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 impératif d'installer le « Runtime » de Access. Voici un lien pour le télécharger : https://www.dropbox.com/s/87ll5jcdq02v7im/AccessRuntime.exe?dl=0

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 (User Account Control). 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 **obligatoire** de créer le fichier des joueurs de votre Club. Ce fichier « texte » se nomme `JOUEURS.TXT` [1]et se trouve dans le dossier standard de **TOURNOI**.

Le fichier de vos joueurs de FFBClubNet n'a donc aucune utilité ici.

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).

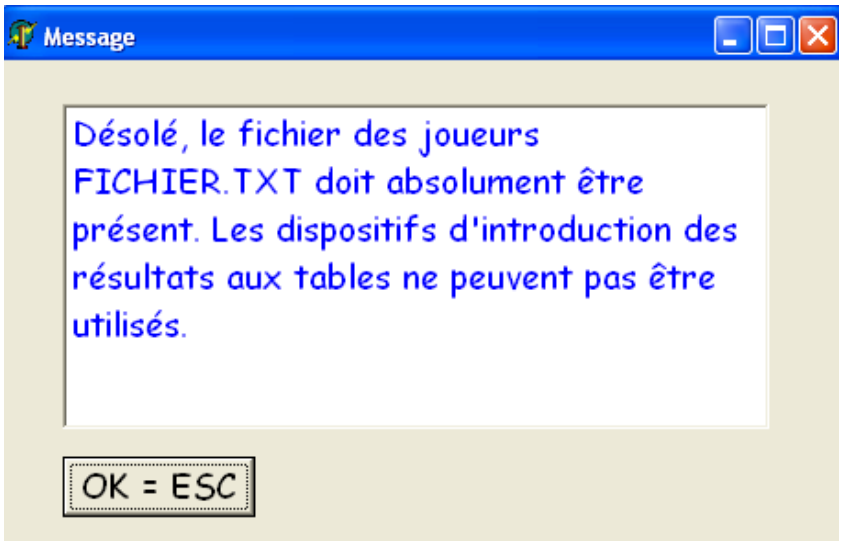
Ce fichier contient donc sur chaque ligne le nom[2] de chaque joueur suivi optionnellement de son numéro de licenc e. **Pour les français, il est indispensable d'y mettre le numéro de licence FFB.**

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

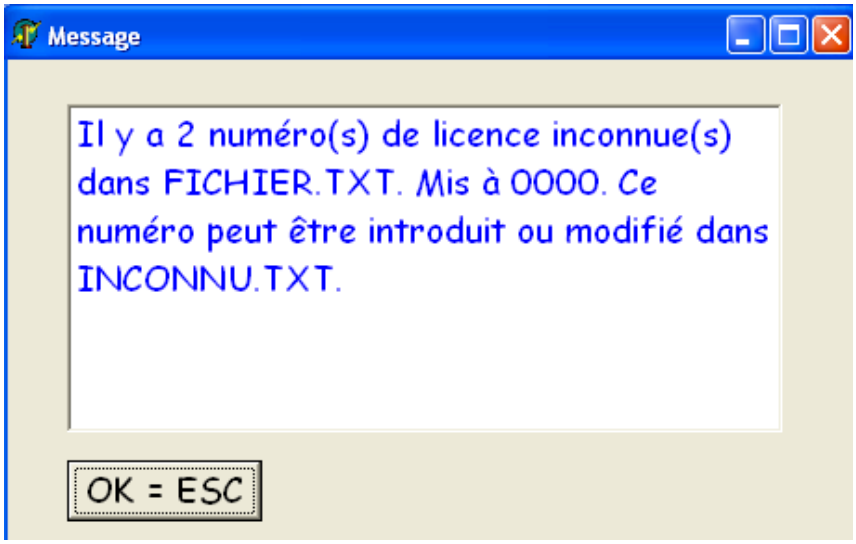
Il peut être trié par ordre alphabétique, mais ce n'est pas obligatoire. **TOURNOI** et PCBridgeCalcServer s'en occupent.

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 :



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`.

Une dernière remarque :

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'après-midi 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.

