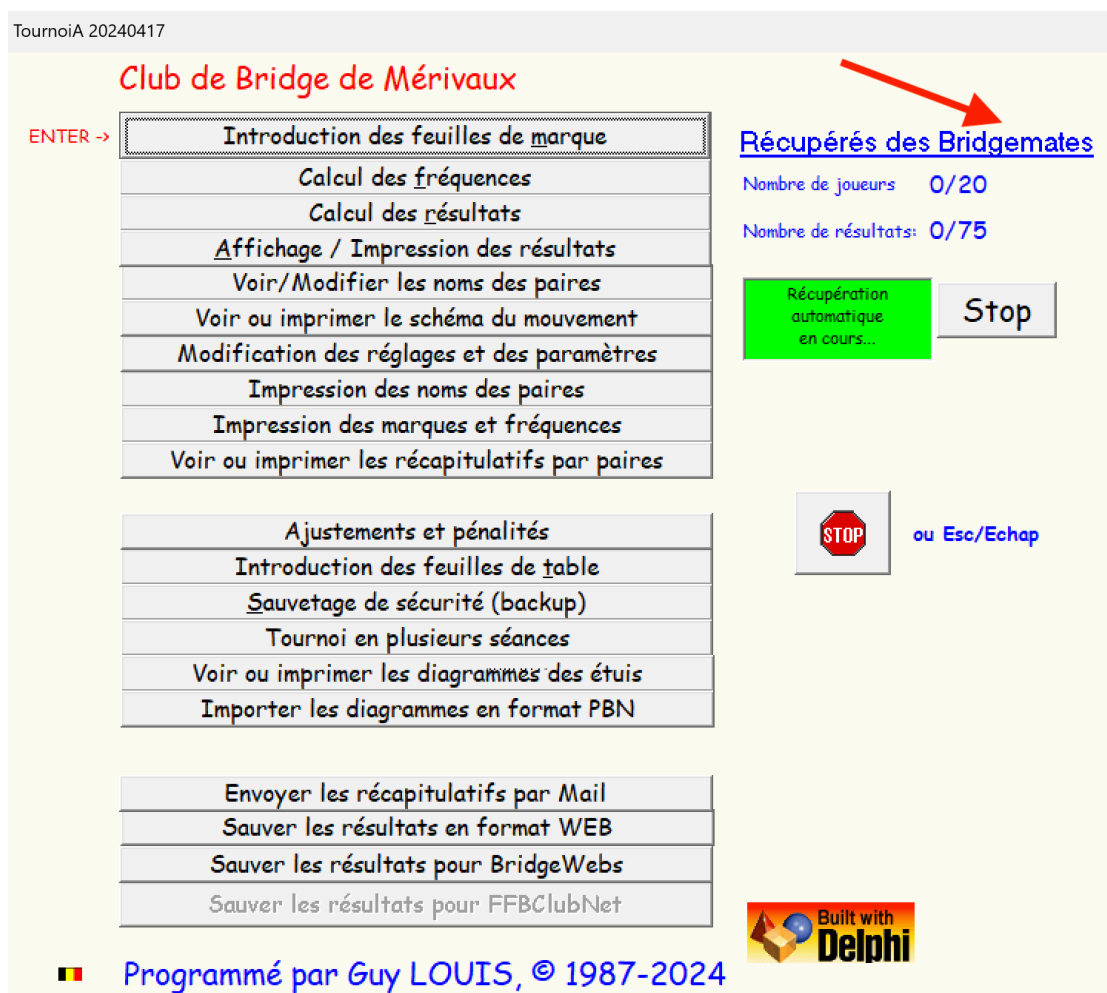
C'est également intéressant si le site de votre Club est hébergé sur BridgeWebs.

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 ⁵.

Ensuite, on obtient le menu classique de TournoiA.



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.

⁵ 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.

Rien ne vous empêche également d'arrêter le tournoi avant sa fin théorique : les résultats seront corrects⁶.

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 ⁷
- Introduction des feuilles de table ⁸
- Tournoi en plusieurs séances ⁹
- Mot de passe pour les tablettes¹⁰
- Paramètres des BridgeMates¹¹

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

⁷ 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.

