TournoiA/B et BridgeCalc pour la FFB

Note : nous remplacerons dans ce manuel la notation TournoiA/B (TournoiA ou TournoiB) par la notation TOURNOI.

En plus des manuels d'utilisation de TOURNOI (Tournois par paires.PDF) et de BridgeCalc (Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF), voici la description de leur utilisation pour les Clubs français affiliés à la FFB et qui doivent utiliser le logiciel FFBClubNet pour transférer les résultats de leurs tournois à la FFB. Rien ne les empêche évidemment d'utiliser TOURNOI de façon autonome. Cette note ne décrit donc que les modifications ou ajouts aux deux autres manuels concernant les tournois FFB.

1) Microsoft Access

La version de TOURNOI utilise les bases de données au Format BWS de Microsoft Access, créées par FFBClubNet. Le plus simple est d'avoir installé ce programme (dans sa version 1997 ou 2000). Sinon, il est <u>impératif</u> d'installer le « Runtime » de Access. Voici un lien pour le télécharger : <u>https://www.dropbox.com/s/87ll5jcdq02v7im/AccessRunti</u> <u>me.exe?dl=0</u>

2) Démarrage du système

Vous commencez par lancer les deux programmes FFBClubNet.EXE et TOURNOI.EXE L'ordre de lancement n'a pas d'importance, mais vous devrez d'abord configurer votre tournoi dans FFBClubNet avant de le débuter dans TOURNOI.

Note importante

C'est documenté dans le manuel de TOURNOI, mais je le rappelle ici.

[On constate quasi toujours un ou des problèmes quand on utilise mes programmes sur Windows à partir de la version 7. C'est un problème Windows et non pas de mes programmes.

Dans ce cas, il faut faire deux choses:

1) Exécuter mes programmes :

- en mode administrateur (toutes les versions de Windows).
- en compatibilité Windows XP.

Pour cela, il faut faire un clic droit sur le programme, choisir «Propriétés», et cocher la case «Exécuter ce Programme en tant qu'Administrateur». De plus, dans l'onglet «Compatibilité», choisir Windows XP SP3. Il est possible que la séquence des opérations à effectuer soit légèrement différente selon les versions de Windows. Attention ! Ce point est valable de Windows XP à Windows 7, mais pas en Windows 10.

Notez que depuis 2020, mes programmes ne doivent plus être exécutés en mode administrateur.

2) Désactiver l'UAC (<u>U</u>ser <u>A</u>ccount <u>C</u>ontrol). Pour cela, il faut aller dans Panneau de Configuration et choisir «Comptes d'utilisateurs».

Si vous êtes marqué en tant qu'Administrateur, alors pas de problème, il s'agit juste du mécanisme de sécurité de Windows, qui demande la «permission» d'installer tel programme, de faire telle modification, etc... C'est un mécanisme très utile, mais qui peut devenir très barbant pour un utilisateur «confirmé».

Pour désactiver l'UAC, il faut se rendre dans le Panneau de Configuration «Comptes d'utilisateurs» et cliquer sur «Activer ou Désactiver le Contrôle de Comptes Utilisateurs». En Windows 7, d'abord choisir «Modifier les paramètres de contrôle de compte d'utilisateur» et mettre le curseur en bas. Vous n'aurez ainsi plus aucune fenêtre intempestive.

3) Les joueurs du Club

Il est <u>obligatoire</u> de créer le fichier des joueurs de votre Club. Ce fichier « texte » se nomme JOUEURS. TXT ¹et se trouve dans le dossier standard de TOURNOI.

<u>Le fichier de vos joueurs de FFBClubNet n'a donc aucune</u> <u>utilité ici.</u>

Il est présent dans TOURNOI afin de pouvoir facilement introduire les noms des joueurs. Il est également utilisé pour la même fonction sur les tablettes.

Sa syntaxe est décrite dans le manuel de TOURNOI, Tournoi par paires.PDF (pages 19 et 20) ainsi que dans le manuel de BridgeCalc Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF (pages 11 à 14).

Ce fichier contient donc sur chaque ligne le nom² de chaque joueur suivi optionnellement de son numéro de licence. Pour les français, il est <u>indispensable</u> d'y mettre le numéro de licence FFB.

Ce fichier est rechargé automatiquement dans le serveur à chaque lancement et donc lors de chaque nouveau tournoi.

Il peut être trié par ordre alphabétique, mais ce n'est pas obligatoire. TOURNOI et PCBridgeCalcServer s'en occupent.

Si TOURNOI ne trouve pas JOUEURS.TXT, vous recevez ce message :

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

² Il est mieux de mettre le nom suivi du prénom, par exemple GALAND Claude.



Et s'il manque un ou plusieurs numéros de licence, vous recevez ce message :

🗊 Message	
Il y a 2 numéro(s) de licence inconnue(dans FICHIER.TXT. Mis à 0000. Ce numéro peut être introduit ou modifié INCONNU.TXT.	s) dans
OK = ESC	

Donc, le numéro de licence inconnu est à priori 0000 mais vous pouvez le créer ou le modifier dans un fichier de texte INCONNU.TXT.

<u>Une dernière remarque</u> :

Dans la version standard, il n'y a aucune limitation sur la taille de JOUEURS.TXT. Mais dans la version pour tablettes et à fortiori dans la version FFB, le nombre de lignes est limité à 1.000. La raison est qu'un fichier comportant 1.000 joueurs a une taille de 15K-30K. Ce fichier étant envoyé sur les tablettes, il n'y a pas de risque de *Timeouts* (de toutes façons correctement traités), mais il faut bien fixer une limite raisonnable...

4) FFBClubNet

Vous utilisez le programme FFBClubNet comme vous le faites habituellement.

Vous commencez par choisir le type de mouvement de votre tournoi. Vous devez choisir un « tournoi par paires ». Les seuls mouvements autorisés sont les Howells, les « Skip-Mitchells » et les « Relay-Mitchells » (appelés en France, les « Guéridons »). TOURNOI accepte les tournois comportant autant de séries de paires que vous le désirez : TournoiA pour une seule série et TournoiB pour une ou plusieurs séries.

Je vous rappelle que pour un tournoi avec un nombre pair de tables (N), vous avez le choix entre un « Skip-Mitchell » et un « Guéridon ». L'avantage de ce dernier mouvement est que tous les étuis sont joués N fois, alors qu'avec un « Skip-Mitchell », les étuis sont joués N-1 fois. Donc, il y a N tours pour un Guéridon alors qu'il y en a que N-1 avec un « Skip-Mitchell ».

Vous choisissez bien sûr le nombre de tables et décidez si une table est incomplète (il y a une paire absente, appelée improprement BYE dans la suite de cette note).

Pour un Mitchell, vous pouvez choisir de mettre la paire BYE où vous le désirez alors que pour un Howell, vous n'avez pas le choix : ce sera nécessairement la paire 2*N (10 pour un Tournoi à 5 tables). Vous choisissez également le nombre d'étuis joués à chaque table.

Vous pouvez également introduire les noms des joueurs mais il est plus efficace (et rapide) de laisser les joueurs introduire leurs noms sur les tablettes : ils pourront le faire en un clic, soit par un choix dans la liste des joueurs de votre Club, soit en tapant leur numéro de licence FFB.

TOURNOI gérera parfaitement les deux cas de figure.

Il est clair que si vous introduisez les noms des joueurs dans FFBClubNet, les joueurs n'auront techniquement pas la possibilité de le faire sur les tablettes.

Vous aurez de toutes façons toujours la possibilité d'introduire ou de modifier les noms des joueurs dans TOURNOI. Egalement par choix dans une liste ou par numéro de licence.

N'oubliez pas de sauver le tournoi dans le BWS!

Vous arrêtez alors à ce moment l'utilisation de FFBClubNet. Vous pouvez minimiser le programme dans la barre des tâches de Windows ou même le quitter, puisque vous pourrez le relancer plus tard, pour terminer l'envoi des résultats à la FFB.

Il faut noter que les informations sauvées par FFBClubNet à destination de TOURNOI sont à priori sauvées dans le dossier C:\FFBClubNet.

TOURNOI y cherchera les informations du tournoi. Si vous avez décidé que FFBClubNet sauve ses informations dans un autre dossier, vous pouvez décrire le chemin de ce dossier dans le fichier FFBFolder.TXT (qui se trouve dans le même dossier que TOURNOI), par exemple C:\FFBClubNet\MonClub

5) Les fichiers de paramètres du tournoi

Lorsque le tournoi a été défini dans FFBClubNet, celui-ci crée un fichier « Access » d'extension « .BWS ».

Ce fichier comporte plusieurs tables comportant les paramètres du tournoi (Howell/Mitchell, nombre de tables, etc...), les joueurs (s'ils ont été introduits) et la description du mouvement (qui joue contre qui, quelles donnes, à quelle table, etc...).

Le nom de ce fichier a pour syntaxe :

<numéro de licence du Club><Type1>JJMMAAAA<Type2>

Par exemple 3302067TPP07122016M.BWS

Type1 décrit le type de tournoi : seuls les types TPP, IMP, SIMUL, MULTI et PATTON sont acceptés.