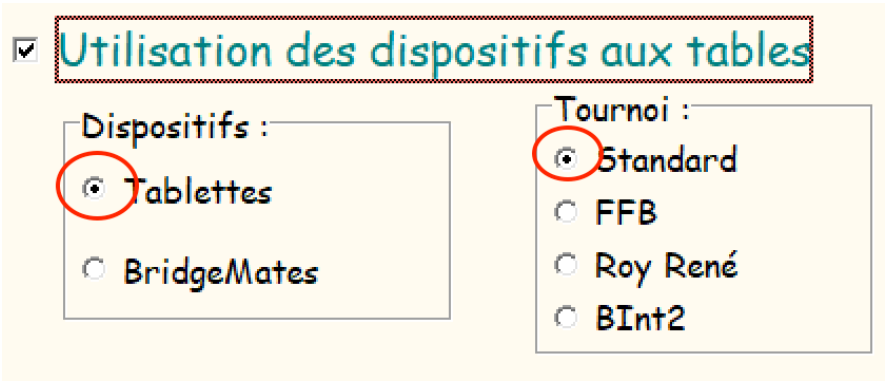
6) Séquence complète de toutes les opérations

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

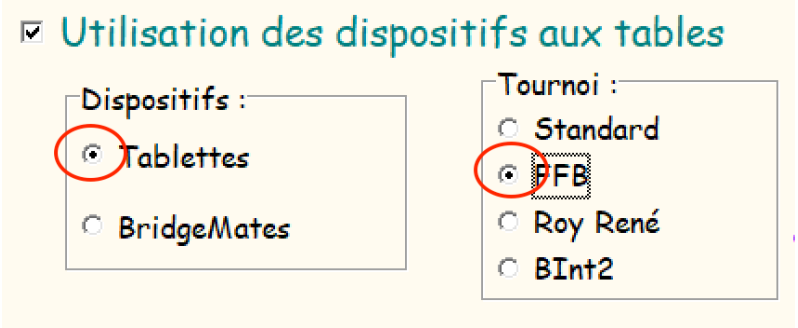
Voici le (nouvel) écran de départ de **TOURNOI**.

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

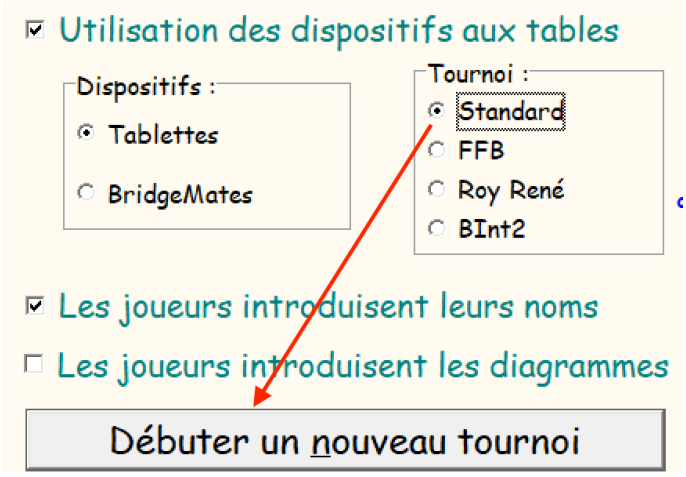


Tel quel, avec le bouton Radio « Standard » coché, le programme considère que vous jouez un tournoi standard (belge) avec tablettes.

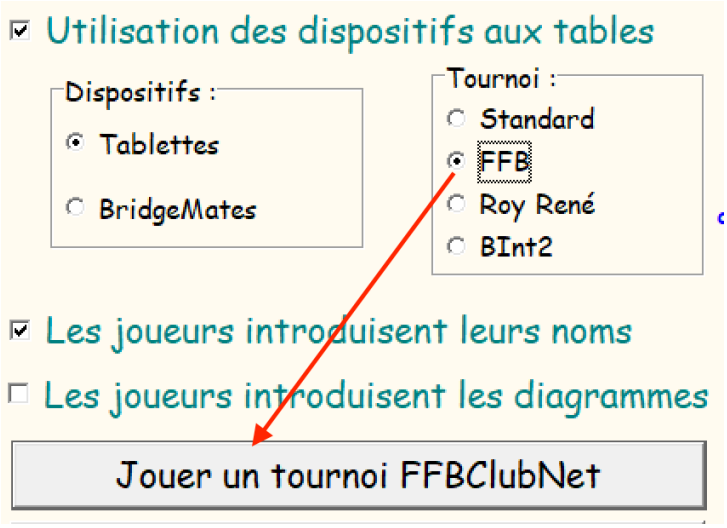
Pour jouer un tournoi français avec tablettes, vous cochez le bouton Radio « FFB ».



Les possibilités sont différentes suivant la valeur de ce bouton.