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

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

¹⁰ Pas applicable pour les BridgeMates

¹¹ Pas modifiable à ce moment du tournoi quand BMPPro est déjà lancé. Vous pouvez modifier ces paramètres au lancement de TournoiA avec le menu « Fichier -> Réglages et paramètres »

Grille

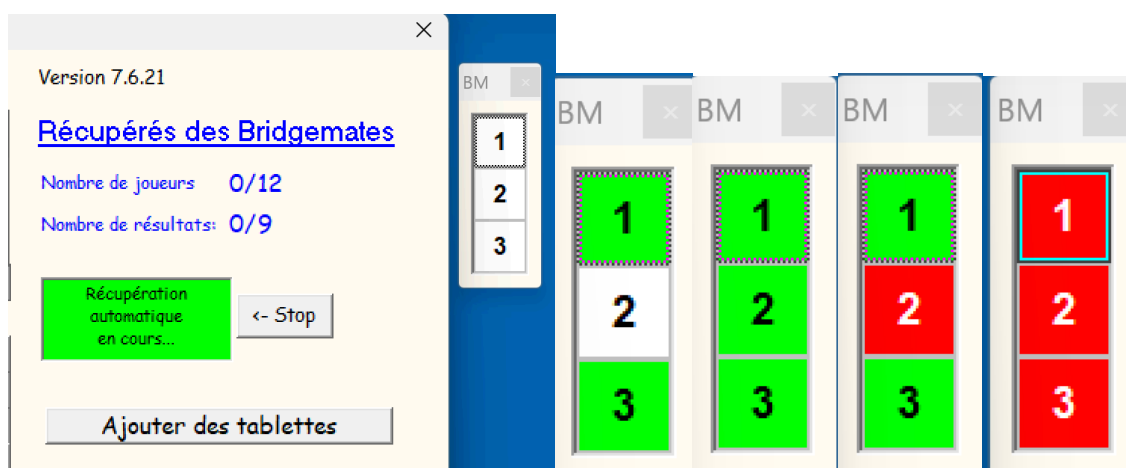
La grille classique apparait également.

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.

[illegible]

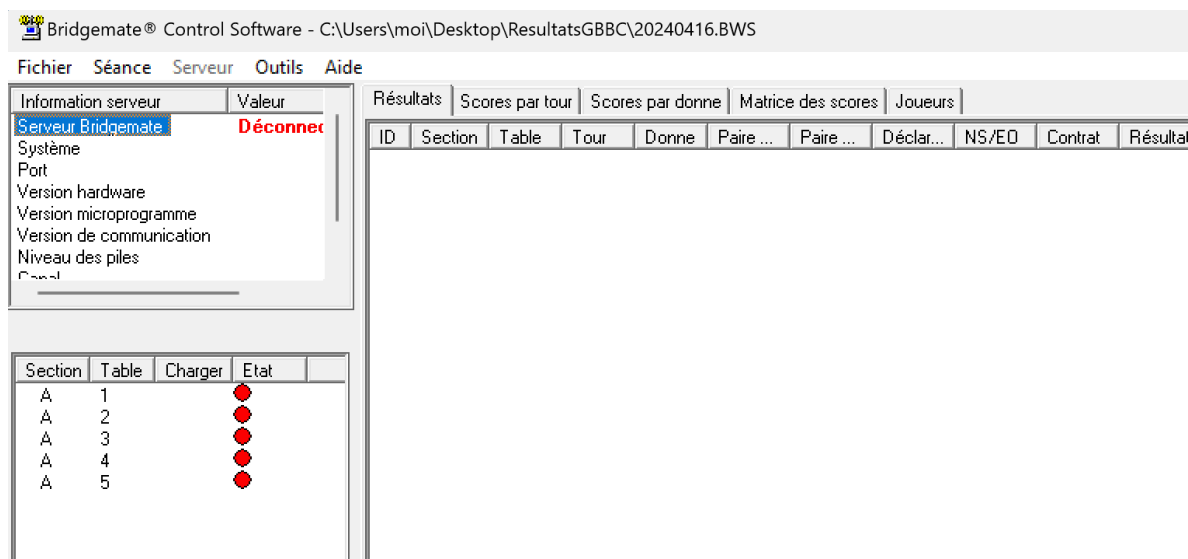
Tableau des BridgeMates

Comme avec les tablettes et dans BMPro, vous voyez dans quel état se trouvent les BridgeMates. Pour un petit tournoi de 3 tables, on voit les diverses situations : 1) au début du tournoi, 2) avec 2 BridgeMates connectés, 3) avec tous les BridgeMates connectés, 4) à la fin du tournoi pour le BridgeMate 2 et 5) avec tous les BridgeMates qui ont terminé. C'est une confirmation d'une grille entièrement « verte ».



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.



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									

Ajustements.

Moyennant le code, l'arbitre peut ajuster une donne. Dans le menu qui apparaît, choisir l'option « 1 Adjusted score ». Mettre une des valeurs acceptées officiellement : 60-40, 50-50, 40-60. Cela sera reflété dans TournoiA.