Type2 décrit la période où se déroule le tournoi, par exemple A pour l'après-midi, S pour le soir, T pour le soir court, M pour le matin, N pour le matin court, C pour l'aprèsmidi court. Tous les types sont acceptés, mais ils n'ont aucune influence sur TOURNOI.

Ce fichier est alors déposé par FFBClubNet dans le dossier C:\FFBClubNet (ou celui qui est contenu dans FFBFolder.TXT).

TOURNOI va lire ce fichier, créer son mouvement interne et gérer le déroulement du tournoi avec les tablettes. A la fin du tournoi, une option permet à l'arbitre de sauver les noms des joueurs, les résultats et les diagrammes dans le fichier BWS.

FFBClubNet s'occupe alors d'envoyer les résultats à la FFB.

6) Séquence complète de toutes les opérations

Voyez au dernier paragraphe de ce manuel, une liste complète résumée de la suite des opérations à réaliser avec FFBClubNet et TOURNOI.

7) Utilisation de TOURNOI

Voici le (nouvel) écran de départ de TOURNOI.

Utilisation des dis	ilisation des dispositifs aux tables				
Dispositifs :	Tournoi :				
© Tablettes	© FFB				
© BridgeMates	Roy René				
	O BInt2				

Vous devez commencer par cocher les cases « Utilisation des dispositifs aux tables ». ainsi que « Tablettes ».



Tel quel, avec le bouton Radio « Standard » coché, le programme considère que vous jouez un tournoi standard (belge) avec tablettes.

Pour jouer un tournoi français avec tablettes, vous cochez le bouton Radio « FFB ».



Les possibilités sont différentes suivant la valeur de ce bouton.



Lorsque le bouton « Standard » est coché, vous débutez un nouveau tournoi standard (belge) avec tablettes.



Lorsque le bouton « FFB » est coché vous devrez nécessairement jouer un tournoi dont les données auront été définies dans les fichiers « BWS » créés par FFBClubNet.

Notez évidemment que si vous décochez la case d'utilisation des tablettes, vous ne pourrez évidemment pas utiliser la version FFB. Vous utiliserez alors la version « originale » de TOURNOI, sans tablettes.



Dans la version FFB, si vous choisissez de reprendre un ancien tournoi, le message suivant sera affiché :



Vous pouvez récupérer dans TOURNOI:

- un ancien tournoi, afin de visualiser et d'utiliser toutes ses données.

- un tournoi après une panne de courant.
- un tournoi après un plantage quelconque du système.

De toutes façons, vous retrouverez toutes vos données dans l'état où TOURNOI et les tablettes se trouvaient et l'interfaçage avec FFBClubNet sera correctement réalisé.

Notez qu'il est possible de récupérer un tournoi FFB en décochant la case FFB si vous voulez revoir les résultats plus tard alors que les données de FFBClubNet (les BWS) ne sont plus disponibles.

L'utilisation normale de « TOURNOI pour la FFB » est de cliquer dans l'écran de démarrage sur le bouton de lancement d'un tournoi FFBClubNet.



Lors de la première utilisation de TOURNOI, vous recevrez ce message ;



L'écran parle de lui-même...

Si TOURNOI ne trouve pas de fichier de description du mouvement il en avertit l'arbitre.



Il se peut que plusieurs tournois soient joués le même jour. Voici l'avertissement :



L'arbitre doit alors choisir le « bon » mouvement :

Choisissez le B	WS. Si vous annulez	z, on quitte TournoiA	1		? 🔀
Regarder dans :	C FFBClubNet		💽 🔶 🖻	* 🏢 -	
Mes documents récents Bureau Mes documents Mes documents	 Howells Mit7-10 BYE Mitchells TEST BWS 3302067TPP071220 3302067TPP071220 3302067TPP071220 3302067TPP071220 3302067TPP071220 	16B.bws 16D.bws 16K.bws 16N.bws			
Favoris réseau	Nom du fichier :			•	Ouvrir
	Fichiers de type :	Fichiers BWS		•	Annuler

Ensuite, comme dans le programme classique, vous pouvez éventuellement modifier les paramètres internes de TOURNOI:





La raison pour laquelle vous pouvez faire ces choix est que TOURNOI a sa propre structure interne et sauve ses paramètres et le tournoi dans des fichiers décrits dans le manuel «standard». Le code que vous choisissez peut être quelconque mais il est plus efficace de laisser celui qui est proposé par le programme. En effet, lors d'un plantage ou simplement pour revoir un ancien tournoi, vous aurez besoin de montrer le code du tournoi : ici 2016121319 (2016 est l'année YYYY, 1213 est la date MMJJ et 19 est l'heure HH).

La plupart du temps, vous allez simplement cliquer sur le bouton OK ou enfoncer la touche ENTER de votre clavier.

Tours?
Ce tournoi comporte normalement 9 tours.
Il y a 3 étuis joués à chaque tour.
Combien de tours seront réellement joués?
9
<u>O</u> K

Un second écran apparaît :

Il vous permet de choisir le nombre réel de tours de votre tournoi.

La plupart du temps, vous allez simplement cliquer sur le bouton OK ou enfoncer la touche ENTER de votre clavier. Il se peut que vous ayez déjà défini dans FFBClubNet ce nombre réel de tours. Alors, TOURNOI vous affiche ceci :

🕡 Message - 🗆 🗙 Ce tournoi comporte en théorie 10 tours. Dans FFBClubNet, vous avez déjà choisi de n'en jouer que 9. Donc, au contraire du programme standard, vous n'avez plus le choix du nombre de tours réellement joués... OK = ES(

Rien de plus à dire...

Mais dans l'affichage des donnes, vous verrez ceci :

Donne nu	méro 1	Vu	Inérabilité	: Personne
N/5	E/W	Rés.	Pts N/S	<mark>Pts E/W</mark>
1	1	PASSE	0	0
ВУЕ	10	-	-	-
9	8	MOY.		/
8	6	AJU.		
7	4	3PE=		140
6	2	4C SE+1		1080
5	9	65N=	990	
4	7	1PCE+1		260
3	5	1C SE-3	1000	
2	3	Tour	non	joué.

<u>8) Le tournoi</u>

Alors, vous arrivez au menu principal de TOURNOI. Vous voyez un bouton supplémentaire. Il est activé ou non selon que le tournoi est FFB ou pas. C'est la seule différence visible entre le programme standard et sa version FFB.

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

La description du déroulement du tournoi avec les tablettes est décrit dans les deux manuels « Tournois par paires.PDF » et « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF ».

Vous savez que le tournoi est correctement terminé si vous obtenez ceci :



15 16

15 16

15 16

18 19

18 19

Il vous	est l	bien s	ûr lo	isible	de	visual	iser	les	résul	tats	de
toutes	les d	lonnes	s, par	exen	nple	::					

6 7

8 9

8 9

11 12

11 12

11 12

11 12

21 22

21 22

👔 Introduct	Introduction des feuilles de marque				
Donne nu	Donne numéro 1 Vulnérabilité: Personne				
2					
1	1	7TE-1	50		
12	11	PASSE	0	0	
11	9	6TN-3		150	
10	7	5KCE-1	100		
9	5	355E-7	3400		
8	3	3PCE+3		830	
7	12	6CN-5		250	
6	10	35E-7	350		
5	8	1TE-5	250		
4	6	6KE+1		940	
3	4	6PN-7		350	
2					

Vous pouvez également voir l'ensemble des résultats non introduits en cliquant sur le bouton suivant :

Vérification des marques

Vérification des marques

Résultat(s) manquant(s):

Donne 1 : N1/E1 N10/E10 N9/E8 N8/E6 N7/E4 N6/E2 N5/E9 N4/E7 N3/E5 Donne 2 : N1/E1 N10/E10 N9/E8 N8/E6 N7/E4 N6/E2 N5/E9 N4/E7 N3/E5



Vous pouvez aussi utiliser les touches flèchées pour vous déplacer dans la liste.

Vous pouvez alors utiliser toutes les fonctions de TOURNOI: voir ou imprimer les résultats du tournoi, visualiser les scores arbitraux, modifier les noms, réintroduire un score, imprimer les récapitulatifs par paires, etc... Comme décrit dans le manuel de TOURNOI, il n'y a pas besoin d'utiliser le bouton de sauvetage de sécurité (*backup*) :



TOURNOI fait un sauvetage complet après chaque récupération d'une donnée venant des tablettes ainsi que si vous modifiez manuellement des noms ou un score.

Notez bien que, sur les tablettes, les joueurs auront également déjà pu voir les résultats du tournoi, les résultats de chaque donne et le récapitulatif de leur paire.

A la fin du tournoi, vous cliquez sur le bouton qui vous permet d'envoyer les résultats à FFBClubNet :

```
Sauver les résultats pour FFBClubNet
```

Si tout s'est correctement passé, vous recevrez ce message :

🗊 Message	_ 🗆 🗙
Sauvetage des joueurs et des résultats vers FFBClubNet réalisé	
OK = ESC	

Si par hasard, toutes les données du tournoi ne sont pas présentes, le programme vous en avertit :



C'est évidemment votre responsabilité de choisir « Oui ». Il n'empêche que vous pouvez faire plusieurs envois à FFBClubNet : les diverses informations seront remplacées. Il se peut également que des donnes ont été ajustées sur les tablettes, sans fournir les pourcentages. Vous recevrez le message suivant :

Ajuster manuellement la donne 1 par 10 contre	1.
Ajuster manuellement la donne 5 par 4 contre 7	7.
Attention, ce sont des donnes qui ont reçu	
un score arbitral non défini sur des tablettes!	
Il faut absolument mettre des pourcentages	
fixes (par exemple 40-60). Sinon, les résultats	
ne peuvent pas être envoyés correctement à la l	FFB
Utilisez donc la tonction "Ajustements" du men	iu general.
	-

Le sauvetage vers FFBClubNet est interrompu jusqu'au moment où les ajustements manuels auront été faits.