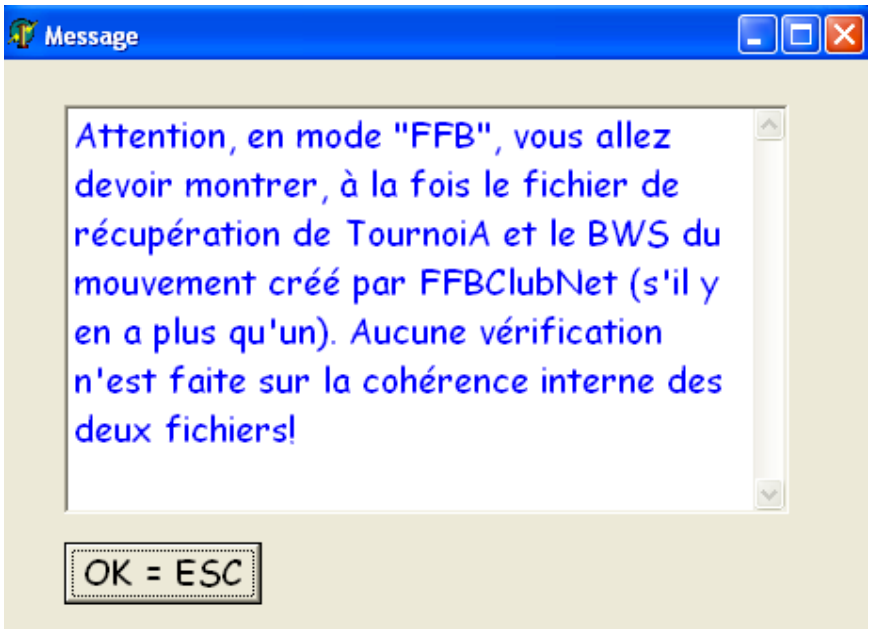
Lorsque le bouton « Standard » est coché, vous débutez un nouveau tournoi standard (belge) avec tablettes.



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.

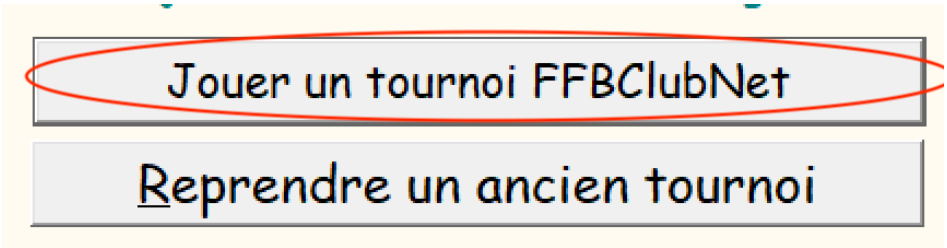
- un tournoi après une panne de courant.

- un tournoi après un plantage quelconque du système.

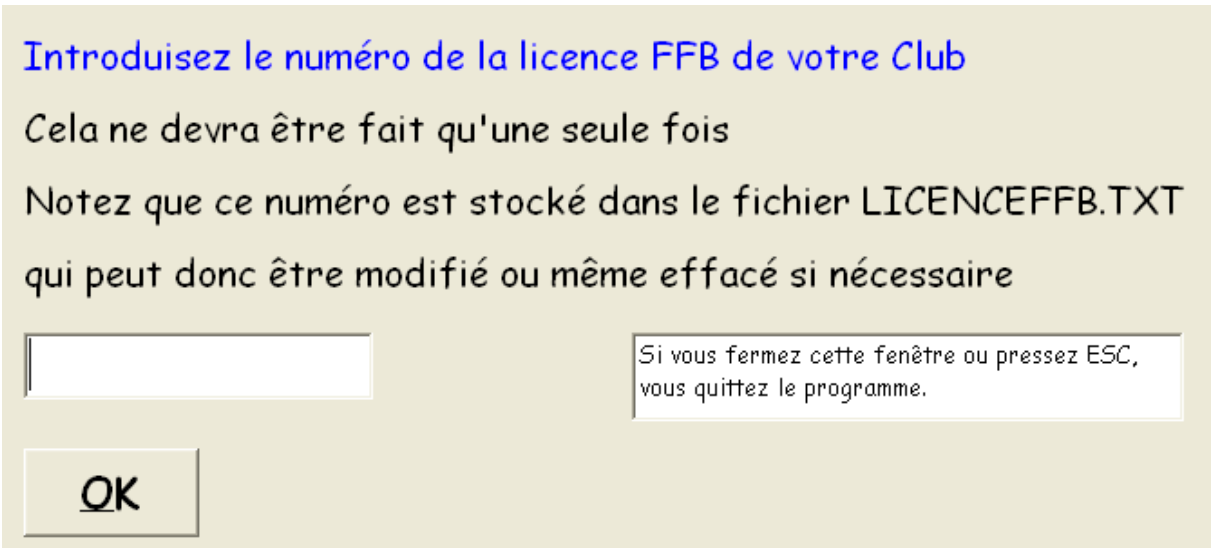
De toutes façons, vous retrouverez toutes vos données dans l'état où **TOURNOI** et les tablettes se trouvaient et l'interfaçage avec FFBClubNet sera correctement réalisé.