Néanmoins, il est bien mieux de le faire directement dans TournoiA. Dans l'introduction des scores, utiliser « A ».



Scores introduits dans TournoiA.

Que ce soit pour un nouveau score, une suppression de score ou un ajustement, cela est envoyé à BMPPro et donc aux BridgeMates.

Mais... Dans ces trois cas, un petit avertissement vous est affiché :



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 (panne de courant ou un plantage d'un des programmes (TournoiA, PCBridgeCalcServer ou BMPro),
- Si vous désirez reprendre un ancien tournoi alors qu'il a été terminé pour pouvoir modifier un score, réafficher/imprimer les résultats envoyer les résultats sur BridgeWebs, les envoyer par Mail, etc...,

Il suffit de cliquer sur le bouton « Reprendre un ancien tournoi ».

Comme dans la version standard, le programme vous montre la liste de vos tournois.

Vous allez vous retrouver dans la situation exacte où TournoiA s'est arrêté. Y compris pour BMPro.

Noms des joueurs

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

Vous avez une option dans les paramètres des BridgeMates :

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

Sinon, dans votre fichier de joueurs JOUEURS.TXT¹², vous pouvez indiquer les prénoms en insérant un des caractères « : » ou « # »

¹² Pour des raisons historiques, le nom du fichier de joueurs peut également être FICHIER.TXT.

entre le nom et le prénom lorsque vous voyez que le nombre de caractères d'un joueur dépasse 18.

Par exemple :

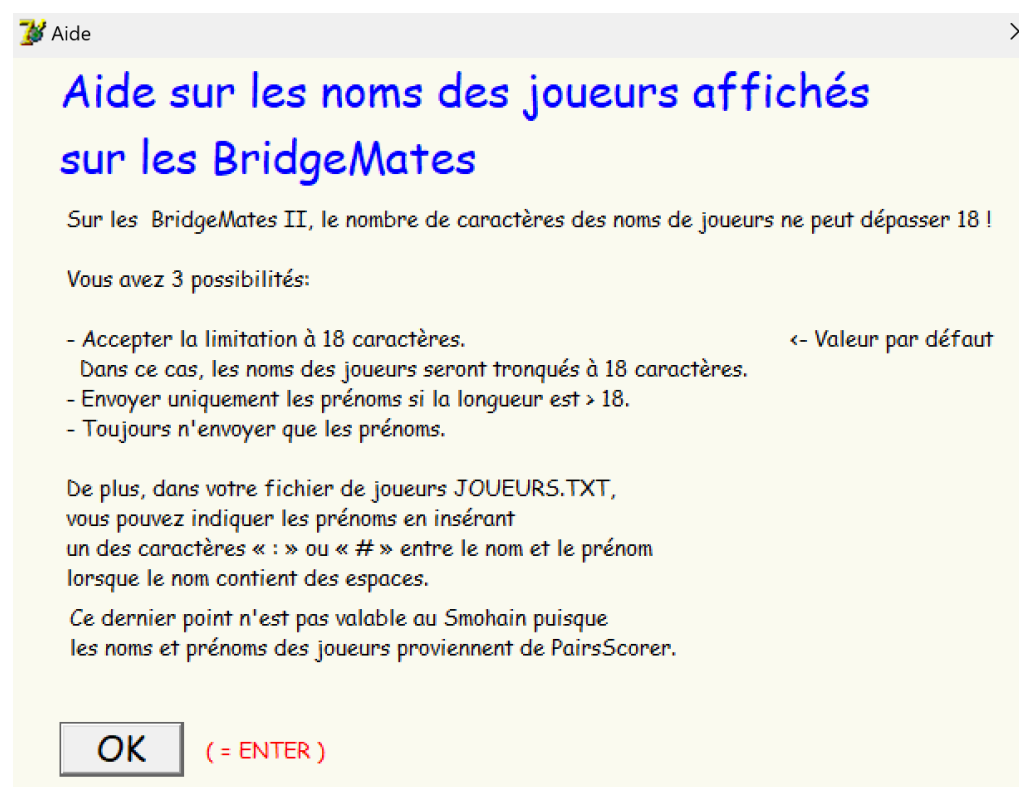
DE SENNEVILLE#Catherine 704
LISSAGORSKY:Jean-Marie 346675

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

Vous avez également une option dans les paramètres des BridgeMates :

Affichage des noms des joueurs Aide?	☒ Accepter la limitation à 18 ☐ Envoyer les prénoms si la longueur > 18 ☐ Toujours n'envoyer que les prénoms
--	---

Avec le bouton d'aide :



Type de tournoi

Tous les tournois sont autorisés, sauf les Pattons.