Voyez le paragraphe sur les ajustements pour des informations complémentaires.

9) A propos des noms des joueurs

Vous avez vu qu'il y a deux possibilités :

- soit les noms ont été introduits dans FFBClubNet
- soit ils ne l'ont pas été

Dans le premier cas, les joueurs n'auront techniquement pas la possibilité d'introduire leur nom sur les tablettes.

Dans le second cas, au début du tournoi, les noms des joueurs auront été donnés par défaut :

n Mod	ification des paires		
Actions	Edition Aide		
Pai	res N/S	Pair	es E/W
1	N1/51	1	E1/01
2	N2/52	2	E2/02
з	N3/53	3	E3/03
4	N4/54	4	E4/04

Alors, les joueurs pourront introduire leur nom sur les tablettes. Il faudra leur imposer de les choisir :

- soit dans la liste des joueurs du club
- soit en tapant leur numéro de licence FFB

Introduisez les noms des joueurs:



La possibilité d'introduire le numéro de licence est réservé à l'arbitre

Uniquement avec m	ot de passe de l'arbitre	
	ОК	Can

Il vous est de toutes façons possible d'introduire ou de modifier les noms dans TOURNOI.

Vous utiliserez le bouton *adhoc* du menu principal :

<u>Mais il est alors impératif de ne pas introduire les noms en</u> <u>les tapant au clavier!</u>

Vous devez déplacer les joueurs à partir de la liste centrale vers leur place. Ces fonctions sont décrites dans le bouton « Aide » et à la page 18 du manuel de TOURNOI.

Si vous ne faites pas cela, il n'y aura aucun problème pour TOURNOI. Mais pour FFBClubNet, ni les noms ni les numéros de licence ne seront envoyés. C'est normal puisque si vous introduisez les noms au clavier, TOURNOI ne peut pas à priori trouver les numéros de licence. C'est quasi impossible à programmer (ou du moins cela demanderait un tel travail de programmation que le jeu n'en vaut pas la chandelle !). Je peux tout faire, mais *faut pas pousser mémé...*

10) Joueurs non présents dans JOUEURS.TXT

Si vous avez des joueurs qui n'ont pas été introduits dans votre fichier JOUEURS.TXT, la seule solution pour eux est d'introduire sur les tablettes leur numéro de licence.

Néanmoins, pour la version FFB, ni les tablettes, ni PCBridgeCalcServer ni **TOURNOI** ne peuvent déterminer le nom d'un joueur en fonction de son numéro de licence. Ce n'est pas le cas pour la version belge.

Le numéro de licence est bien récupéré par TOURNOI. Cependant, comme c'est documenté dans le manuel de BridgeCalc, dans ce cas, le nom du joueur est affiché sous la forme « *** Licence xxxxx?? » où xxxxx est le numéro de licence introduit sur la tablette. Le bon numéro de licence et le nom « *** Licence xxxx?? » seront envoyés à la FFB.

On pourrait croire que vous pouvez les introduire manuellement dans l'écran des paires de TOURNOI à l'aide des fonctions « ? » ou « / ». Mais comme ces joueurs ne sont pas inscrits dans JOUEURS.TXT, vous n'y arriverez pas.

Il est donc clairement plus simple que si vous vous trouvez dans le cas, en vitesse, vous modifiez le fichier JOUEURS.TXT avant de démarrer votre tournoi.

11) A propos des contrats introduits au clavier

Il se peut que vous deviez introduire ou modifier des résultats dans TOURNOI.

Pour respecter le format demandé par FFBClubNet, vous devez absolument introduire la marque « par contrats » et non « par nombres ». Ceci est bien documenté dans le manuel de TOURNOI aux pages 33 à 36.

De toutes façons, pour un Tournoi FFB, **TOURNOI** <u>impose</u> l'introduction par contrats.

Si vous utilisez la touche F4 pour tenter d'introduire la marque par contrats, TOURNOI vous donnera le message :

Tournoia 🛛 🛛 🔀	
Impossible d'utiliser la marque par nombres pour un tournoi FFB!	
OK	

Et dans les options générales du Tournoi, le bouton de modification de cette option est inactif.



Depuis 2022, lorsque vous tentez d'introduire un contrat dans un tournoi FFB, le programme lance automatiquement et instantanément le programme « Contrat » qui vous permet d'introduire le contrat comme si vous étiez sur une tablette. Pourquoi faire cela ? Parce que dans Tournoi, il est impossible d'introduire la carte d'entame.



12) A propos des mouvements Howell

Afin que TOURNOI fonctionne avec les Howells utilisés par FFBClubNet, une série de fichiers « Texte » doivent se trouver dans son répertoire. Ils s'appellent H4FFB.TXT, H6FFB.TXT, H8FFB.TXT, H10FFB.TXT, H12FFB.TXT, H14FFB.TXT et H16FFB.TXT. Ils contiennent la définition des Howells connus de FFBClubNet. Ces fichiers sont normalement présents depuis l'installation initiale.

Pour information, leur structure respecte la définition des formats des mouvements « spéciaux », décrits aux pages 69-71 du manuel de TOURNOI. Mais vous en devez pas vous en préoccuper.

Néanmoins, si le fichier dont il a besoin n'existe pas, un message apparaît :



Il n'y a rien d'autre à faire que de pleurer et chercher la personne qui a mis le fichier à la poubelle ! Ah, *backup*, mon cher *backup*...

13) Autres fonctions interdites dans TOURNOI

Deux autres fonctions ne sont pas activées pour un tournoi FFB.

Tournoi en plusieurs séances

Parce qu'elle est incompatible avec le fonctionnement de FFBClubNet.

Fusion des noms des joueurs dans FICHIER.TXT

Parce que cela n'a aucun sens de l'utiliser puisqu'il ne peut y avoir de nouveaux joueurs : tous proviennent déjà de JOUEURS.TXT, que ce soit par une introduction manuelle ou par un choix sur les tablettes. Il n'empêche, vous pouvez modifier ou ajouter manuellement des joueurs à JOUEURS.TXT : ils seront utilisés lors du prochain tournoi. Par contre, toutes les modifications des options générales sont possibles, même si certaines n'auront aucun effet pour FFBClubNet.

Options générales				
Modification des options générales				
Utilisation des fréquences ventilées				
Affichage à priori des feuilles de marque				
Panachage des résultats fusionnés				
Formule de calcul de ce tournoi				
Nombre de tours réels de ce tournoi				
Saut à l'encodage du dernier résultat				
Encodage à priori des résultats				
Type d'ordinateur / clavier				
Dossier des fichiers de résultats de tournois				
Mouvement à priori pour les Mitchells pairs				
ESC = Fin				

14) Introduction des noms dans BridgeCalc

Vous savez que pour un tournoi FFB, les deux seules façons d'introduire les noms dans BridgeCalc sont de taper le numéro de licence au clavier ou de cliquer sur un des boutons Nord, Sud, Est ou Ouest et de choisir dans la liste proposée.

La seconde façon est à la fois la plus agréable à utiliser et la plus sûre. En effet, on peut facilement faire une faute de frappe en tapant un numéro de licence au clavier.

Table 1 N/S 6 EW 6

© Guy LOUIS 2019

Introduisez les noms des joueurs:

De préférence par votre nom dans le Club: Ou par numéro de licence FBB/FFB:

Choisir Nord	
Choisir Sud	
Choisir Est	
Choisir Ouest	



Lorsque vous choisissez dans la liste des noms, le numéro de licence sera alors également montré...



Vous remarquez que chaque fois que vous introduisez un joueur, une case à cocher est activée et les noms, prénoms et numéros de licence sont coloriés en vert. Ceci, simplement pour attirer votre attention et vous faciliter la vie...

Dans la version FFB, lorsque vous cliquez sur le bouton Suite pour indiquer que vous avez fini l'introduction des noms,



BridgeCalc n'accepte de continuer que si les quatre noms sont introduits. Sinon, il affiche un message, par exemple :



<u>15) Scores arbitraux</u>

Introduction des scores arbitraux dans BridgeCalc.

Au contraire de TOURNOI, FFBClubNet n'accepte que certains pourcentages.



16) Ajustements

Vous avez vu que vous pouvez dans BridgeCalc donner des pourcentages spécifiques ou fixer un ajustement manuel, à faire plus tard dans **TOURNOI**: en particulier si vous avez dit aux paires incriminées que vous allez fixer l'ajustement plus tard, à tête reposée. En particulier, il se pourrait que vous fixez des pourcentages ou que vous introduisez un résultat ajusté comme 4*+1.

<u>Rappel</u>: je vous conseille de relire attentivement le chapitre 9 du manuel de TOURNOI (pages 42-46).
Voici un résumé des fonctionnalités spécifiques à la FFB.