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.

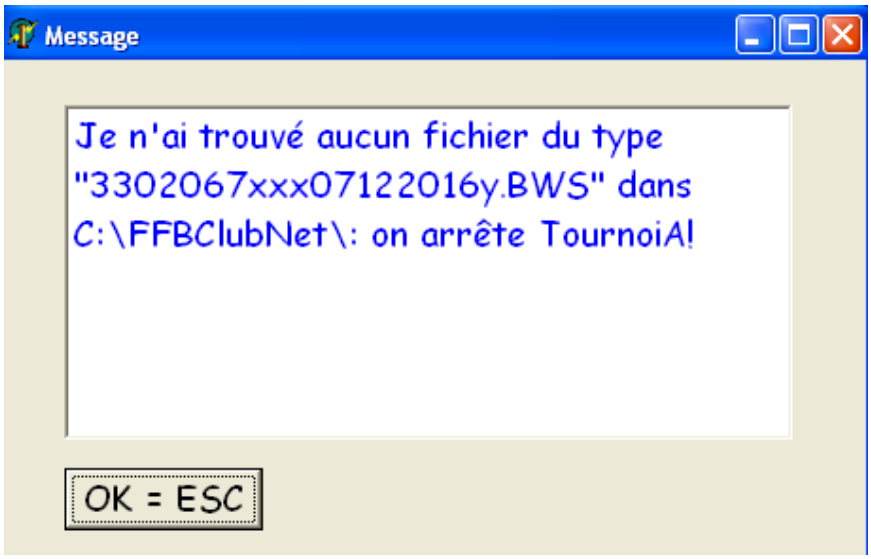


Lors de la première utilisation de **TOURNOI**, vous recevrez ce message ;