Message

Désolé, impossible de jouer un PATTON
avec les BridgeMates!

Utilisation simultanée des 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

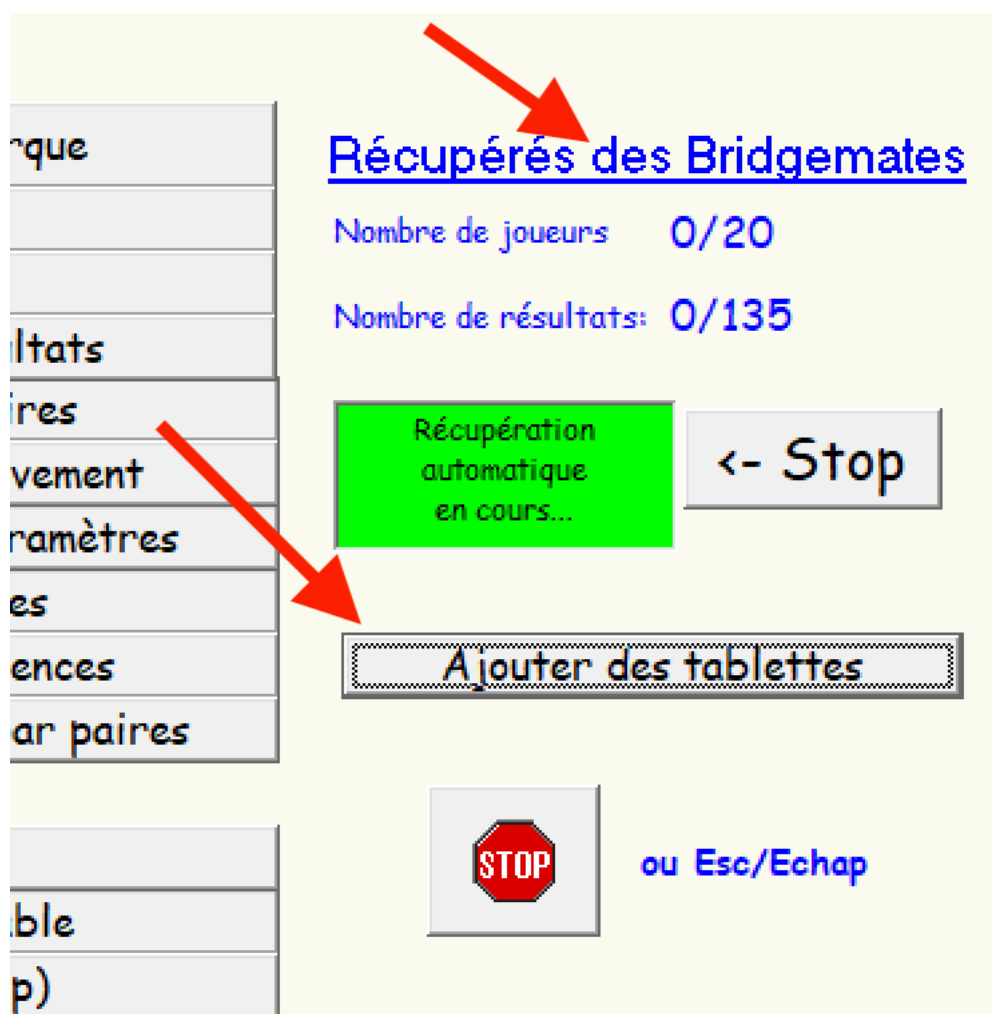
☐ Les joueurs introduisent les diagrammes

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 :