D'abord, les ajustements fixes faits dans BridgeCalc sont indiqués avec le résultat « AJU », comme si vous aviez tapé ce score dans TOURNOI. De plus, l'ajustement est indiqué comme si vous aviez déjà utilisé le bouton «Ajustement des fréquences» ci-après.



Par contre si vous avez choisi dans BridgeCalc la valeur « Ajuster dans TOURNOI», elle est indiquée comme « AJU » mais l'ajustement doit être réalisé avec le même bouton « Ajustements des fréquences ». Comme dans BridgeCalc, vous ne pourrez choisir que des pourcentages spéciaux : TOURNOI refusera toutes les autres valeurs.

Tant que tous les ajustements n'auront pas été faits, TOURNOI refusera de calculer les résultats et surtout, refusera de les envoyer à FFBClubNet.

Quand un résultat a été indiqué simplement comme ajusté (AJU), sans expliciter les pourcentages, vous pouvez sans problème le remplacer par une note « réelle ». Il suffit simplement de taper le résultat après l'avoir effacé dans l'écran d'introduction.

Si un résultat a été ajusté avec des pourcentages, il faut d'abord supprimer l'ajustement avec le bouton «Suppression d'un ajustement ou d'une pénalité» : il sera alors simplement indiqué comme « AJU » et vous pouvez alors indiquer les pourcentages ou modifier le résultat.

Vous pourriez également créer des ajustements successifs d'une même paire pour une même donne : seul le dernier sera pris en considération.

Cela peut vous sembler difficile, mais le problème est effectivement complexe. De toutes façons, il vous est impossible de vous tromper : TOURNOI vous avertit si quelque chose n'est pas normal.

<u>17) Pénalités</u>

Elles servent à punir une paire et de modifier son résultat final. Par exemple si vous lui avez dit : je vous retire 2% de votre résultat pour inconvenance ou manquement au code.

C'est documenté dans le paragraphe 9 du manuel de TOURNOI.



Néanmoins, cela ne se réflétera que dans les résultats calculés par TOURNOI, mais la FFB n'en saura rien, puisque ce n'est pas une fonctionnalité de FFBClubNet. Donc, les pourcentages pourront être (légèrement) différents.

18) Ventilation des fréquences

Cette possibilité complexe est documentée dans le paragraphe 9 du manuel de TOURNOI, pages 45-49

De la même façon que pour les pénalités, elles ne seront pas transmises à la FFB et les résultats pourront être légèrement différents.

19) Calcul des résultats en IMP's

Vous pouvez choisir instantanément de calculer les résultats en pourcentages ou en IMP's.

Il suffit de modifier les options générales :



Formule de calcul de ce tournoi Formule: BUTLER

Ce choix d'option est mémorisé d'un tournoi à l'autre mais vous pouvez le modifier quand vous le désirez, y compris pour calculer successivement et instantanément les résultats dans une formule ou l'autre. Quel que soit le mode choisi, les résultats à la FFB seront de toutes façons envoyés correctement, puisqu'on ne transmet que le résultat d'une donne (4*N-1, MOY, AJU, PASSE) et aucune valeur (450, 0, ...) : tout sera recalculé en pourcentages ou en IMP's dans FFBClubNet.

20) Fréquences ventilées

Ceci est documenté au paragraphe X des notes de TOURNOI, pages 74-75. Incidemment, la note « Les fréquences ventilées » devrait être affichée dans votre Club.

Bien que les fréquences ventilées sont une loi promulguée par la WBF (Fédération Mondiale de Bridge) et rendue obligatoire en Belgique et en France pour les programmes utilisés dans les compétitions ou tournois officiels, rien ne vous empêche de choisir de les utiliser ou pas. A priori, TOURNOI fonctionne avec les fréquences ventilées.

Utilisation des fréquences ventilées	Fréquences ventilées automatiques
🗊 Fréquences ventilées 🛛 🔀	
Fréquences ventilées automatiques:	
© OUI (formule de Neuberg)	
୦ NON (comme à la main)	
<u>O</u> K	
Utilisation des fréquences ventilées	Pas de fréquences ventilées

A nouveau, il est clair que les résultats pourront être légèrement différents avec ceux de FFBClubNet puisque celui-ci n'utilise pas les fréquences ventilées. Rien ne vous empêche de les utiliser pour votre Club (résultats officiellement plus conformes) en sachant qu'ils seront probablement légèrement différents pour la FFB (quelques centièmes de pourcent seulement, au pire un ou deux dixièmes de pourcents).

21) Mauvaises manipulations par les joueurs

A) Noms des joueurs

Tant que le *manipulateur* n'a pas poussé sur le bouton qui envoie les noms au serveur,

Suite

il peut encore tout modifier.

Si plus tard, les joueurs se rendent compte qu'ils se sont trompés, il n'est plus possible ni pour les joueurs ni pour l'arbitre de corriger.

La seule solution est de le faire dans TOURNOI. A cet effet, vous utilisez le bouton de modification des paires du menu général:

Modification des noms des paires

N'oubliez pas cependant d'introduire les noms des joueurs à l'aide des fonctions « ? » et « / ». Sinon, ni les noms ni les numéros de licence ne seront envoyés à FFBClubNet. TOURNOI vous en avertit de toutes façons : voyez à ce sujet le paragraphe 8 de ce manuel.

B) Résultats

Dans l'écran d'introduction des contrats, si le *manipulateur* se rend compte qu'il est en train d'encoder la mauvaise donne, il a toujours la possibilité de revenir en arrière à l'aide de ce bouton :

> J'ai choisi un mauvais numéro de donne ... Je veux annuler mon choix!

Tant que le manipulateur n'a pas demandé aux opposants de vérifier le contrat encodé à l'aide de ce bouton,



il peut absolument <u>tout</u> réintroduire.

Soit le numéro (1...7), soit le type (♠,♥,♠,SA), soit X ou XX, soit le camp (N/S, E/W, N, S, E, O), soit le résultat (=, +x, ...), soit l'entame. Il peut également choisir « Passe » ou « Pas jouée ».

Si, après avoir introduit un contrat accepté par les opposants, un des joueurs à la table s'en rend compte, il y a encore moyen d'effacer le résultat et de le réintroduire. Il suffit que le tour ne soit pas complètement joué.

Dans l'écran de choix des donnes,



il y a un bouton « Supprimer un score » qui permet à l'arbitre d'enlever un score « vert».

(Destiné à l'Arbitre) Supprimer un score

Il redevient « rouge» et donc le *manipulateur* (ou l'arbitre) peut à nouveau introduire le contrat par la méthode habituelle.

Il reste à résoudre le problème où les joueurs se rendent compte, après la fin d'un tour qu'ils se dont trompés de résultat. Normalement, le règlement du Bridge ne permet pas de modifier un score après qu'il ait été introduit, que ce soit sur une feuille de marque ou sur un dispositif d'introduction comme un BridgeMate ou une tablette. Dans les tournois de Club, ceci reste évidemment possible, ne fûtce que parce que les joueurs jouent une donne « sous réserve ».

Alors, il ne reste plus à l'arbitre que de le faire dans TOURNOI.

S'il le fait en cours du tournoi, cela sera visible immédiatement dans les valeurs fournies aux tablettes à l'aide des boutons « Voir les résultats du tournoi », « Récapitulatif de votre paire », « Voir toutes les donnes ».

Sinon, l'arbitre peut le faire à la fin du tournoi, lorsque tous les résultats auront été introduits : cela sera encore répercuté aux tablettes dans l'écran de fin de tournoi.

Comment faire ?

Il suffit simplement de réintroduire un résultat à l'aide du bouton standard :

Introduction des feuilles de marque

N'oubliez cependant pas que, dans la version FFB, il vous est impossible d'introduire un résultat « par nombre » (420, -50, etc...). **TOURNOI** vous impose de le faire « par contrat » (Passe, 3V=, 4+CE-2, ...). Vous pouvez également introduire des marques ajustées si vous ne l'avez pas déjà fait sur les tablettes à l'aide de ce bouton :

Score arbitral

Enfin, si les programmes sont arrêtés, rien ne vous empêche (même un autre jour) de récupérer un tournoi et de corriger des résultats.

<u>Reprendre un ancien tournoi</u>

Après avoir corrigé un résultat, vous pouvez encore tout envoyer à FFBClubNet.

22) Tournois du Roy René

Ces tournois utilisent à priori le logiciel **Bridge+**. Il permet d'introduire manuellement les résultats ou à l'aide des BridgeMates.

Il est maintenant interfaçable très facilement avec les tablettes à l'aide de TOURNOI et BridgeCalc.

D'abord vous définissez les paramètres du tournoi dans Bridge+ et choisissez l'interfaçage avec les BridgeMates.

Lorsque la base de données BWS est créée, vous quittez Bridge+ et BMPro.

Vous lancez alors TOURNOI.

Vous vérifiez que la case d'utilisation des tablettes est cochée et vous cochez le bouton Radio « Roy René ».



Le bouton de démarrage du tournoi change :



Lorsque vous débutez un Tournoi « Roy René », s'il existe un fichier RR.TXT, il doit contenir le chemin de ce fichier BWS créé par Bridge+/BMPro (<u>Ex</u>: C:\Roy René\TEST.BWS). Bien sûr, ce fichier doit exister et doit avoir l'extension .BWS.