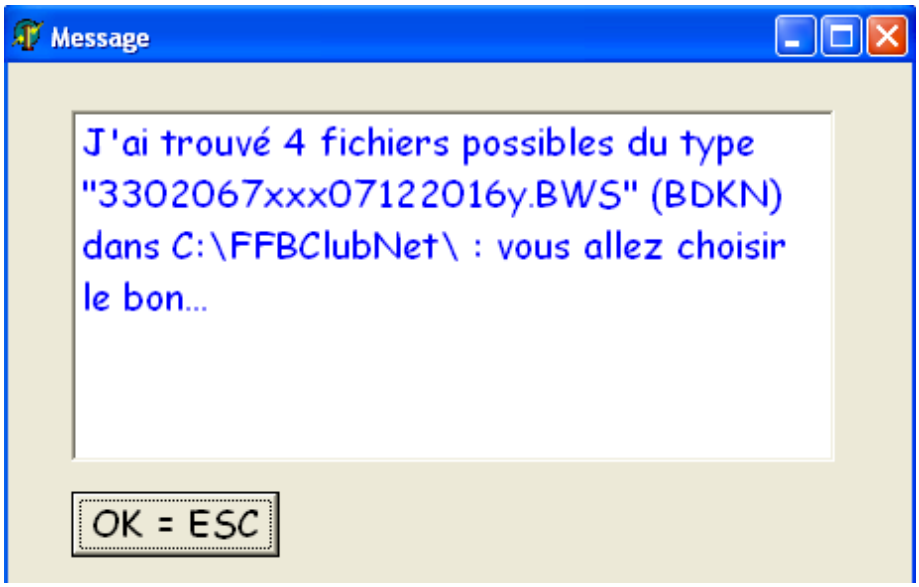


L'écran parle de lui-même…

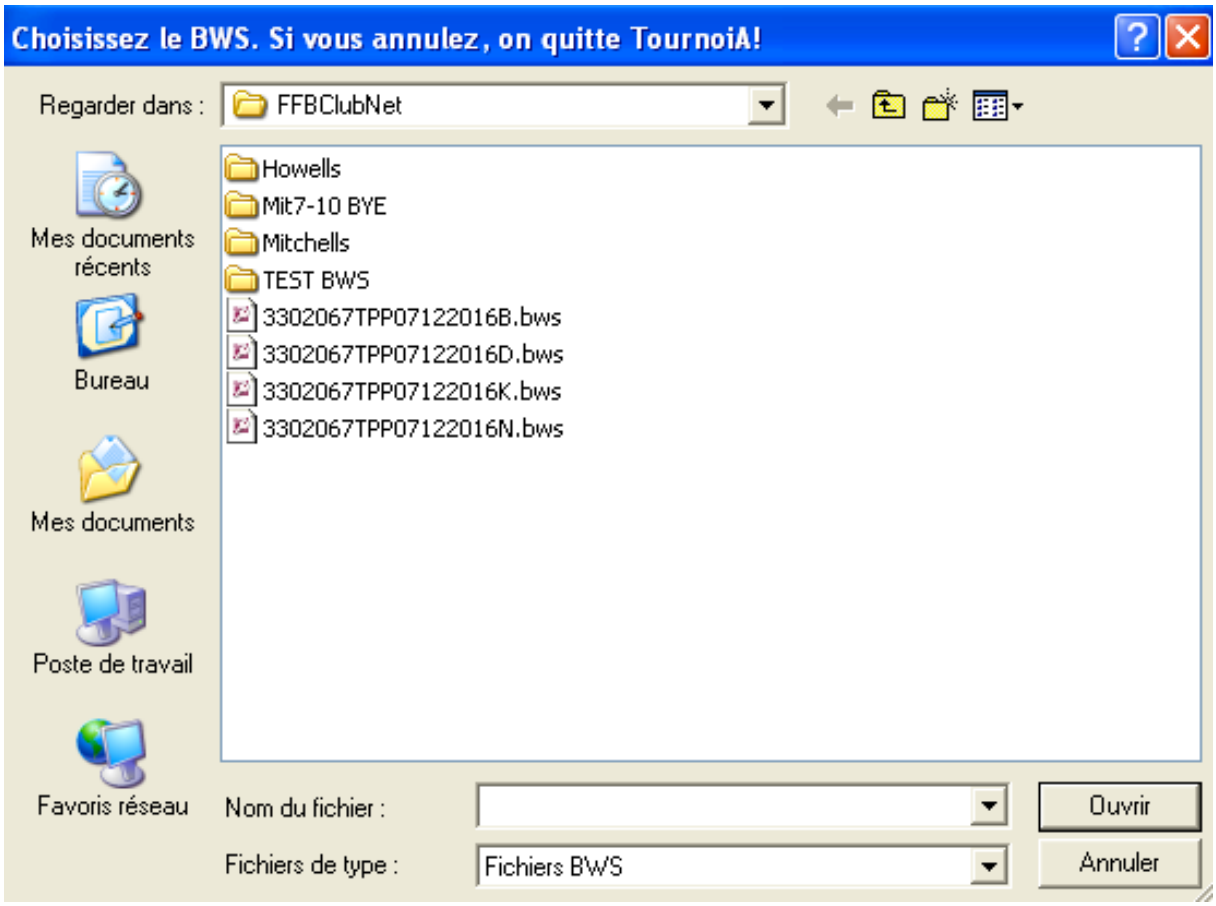
Si **TOURNOI** ne trouve pas de fichier de description du mouvement il en avertit l'arbitre.