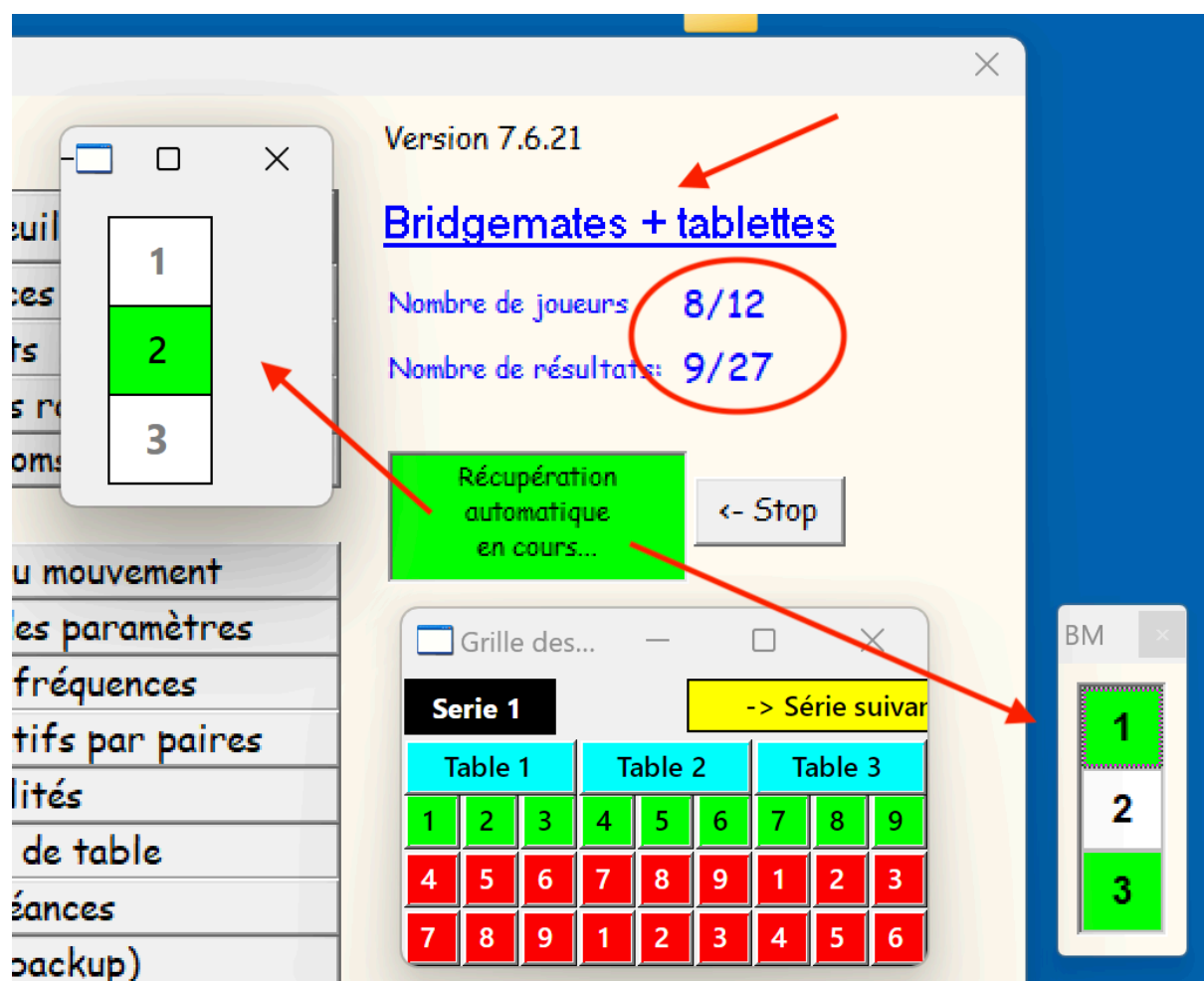
Vous voyez également un bouton « Ajouter des tablettes ».

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 pour un petit tournoi de 6 paires, avec 2 BridgeMates et une tablette, le premier tour étant terminé.¹³



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

¹³ Notez que TournoiA et PCBridgeCalcServer dialoguent pour empêcher deux appareils d'avoir le même numéro.

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 (panne de courant ou un plantage d'un des programmes (TournoiA, PCBridgeCalcServer ou BMPro),
- Si vous désirez reprendre un ancien tournoi alors qu'il a été terminé pour pouvoir modifier un score, réafficher/imprimer les résultats envoyer les résultats sur BridgeWebs, les envoyer par Mail, etc...,

Il suffit de cliquer sur le bouton « Reprendre un ancien tournoi ».

Comme dans la version standard, le programme vous montre la liste de vos tournois.

Vous allez vous retrouver dans la situation exacte où TournoiA s'est arrêté. Y compris pour BMPro.

Lorsque le tournoi a redémarré, vous n'oubliez pas de recliquer sur le bouton « Ajouter des tablettes ».

BMPro planté.

Si seul le programme BMPro s'est planté, il y a deux possibilités :

- Soit vous lancez BMPro manuellement (par un double-clic) et vous utilisez le menu «Fichier->Ouvrir» (ou «File->Open») et vous montrez le fichier BWS du tournoi. Il se trouve dans le sous-dossier « Resultats » de celui de TournoiA.¹⁴
- Soit vous utilisez «Reprendre un ancien tournoi» et pour être sûr redémarrez d'abord votre PC..

Guy LOUIS, Avril 2024

¹⁴ Ou le dossier « Resultats » dont vous avez modifié la place dans les paramètres de TournoiA.