Sinon, TOURNOI vous demande de lui montrer le fichier:



Tout le reste sera automatisé et ne demandera plus aucune manipulation spéciale de votre part.

TOURNOI commence par transformer le fichier que vous lui montrez en un fichier BWS compatible avec FFBClubNet et le dépose à l'endroit standard où ces fichiers se trouvent habituellement. C'est à priori le dossier C:\FFBClubNet mais vous avez vu que TOURNOI permet de choisir un autre dossier. Le fichier a comme nom <Licence>RRjjmmaaaa.BWS. Le tournoi débute alors comme si vous jouiez un tournoi standard FFBClubNet.

L'écran affichant les paramètres du tournoi devient :



Lorsque vous cliquez sur le bouton d'envoi à FFBClubNet, le message de sauvetage devient :



TOURNOI sauve comme d'habitude les noms et les résultats pour FFBClubNet et modifie également le fichier original du « Roy René ».

Il y a une seule différence : lorsque l'entame a été notée par une carte indéterminée sur les tablettes (par exemple xP), elle est envoyée comme Sx à FFBClubNet mais comme S2 à Bridge+ (la carte quelconque est toujours remplacée par 2).

Une dernière remarque : si vous choisissez de reprendre un ancien tournoi, la correspondance entre les fichiers BWS de FFBClubNet et de Bridge+ est perdue. C'est techniquement impossible de la retrouver, mais il est assez facile de copier manuellement le fichier de résultats de FFBClubNet vers Bridge+, en reprenant le nom original.

<u>23) Tournois Trophée du Voyage</u> (BridgeInterNet2)

Ce sont des tournois similaires à ceux du Roy René. Vous lisez donc le paragraphe précédent et agissez à peu près de même.

En pratique, vous cochez le bouton Radio « BInt2 ».



Vous devez créer deux BWS pour le même tournoi. Un avec le programme FFBClubNet et un autre avec le programme BridgeInternet2.

TOURNOI vous demandera de lui montrer les deux BWS.

Le tournoi débute alors comme si vous jouiez un tournoi standard FFBClubNet.

L'écran affichant les paramètres du tournoi devient :



Lorsque vous sauvez les résultats pour FFBClubNet, le message de sauvetage devient :



Les résultats du tournoi seront bien sûr sauvés dans le BWS de BridgeInterNet2.

24) Tournois Hérédia

Sans aucune manipulation particulière de votre part, TOURNOI est entièrement compatible avec les tournois Howells comportant une duplication préalable.

Il faut cependant qu'existent dans le dossier de TOURNOI les fichiers HEREDIA7.TXT, HEREDIA8.TXT, HEREDIA9.TXT HEREDIA10.TXT, HEREDIA11.TXT et HEREDIA12.TXT.

TOURNOI vérifie évidemment que ces fichiers sont présents.

Le premier tour d'un tournoi Hérédia concerne la duplication des étuis. Il y a le même nombre de tables que de paires et chaque paire s'installe à « sa » table.

Tournoi Hérédia

Table 5

Tour de duplication des donnes

17 18 19 20

Durant la duplication, vous devez introduire vos noms... Tant que cela n'est pas fait, vous ne pourrez pas démarrer le tournoi!

Introduire vos noms

Au fur et à mesure de la duplication, vous devez introduire les diagrammes. Ensuite vous démarrerez le tournoi en cliquant sur le bouton bleu...

Introduire les diagrammes

Début du tournoi...

Si les noms ont déjà été introduits par l'arbitre dans FFBClubNet, ceci est indiqué :

Introduire vos noms

<-- Déjà fait par l'arbitre

Le bouton n'est pas actif...

Dès que les diagrammes auront été introduits, ceci est indiqué :



<-- Déjà fait

C'est également ce qui est indiqué si l'arbitre a décidé dans TOURNOI que les diagrammes ne doivent pas être introduits.

Le bouton n'est pas actif.

Si on est dans le cas où l'arbitre n'a pas coché la case « Diagrammes » dans TOURNOI <u>et</u> a déjà introduit les noms des joueurs dans FFBClubNet, cet écran ne sera pas affiché et on passe directement à l'encodage des donnes.

Les joueurs ne pourront pas débuter le tournoi en cliquant sur le bouton bleu tant que les noms et les diagrammes n'auront pas été introduits :



Au tur et a mesur	e de la dublication									
vous deve:	Vous devez introduire les disgrammes									
Ensuite vo	vous devez introduire les diagrammes:									
en cliquan	ОК									
Introduire les diagrammes										

Lorsque le tournoi aura été lancé, à chaque tour, on a 4 tables « actives » et 4 tables sans joueurs. Un message similaire peut apparaître :



A part cela, un tournoi Hérédia se déroule comme un tournoi Howell classique, y compris pour les écrans impliquant la paire BYE si elle existe. Vous verrez des cases noires dans la grille aux tables et tours où aucune donne n'est jouée. Exemple pour un Hérédia de 10 paires, 8 tours, 3 boards/table :

\bigcirc	•											0	Grille	des	rés	ultat	S												
Se	Serie 1 -> Série suivante																												
Table 1 Table 2			2	Table 3			Table 4			Table 5			Ta	Table 6			Table 7			Table 8			Table 9			Table 10			
-	-	-	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28	29	30
1	2	3	4	5	6	-	-	-	10	11	12	13	14	15	16	17	18	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	2	3	-	-	-	7	8	9	-	-	-	13	14	15	16	17	18	-	-	-	22	23	24	-	-	-	-	-	-
1	2	3	-	-	-	-	-	-	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	11	12	-	-	-	-	-	-	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-	-	-	4	5	6	7	8	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	19	20	21	-	-	-	25	26	27	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

25) Tournois NoRec/RecEO

Sans aucune manipulation particulière de votre part, TOURNOI est entièrement compatible avec les tournois Mitchells comportant une duplication NoRec ou RecEO.

Le premier tour d'un tournoi NoRec/RecEO concerne la duplication des étuis. Les joueurs se rendent à la table indiquée sur les tablettes.

Tout se passe comme pour un tournoi Hérédia.

Les titres des écrans sont évidemment différents :

Tournoi Mitchell NoRec

Table 1 N/S 1 E/W 1

Tour de duplication des donnes

1 2 3

Tournoi Mitchell RecEO

Table 9 N/S 9 E/W 9

Tour de duplication des donnes

25 26 27

A part cela, un tournoi NoRec/RecEO se déroule comme un tournoi Mitchell classique, y compris pour les écrans impliquant la paire BYE si elle existe.

26) Les diagrammes dans les tournois Hérédia/NoRec/RecEO

Vous devez d'abord absolument vous référer au manuel « Utilisation pratique de BridgeCalc ».

27) Autres types de tournoi

En dehors de ceux qui sont décrits dans ce manuel, aucun autre type de tournoi (par exemple SNL) n'est (actuellement) supporté par TOURNOI. Tout essai d'utilisation d'un BWS contenant un autre type de tournoi peut provoquer des effets indésirables ou des bugs intempestifs.

28) Plantages ou panne de courant

Ceci est un rappel du paragraphe équivalent du manuel de BridgeCalc.

Les programmes concernés sont **TOURNOI**, Grid, PCBridgeCalcServer sur le PC et BridgeCalc sur les tablettes. Le serveur PCBridgeCalcServer peut être relancé à tout moment. Il n'est qu'un pont entre TOURNOI et les tablettes ; il n'est pas conscient du déroulement d'un tournoi. Si vous le relancez, il restera « transparent » à ce qui se passe.

- La grille peut également être relancée à tout moment. Elle sauve en permanence les donnes jouées et au redémarrage, elle les reprend afin que les donnes marquées en vert restent.

- TOURNOI sauve en permanence tous les joueurs et les donnes introduits. Attention ! Si on le redémarre, il est évidemment impératif de choisir l'option « Reprendre un ancien tournoi ». Sinon, tout est « foutu » !

En conclusion, <u>même en cas de panne de courant</u>, tous les programmes sur le PC peuvent être relancés, dans n'importe quel ordre. <u>Et rien ne sera perdu...</u>

Certaines tablettes pourront continuer à fonctionner normalement. Au pire, l'arbitre devra les relancer : dans tous les cas, c'est probablement la solution la meilleure ; à ce sujet, regardez le paragraphe suivant.

29) Réinitialisation d'une tablette

Si un problème grave arrive sur une tablette ou si vous désirez qu'une tablette puisse introduire les résultats de plus d'une table, il faut réinitialiser le programme BridgeCalc entre les tables. Il est très facile de le faire. Il y a un bouton « Arbitre » dans le menu des tablettes et dans l'écran de fin. Vous avez une option permettant de réinitialiser la tablette et une autre permettant de changer le numéro de table.

Si vous devez arrêter BridgeCalc alors que le bouton « Arbitre » n'est pas visible, vous devez « forcer » le programme à quitter. C'est une opération standard sous Androïd. Voyez par exemple :

http://fr.wikihow.com/fermer-une-application-sur-Android

30) Changement du nombre de tours joués

La façon de procéder est décrite dans la manuel standard du programme.