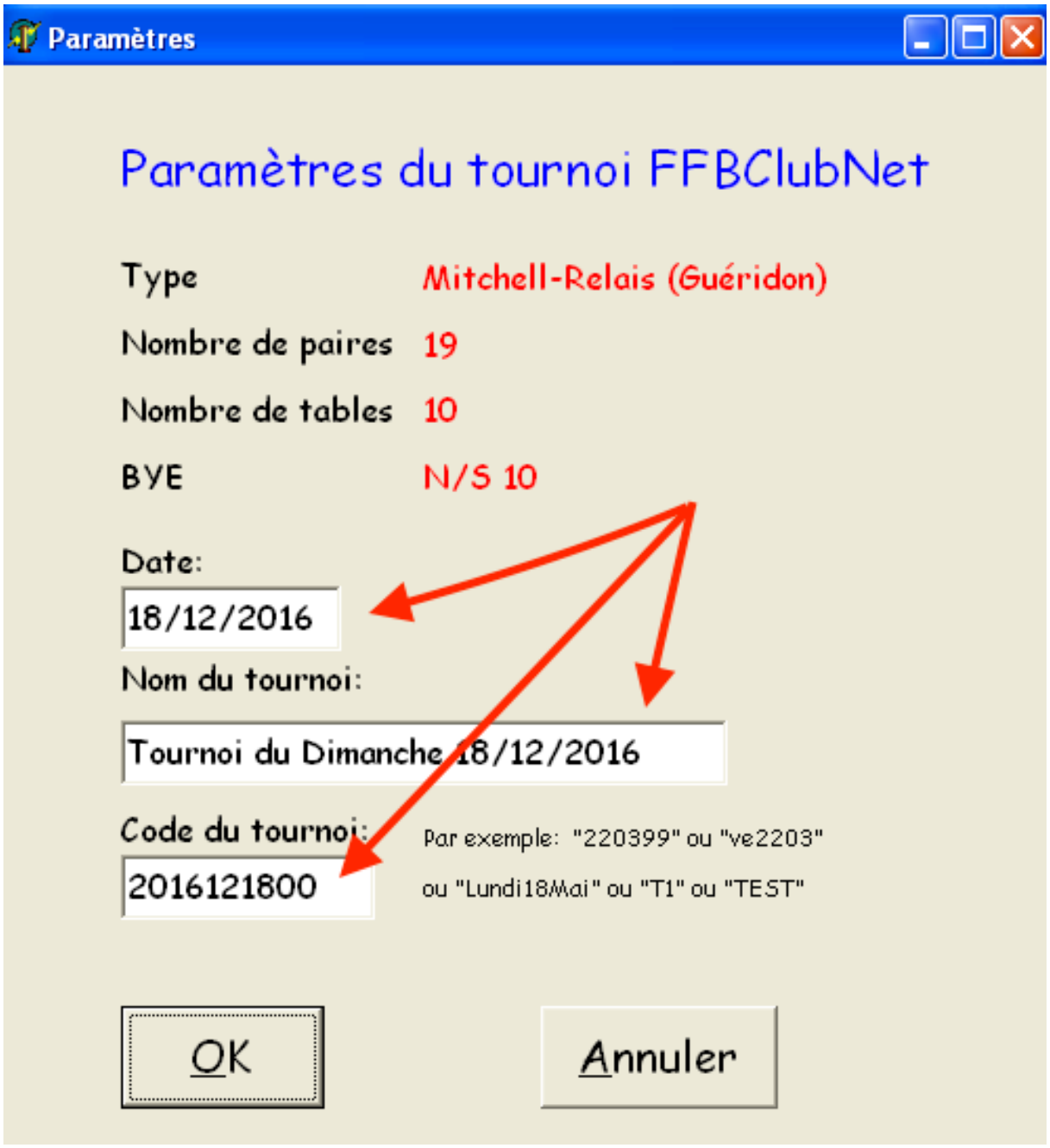
Il se peut que plusieurs tournois soient joués le même jour. Voici l'avertissement :



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



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

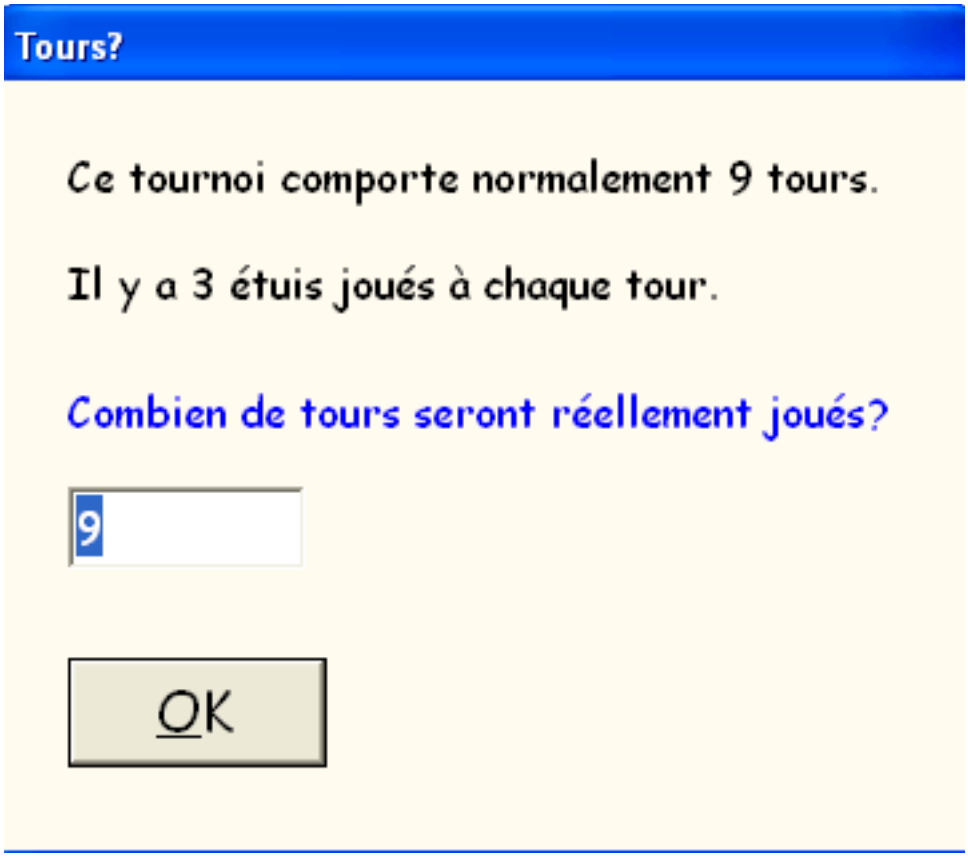


La raison pour laquelle vous pouvez faire ces choix est que **TOURNOI** a sa propre structure interne et sauve ses paramètres et le tournoi dans des fichiers décrits dans le manuel «standard». Le code que vous choisissez peut être quelconque mais il est plus efficace de laisser celui qui est proposé 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.