Ceci <u>ne</u> fonctionne <u>pas</u> pour la version FFB.

La meilleure façon de fonctionner est celle-ci.

Dans FFBClubNet, vous considérez toujours que vous allez jouer un tournoi avec le maximum de tours théoriques.

Au lancement, TOURNOI vous demande le nombre de tours que vous allez normalement jouer. Si vous en êtes sûrs à ce stade, vous lui en donnez le nombre correct.

Sinon, donnez-lui le nombre maximum. Jouez-en ce nombre. Sinon, stoppez en cours de route et tout ira bien !

30) Le programme « Nettoyages »

Ce programme est décrit dans le manuel « Nettoyages.PDF ».

Il vous permet de nettoyer le dossier contenant les fichiers de description des tournois que vous avez joués à l'aide de TOURNOI. En effet, au bout de plusieurs mois (ou de plusieurs années), vos anciens résultats de tournois deviennent obsolètes ou le dossier de résultats contient un véritable fouillis de fichiers (extensions DAT, PAI, VAR, MUL, ADJ, PEN, SEA, VEN, DIA, SPECS).

Bien sûr, vous pouvez effacer les fichiers manuellement, mais cela peut s'avérer assez fastidieux.

Le programme Nettoyages. EXE se trouve normalement dans le même dossier que TOURNOI.

N'oubliez pas que vous avez la possibilité de choisir le dossier dans lequel TOURNOI sauve ses fichiers. Cela peut rendre le contenu du dossier de TOURNOI beaucoup plus simple à manipuler (seulement les fichiers nécessaires à son fonctionnement). Vous changez ce dossier dans les options de TOURNOI (bouton « Modification des options générales » du menu, article « Dossier des fichiers de résultsts des tournois).

Bien que le programme soit extrêmement facile à utiliser, il vaut mieux lire d'abord le manuel.

<u>TournoiB</u>

<u>1) Généralités</u>

TournoiB accepte en fait une ou plusieurs séries de paires et les mêmes tournois pouvant être joués par TournoiA

Si vous exécutez TournoiA sur un mouvement avec plusieurs séries de paires, il va refuser avec le message :



Par contre, si vous exécutez TournoiB sur un mouvement avec une seule série de paires, il va vous afficher le message :



A votre bon cœur...

Dès que TournoiB a reconnu le tournoi, il vous en affiche un résumé :

mètres										
Paramèt	res du tou	rnoi	FFB	Clubl	Net					
Paires à in	troduire sur	les ta	blette	S						
Série	Туре	NP	NT	Bye						
1 G (VERI 2 R (ROUG	?) *NoRec* SE) *NoRec*	19 18	10 9	E/W NON	10 🛆					
Date: <mark>09/06/201</mark> Nom du tour	7 noi:									
Tournoi du V	Vendredi 09/06	5/2017	7							
Code du tour 201706090	noi: Par exempl	Par exemple: "220399" ou "ve2203" ou "TEST" ou pour FFBClubNet:								
<u>O</u> K	"20161218	" (АААА	HHTTWW)						

Il vous indique le nombre de paires de chaque série, s'il il y a une paire BYE et vous rappelle le type de chaque série.

Le type peut être Relais, Saut, NoRec, RecEO.

Dans la plupart des écrans de TournoiB, vous trouvez l'affichage du numéro de série. Vous changez de série, soit en double-cliquant sur le numéro, soit en utilisant la touche F5.

2) Nom et couleur des séries

Je vous rappelle que c'est vous qui décidez de la couleur et du nom des séries. Voici ce qu'en dit le manuel de **Tournoi** :

A priori, les séries de paires s'appellent «Série G (Vert)», «Série R (Rouge)», «Série W (Blanc)», «Série B (Bleu)», «Série Y (Jaune)», «Série I-6», «Série J-7», … Notez que pour les cinq premières séries, la lettre correspond au premier caractère du nom anglais de la couleur (Green, Red, White, Blue, Yellow).

Il est possible de modifier la couleur et le nom des séries de paires : à cet effet, vous créez avec votre éditeur de textes favori un fichier de type « pur texte » dont le nom est COLORS.TXT et qui contient au maximum dix lignes ; le premier caractère de chaque ligne est une lettre qui est l'abréviation du nom de la série, chaque ligne étant la couleur et le nom complet de la série, en minuscules ou majuscules. Vous devez choisir parmi les valeurs suivantes : « VERT», « ROUGE », « BLEU », « JAUNE', « NOIR », « BLANC », « POURPRE », « AQUA » (Bleu clair), « FUCHSIA » (Rose). S'il y a une erreur, la couleur sera remplacée par « BLANC ». Pour ne pas avoir de doublons dans les abréviations des séries (première lettre de la couleur), « B » pour Bleu et Blanc, le nom de la série blanche devient « OPALE » (la couleur affichée restant blanche, bien sûr).

<u>3) Grille</u>

La seule différence est le bouton vous permettant de passer d'une série à l'autre.

○ ● ● Grid (1) *																				
Série 1														-> S	érie	suiv	ante	e		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2

	Grid (2) *																		
Série 2 -> Série sui													suiv	ante	•				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Organisation des tournois FFB avec tablettes TOURNOIA

Procédure à suivre à la lettre - V.5 Nov 2019

Claude GALAND, Club « La Colle aux Loups », <u>crgaland@gmail.com</u>, +33 6 81 85 72 38

- 1. <u>Démarrer FFBClubNet en cliquant sur le raccourci sur le bureau</u>
 - a. Dans la fenêtre « Saisie des données d'une séance », définir le tournoi : Par paires, nombre de tables, complet ou non, type de mouvement Mitchell/Howell, Prédistribué=non (régularité) ou NoRec (Ronde de France), Nb donnes/table, Nb tours joués, date, aprèsmidi, matin, soir, après-midi court (Nb donnes < 18), etc...
 - b. Cliquer ensuite sur l'icône « Flèche retour » en haut à droite. A la demande « Souhaitez-vous enregistrer vos modifications », cliquer sur « Oui ». On arrive alors dans la fenêtre de la séance.
 - i. NE PAS saisir les noms des joueurs
 - ii. En bas à droite, cliquer sur « Automate Bridgemate ».
 - c. La fenêtre « Automate d'utilisation des Bridgemates » s'ouvre.
 - i. En haut à gauche figure en rouge le nom du fichier tournoi, par exemple C:\FFBClubNet\3302067TPP06102018C.bws. Ce fichier qui vient d'être créé, est une base de données Access qui servira d'interface entre FFBClubNet et notre programme des tablettes TournoiA.
 - Note : le programme « Bridgemate Control Software » est lancé automatiquement par FFBClubNet. Ne pas s'en occuper, et dès qu'il est lancé, minimiser sa fenêtre.
 - iii. Minimiser la fenêtre « Automate d'utilisation des Bridgemates ». On revient dans la fenêtre de la séance.
 - d. Minimiser cette fenêtre. Désormais, on ne s'occupe plus de FFBClubNet. On minimise la fenêtre.
- 2. <u>Démarrer TournoiA en cliquant sur le raccourci sur le bureau</u>
 - a. La fenêtre principale s'ouvre.
 - i. En haut à droite, l'option « Tournoi FFB » devrait être cliquée. Si ce n'est le cas, la cliquer.

- ii. Si les diagrammes doivent être saisis sur les tablettes, cliquer sur le bouton correspondant.
- iii. Cliquer ensuite sur « Jouer un tournoi FFBClubNet »
- b. Le logiciel TournoiA va alors trouver la base de données créée par FFBClubNet dans l'étape 1.c, et ouvrir une fenêtre « Paramètres du tournoi » résumant les données du tournoi qui ont été transmises par FFBClubNet à travers cette base de données. Cliquez sur « OK »
- c. Une fenêtre « Tours ? » s'ouvre avec le nombre de tours à jouer, qui peut être modifié. En principe on ne modifie pas. Cliquez sur « OK »
- d. Le logiciel TournoiA lance alors deux programmes :
 - <u>PCBridgeCalcServer</u>: ce programme interface les tablettes. Il envoie les paramètres du tournoi aux tablettes et récupère les noms des joueurs et les contrats faits à chaque table, ainsi que les diagrammes éventuellement saisis. La fenêtre de ce programme se minimise directement, et peut être restaurée. Elle indique l'adresse IP du serveur.
 - ii. <u>Programme Grid</u> : il affiche une grille montrant les étuis joués et ceux restant à jouer ; c'est du contrôle seulement.
- e. TournoiA affiche de surcroit:
 - i. La fenêtre principale, qui offre de nombreuses fonctions dont nous ne nous occupons pas pour le moment.
 - ii. Le nombre de joueurs et le nombre de résultats saisis sur les tablettes.
 - iii. Une fenêtre affichant l'état des tablettes. Elle comporte N cases, correspondant aux N tablettes ; chaque case passe au vert quand la tablette correspondante a été démarrée.
- f. Désormais, on ne s'occupe plus de TournoiA.
- 3. <u>Les tablettes :</u>
 - a. Pour un tournoi à N tables, l'arbitre démarre (N+3) tablettes (sans démarrer l'appli Bridgecalc). 3 tablettes sont en effet prévues en secours si l'une des N a un problème (batterie faible, etc).
 - b. Dès que le nombre de tables du tournoi a été défini, l'arbitre démarre sur chaque tablette l'appli BridgeCalc qui est sur l'écran principal.
 - c. La tablette mémorise d'un tournoi à l'autre son numéro de table. Il peut arriver qu'une tablette ait conservé un numéro qui est déjà attribué à une autre. Seul l'arbitre peut changer ce numéro à l'aide du bouton « Arbitre » et du mot de passe '***'.

- d. Normalement, la tablette va trouver l'adresse IP du serveur PCBridgeCalcServer 192.168.1.2 et indiquer « Serveur trouvé, Vous pouvez démarrer le tournoi ». Dans le cas contraire, on saisit cette adresse sur la tablette, à l'aide du bouton « Arbitre ».
- e. Cliquez sur « Démarrer le tournoi ».
- f. Si l'arbitre l'a prévu dans FFBClubNet, chaque table saisit <u>les noms</u> des quatre joueurs dans le menu déroulant. <u>La saisie par numéro de</u> <u>licence ne peut être faite que par l'arbitre.</u> Après vérification, cliquer sur « Suite ».
- g. Une fenêtre s'ouvre, indiquant les étuis à jouer et les numéros de paires N/S et E/O qui jouent ces étuis.
- h. Cliquer sur le numéro d'étui à jouer, puis saisir le contrat joué, éventuellement X ou XX, la carte d'entame (facultatif), et le résultat (=, +1, +2, ...-1, -2,...). En cas de problème, appeler l'arbitre. Faire valider le résultat par l'adversaire. Puis passer à l'étui suivant.
- Après avoir joué chaque donne, si l'arbitre l'a prévu dans FFBClubNet on saisit les diagrammes.
- j. Lorsque tous les étuis ont été joués, passer au tour suivant en cliquant sur le bouton « Tour suivant ». Les numéros des nouveaux étuis à jouer, ainsi que les numéros des nouvelles paires E/O apparaissent.
- k. Le même processus s'applique à tous les étuis.
- I. L'écran principal de la tablette offre de nombreuses fonctions :
 - La principale est la comparaison des résultats obtenus sur une donne. Pour cela, cliquer sur la flèche située au-dessus du numéro de donne. Le résultat de la tablette n'apparaît qu'au bout de 2 clics (clic, retour, clic).
 - D'autres fonctions sont disponibles : récapitulatif de la paire, nom des paires, résultats actuels du tournoi (disponible après quelques tours seulement), visualisation des diagrammes.
 - iii. Si un score a été saisi par erreur, appeler l'arbitre qui peut le modifier avec son mot de passe.
 - iv. A la fin du tour, le programme affiche l'endroit où les paires doivent aller et les donnes qu'ils devront jouer.
- 4. <u>Pendant le tournoi</u>
 - a. L'arbitre peut vérifier au premier tour que tous les noms ont bien été introduits à chaque table (menu principal de TournoiA, bouton « Voir ou modifier les noms des paires »).
 - b. A chaque tour, il vérifie le nombre d'étuis joués (« Nombre de résultats dans TournoiA »).

- c. Enfin, il peut identifier sur la grille les numéros d'étuis joués verts) et restant à jouer (rouges) à chaque table.
- 5. <u>A la fin du tournoi</u>
 - a. Après avoir vérifié que tous les étuis ont été joués ((« Nombre de résultats dans TournoiA », ou toutes les cases de la grille vertes) :
 - On clique sur le bouton « Sauver les résultats pour FFBClubNet » (envoi des résultats, des noms, et des diagrammes). Une fenêtre indique que le sauvetage a été correctement réalisé. Cliquer sur « OK »
 - ii. On ne touche plus rien à TournoiA
 - iii. On minimise les fenêtres de TournoiA, Grid, Tables,PCBridgeCalcServer.
 - b. On restaure la fenêtre de FFBClubNet
 - c. Dans le menu principal de FFBClubNet qui apparaît, on clique en bas à droite sur «Automate Bridgemate »
 - d. Dans le panneau qui apparaît, on clique sur « Import manuel ». Les contrats et les résultats apparaissent dans la sous-fenêtre du panneau.
 - e. Si on a saisi les diagrammes sur les tablettes, cliquer sur le bouton « Importer les diagrammes » en haut à droite de la fenêtre.
 - f. On revient dans le menu principal (bouton « Retour » en haut à droite »), et on clique sur « Noms des participants »
 - On clique sur Nord/Sud, puis sur la fenêtre qui s'ouvre, on clique sur le bouton en haut à droite « Import Noms/Bridgemates ». Les noms des joueurs qui ont été saisis sur les tablettes apparaissent. On clique sur « Retour », puis
 - ii. Même opération pour les Est/Ouest.
 - iii. Il peut arriver que des noms de joueurs aient été saisis en double. FFBClubNet le signale ; on corrige à l'écran.
 - g. On revient dans le menu principal, on clique sur « Résultats », puis on suit le processus normal :
 - i. Impression résultats, puis retour
 - ii. Affichage vidéo.
 - h. Enfin, on clique sur « Envoi Internet » pour remonter les résultats à la FFB. Une fenêtre s'ouvre et confirme l'enregistrement du tournoi. Le processus peut prendre quelques minutes. La fenêtre de confirmation peut être cachée derrière les fenêtres déjà ouvertes.

Pour terminer

- i. Fermer FFBClubNet
- j. Fermer TournoiA (bouton « STOP ») après avoir restauré sa fenêtre
- k. Fermer le PC (bouton « démarrer » en bas à gauche du bureau)
- I. Power off du routeur
- 6. <u>Les tablettes</u>
 - a. Arrêter les tablettes (appui prolongé sur la touche « Arrêt »)
 - b. Mettre les tablettes en charge dans le placard de l'entrée ; on peut charger 16 tablettes de type 1 (chargement par USB) simultanément, et 8 tablettes de type 2 (chargement par connecteur dédié).
 - c. Vérifier que le minuteur est sur la position « M » (Minuteur), et non sur la position « I » (220V) ; ceci permet de ne pas charger les batteries trop longtemps, pour augmenter leur durée de vie.

LES PROBLEMES LES PLUS COURANTS

Un nouveau joueur se présente pour la première fois au club.

<u>Avant</u> de démarrer le tournoi, mettre à jour le fichier des joueurs JOUEURS.TXT³ avec nom, prénom, N° de licence

La batterie d'une tablette se décharge pendant le tournoi.

- > Arrêter l'application Bridgecalc ;
- Eteindre la tablette ;
- Mettre en route une des tablettes de secours et la configurer avec le numéro de table. Elle redémarre exactement au bon étui.

L'appareil photo de la tablette démarre et on n'a plus accès à l'application Bridgecalc.

³ Pour des raisons historiques, le fichier FICHIER.TXT peut être utilisé.

- Cliquer sur l'écran, ou sur le bouton en bas de la tablette, pour faire apparaître les applications minimisées.
- > Tuer l'application « Appareil photo » et les autres applications parasites,
- > Cliquer sur la miniature de l'appli Bridgecalc pour l'agrandir

Un score a été mal saisi sur une tablette

- Si le tour n'est pas terminé, l'arbitre peut modifier le score à l'aide du bouton prévu et du mot de passe
- Si le tour est terminé, l'arbitre peut modifier le score sur l'écran de TournoiA sur le PC (« Introduction des feuilles de marque » ou sur le logiciel FFBClubNet.

Un nom a été mal saisi sur une tablette

- > Si on est toujours sur le panneau de saisie des noms, on refait la saisie
- Sinon, l'arbitre modifiera le nom dans TournoiA « Voir/Modifier/Imprimer les noms des paires » ou sur FFBClubNet à la fin du tournoi

Le tournoi a duré trop longtemps et on doit l'arrêter avant le dernier tour

- On termine comme si de rien n'était, i.e. on clique sur « Sauver les résultats pout FFBClubNet » dans l'écran de TournoiA. En retour, un message indique que le tournoi n'est pas terminé, et demande si on remonte tout de même les résultats. Cliquer sur 'Oui'
- En revenant sur FFBClubnet, réduire le nombre de tours dans la configuration du tournoi. Puis récupérer les noms et les scores.

Le message « Aucune connexion avec le serveur » : le réseau WIFI n'est probablement pas activé sur cette tablette! » apparaît sur une tablette. On a identifié plusieurs cas, à vérifier :

- > Le WIFI est désactivé sur la tablette ; l'activer
- Le routeur est « Off ».
- L'adresse IP du serveur (indiquée sur le menu de PCBridgeCalcServer) est incorrecte.
- Le numéro de série de la tablette est bien cohérent avec les données du tournoi (on a remarqué ce bug étrange ; WIFI OK, adresse IP OK, et numéro de série qui était étrangement passé à 2).