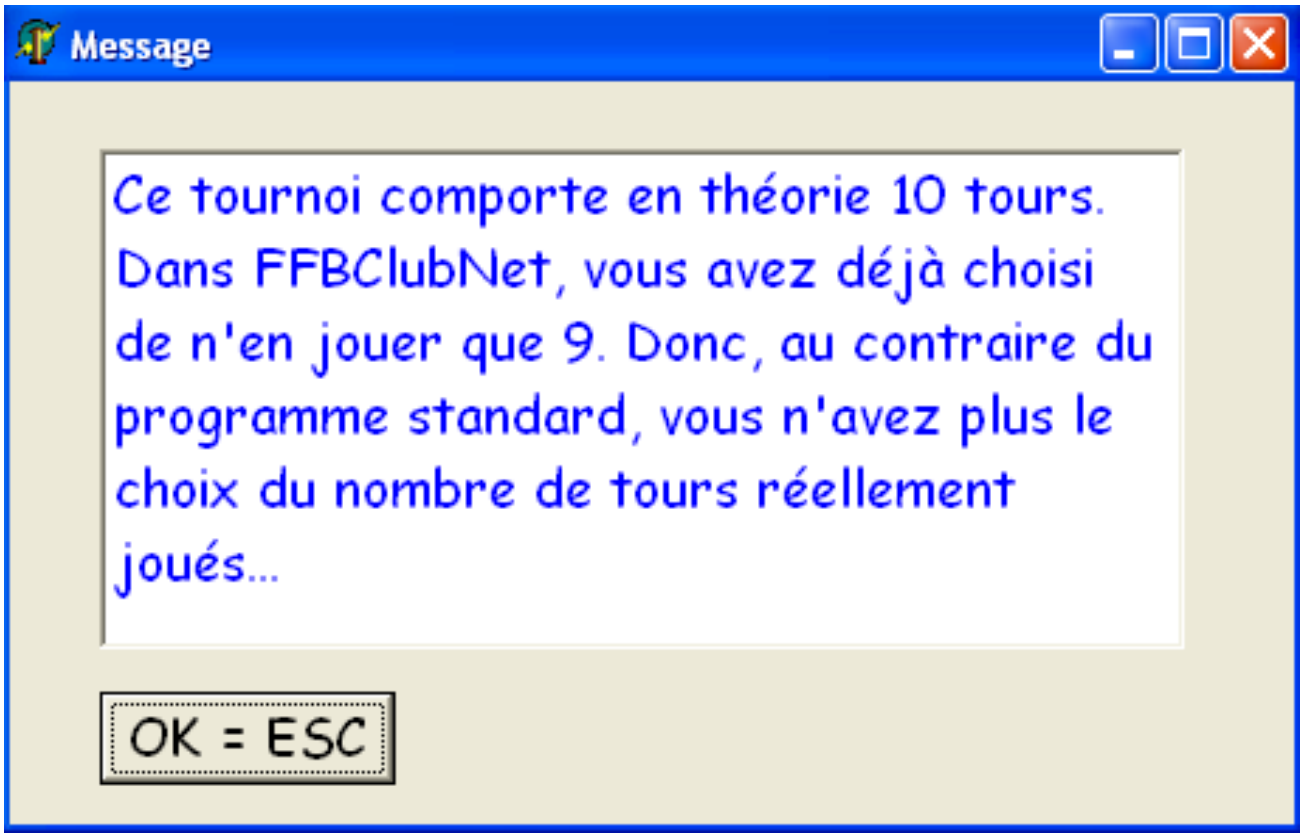
Un second écran apparaît :