Le tournoi a démarré, les tablettes ont démarré, et on veut changer le paramétrage du tournoi (rajouter une paire, changer le nombre d'étuis ou de tours, etc)

- > C'est le cas à éviter, en démarrant le plus tard possible 14H05...
- > Si le cas se présente, suivre la procédure suivante :
 - Fermer TournoiA.
 - Fermer l'appli BridgeCalc sur toutes les tablettes.
 - Dans FFBClubNet,
 - Changer les paramètres du tournoi (par exemple ajout d'une paire).
 - Dans l'écran « Automate d'utilisation des Bridgemates », cliquer sur « Options Avancées » (en bas à droite)
 - Dans l'écran « Options avancées des Bridgemates », saisir le code 997 dans le champ « Tour » en bas à droite, puis cliquer sur le bouton « Reconstruction du mouvement » (bouton rouge adjacent situé à gauche du champ « Tour ». Ceci réinitialise la base de données Access qui interface TournoiA et FFBClubNet.
 - Relancer TournoiA. On peut redémarrer les tablettes.

Lors de la mise en route d'une tablette, le message « Le N° de tablette est supérieur au nombre de tables » apparaît

> Bouton « Arbitre » pour changer le numéro de tablette

Lors de la mise en route d'une tablette, le message « Le N° de tablette est déjà attribué » apparaît

> Bouton « Arbitre » pour changer le numéro de tablette

Une donne reste en rouge dans la grille lors du changement de tour

- En général, le score n'a pas été saisi ou n'a pas été validé. Aller à la table et vérifier, puis corriger.
- Il peut arriver cependant que le score ait bien été saisi et validé, mais qu'il n'ait pas été reçu par le serveur. Fait extrêmement peu probable dû à un time out. Dans ce cas, saisir le score en cliquant dans l'écran de TournoiA

sur « Introduction des feuilles de marque » (on est alors automatiquement redirigé vers le programme CONTRAT dès qu'on tape sur une touche).

Le bouton « Sauver les résultats pour FFBClubNet » n'apparaît pas dans la fenêtre principale de TournoiA

Ce problème peut survenir lorsqu'on a installé une nouvelle version de TournoiA, si on a oublié de cocher la case « Utilisation des tablettes » dans le panneau principal de TournoiA...

Et si mon PC crashe complètement et est inutilisable, comment faire ?

Voir le dernier paragraphe des trois manuels («Tournoi par Paires.PDF», « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF» et «TournoiA-B pour la FFB.PDF»).

Il y a une panne de secteur. Le PC tombe.

- Si la panne ne dure que quelques minutes, on redémarre le PC. Si Windows redémarre, alors on reprend le tournoi en suivant les étapes suivantes
 - Relancer FFBClubNet. Reprendre le dernier tournoi (bouton « Anciennes séances », puis double click sur le dernier tournoi ; on est ramené à la fenêtre de la séance. Ne rien changer. En principe, la base de données existe .BWS toujours dans son répertoire.
 - Minimiser FFBClubNet
 - Relancer TournoiA. Dans la fenêtre principale, sélectionner
 « Reprendre un ancien tournoi ». Une fenêtre s'ouvre pour expliquer qu'il va falloir montrer le fichier de récupération de TournoiA et le fichier BWS. Cliquer OK.
 - Dans la fenêtre qui s'ouvre (Répertoire\Bridge), cliquer sur le tournoi (vérification à l'aide de la date). Puis cliquer sur « Ouvrir ».
 - La fenêtre « Tours ? » s'ouvre. Cliquer sur OK
 - Un message avertit que les fréquences et résultats seront recalculés. Cliquer sur OK
 - Le tournoi peut ensuite se continuer normalement. Les tablettes repartent à l'endroit où elles étaient arrêtées. On continue jusqu'à la fin du tournoi.

- Si la panne de secteur perdure, on peut décider de continuer le tournoi en distribuant des feuilles ambulantes. La consolidation des résultats pourra se faire lorsque le secteur sera rétabli.
- Si le secteur revient, mais que le PC ne démarre plus (panne hardware mémoire ou alimentation ou autre), ou si le PC démarre et Windows ne démarre pas (panne software), on continue le tournoi en distribuant des feuilles ambulantes. Avec un peu de chance, on pourra plus tard consolider les résultats si le disque dur du PC est lisible...

La moitié inférieure de l'écran de l'application Bridgecalc.apk est noir.

> Tuer l'application BridgeCalc, et la relancer. Elle redémarre au bon étui



Recréation d'un tournoi FFBClubNet avec tablettes

Le tournoi a démarré, les tablettes ont démarré, et on veut changer le paramétrage du tournoi (rajouter une paire, changer le nombre d'étuis ou de tours, etc).

C'est le cas à éviter, en démarrant le plus tard possible 14H05...

Si le cas se présente, suivre la procédure suivante :

- > Fermer TournoiA.
- > Fermer l'appli BridgeCalc sur toutes les tablettes.
- > Dans FFBClubNet,
 - Changer les paramètres du tournoi (par exemple ajout d'une paire).
 - Dans l'écran « Automate d'utilisation des Bridgemates », cliquer sur « Options Avancées » (en bas à droite)
 - Dans l'écran « Options avancées des Bridgemates », saisir le code 997 dans le champ « Tour » en bas à droite, puis cliquer sur le bouton « Reconstruction du mouvement » (bouton rouge adjacent situé à gauche du champ « Tour ». Ceci réinitialise la base de données Access qui interface TournoiA et FFBClubNet.
- > Relancer TournoiA. On peut redémarrer les tablettes.
DESCRIPTION SIMPLIFIEE DE L'ARCHITECTURE DES PROGRAMMES

La figure ci-dessous présente une vue simplifiée de l'architecture et de l'interaction des différents programmes.

- La base de données Access est créée par FFBClubNet, qui y stocke les paramètres du tournoi
- Ces paramètres sont lus par le programme PCBridgeCalcSever, lui-même lancé par TournoiA.
- PCBridgeCalcServer transmet ces paramètres à TournoiA, et interface les tablettes. Il initialise les tablettes, et récupère les données saisies sur les tablettes (contrats, diagrammes, scores, entames...), puis les transmet à TournoiA
- TournoiA crée deux répertoires pour stocker les informations du tournoi et les données saisies par les tablettes :
 - \Mes Documents\Bridge : 5 fichiers correspondant au tournoi, permettant de relancer le tournoi en cas de panne.
 - \Mes Documents\BridgeCalc : données saisies par les tablettes,
 LOG du serveur, fichier de récupération en cas de panne.



Pour plus de détails, se référer à la documentation des programmes de Guy LOUIS.

<u>Et si votre PC *crashe* complètement et est</u> <u>inutilisable ?</u>

Le meilleur moyen est d'y penser à l'avance...

1) Si vous utilisez le version standard de TOURNOI (donc sans tablettes), il vous suffit de copier sur une clef USB le dossier contenant TOURNOI. Il y a bien sûr les programmes mais aussi le fichier des joueurs de votre Club (JOUEURS.TXT). Si vous désirez garder les tournois que vous avez joués, il faut penser de temps en temps à copier ce dossier.

En cas de *crash*, vous recopiez le contenu de la clef USB sur votre nouveau PC et basta !

On trouve des PC reconditionnés (donc comme neufs) à 50 Euros.

Notez que si vous ne faites pas un backup de TOURNOI sur une clef USB, vous pouvez quand même récupérer les programmes sur mon site <u>http://guylouis.e-monsite.com</u>.

Notez que mon programme TOURNOI considèrera que c'est une nouvelle installation et vous demandera la clef de déprotection. Vous notez le numéro de série de mon programme et obtenez dans la minute la clef par téléphone, SMS ou Mail. Lisez également le paragraphe concernant les problèmes qu'on peut rencontrer sous Windows 7 et Windows 10.

2) Si vous utilisez la version avec tablettes, vous copiez également la dossier de TOURNOI (il contient également les serveurs PCBRidgeCalcServer.EXE et Grid.EXE.

N'oubliez pas dans ce cas d'installer MicroSoft Access ou à défaut son runtime (AccessRuntime.EXE, sur mon site).

Guy LOUIS, Février 2019

Table des matières

1) Microsoft Access	1
2) Démarrage du système	1
3) Les joueurs du Club	3
4) FFBClubNet	5
5) Les fichiers de paramètres du tournoi	7
6) Séquence complète de toutes les opérations	8
7) Utilisation de TOURNOI	8
8) Le tournoi	18
9) A propos des noms des joueurs	24
10) Joueurs non présents dans JOUEURS.TXT	27
11) A propos des contrats introduits au clavier	28
12) A propos des mouvements Howell	30
13) Autres fonctions interdites dans TOURNOI	31
14) Introduction des noms dans BridgeCalc	32
15) Scores arbitraux	36
16) Ajustements	36
17) Pénalités	39
18) Ventilation des fréquences	39
19) Calcul des résultats en IMP's	40
20) Fréquences ventilées	41
21) Mauvaises manipulations par les joueurs	42
22) Tournois du Roy René	46
23) Tournois Trophée du Voyage (BridgeInterNet2)	49
24) Tournois Hérédia	50
25) Tournois NoRec/RecEO	54

26) Les diagrammes dans les tournois Hérédia/NoRec/RecEO _	55
27) Autres types de tournoi	55
28) Plantages ou panne de courant	55
29) Réinitialisation d'une tablette	56
30) Changement du nombre de tours joués	57
30) Le programme « Nettoyages »	58
TournoiB	59
1) Généralités	59
2) Nom et couleur des séries	61
3) Grille	62
Organisation des tournois FFB avec tablettes TOURNOIA	63
Et si votre PC <i>crashe</i> complètement et est inutilisable ?	74