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

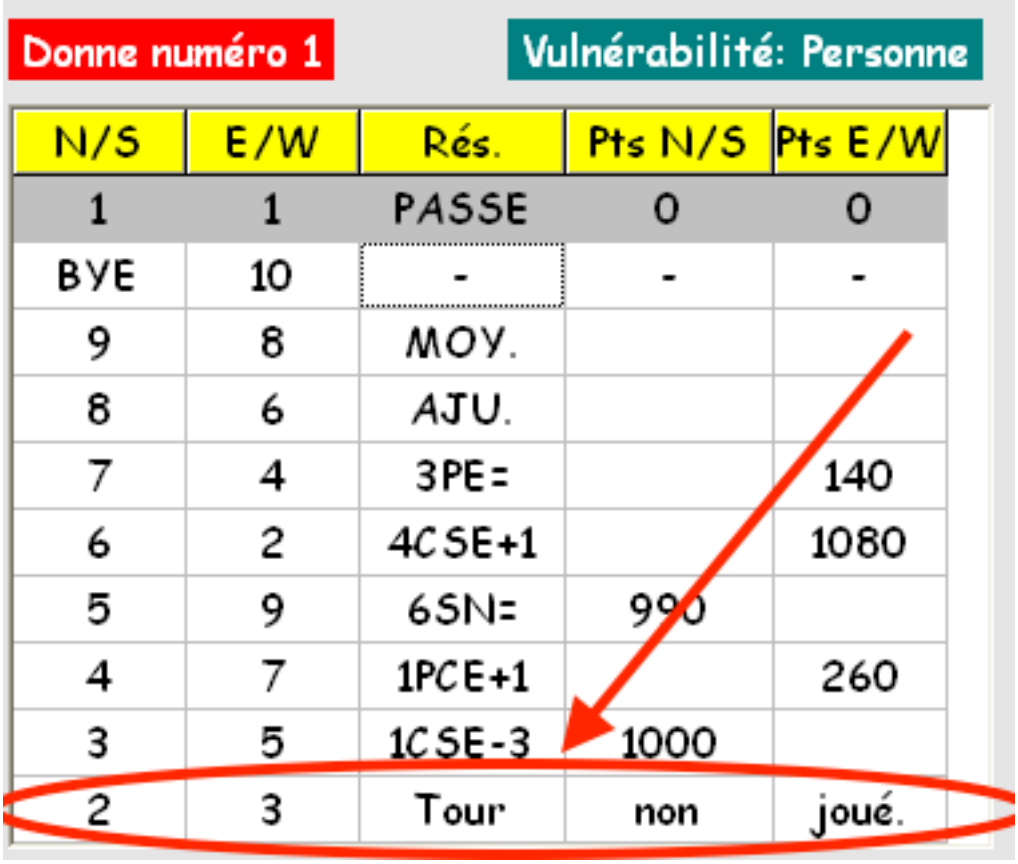
La plupart du temps, vous allez simplement cliquer sur le bouton OK ou enfoncer la touche ENTER de votre clavier.

Il se peut que vous ayez déjà défini dans FFBClubNet ce nombre réel de tours. Alors, **TOURNOI** vous affiche ceci :



Rien de plus à dire…

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

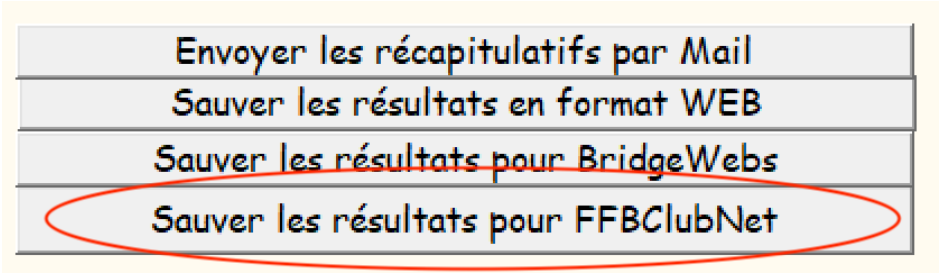


Donne numéro 1 — Vulnérabilité: Personne

N/S	E/W	Rés.	Pts N/S	Pts E/W
1	1	PASSE	0	0
BYE	10	-	-	-
9	8	MOY.		
8	6	AJU.		
7	4	3PE=		140
6	2	4CSE+1		1080
5	9	6SN=	990	
4	7	1PCE+1		260
3	5	1CSE-3	1000	
2	3	Tour	non	joué.

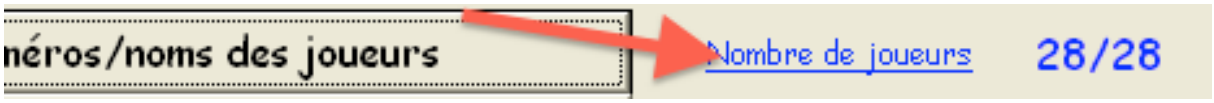
8) Le tournoi

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.

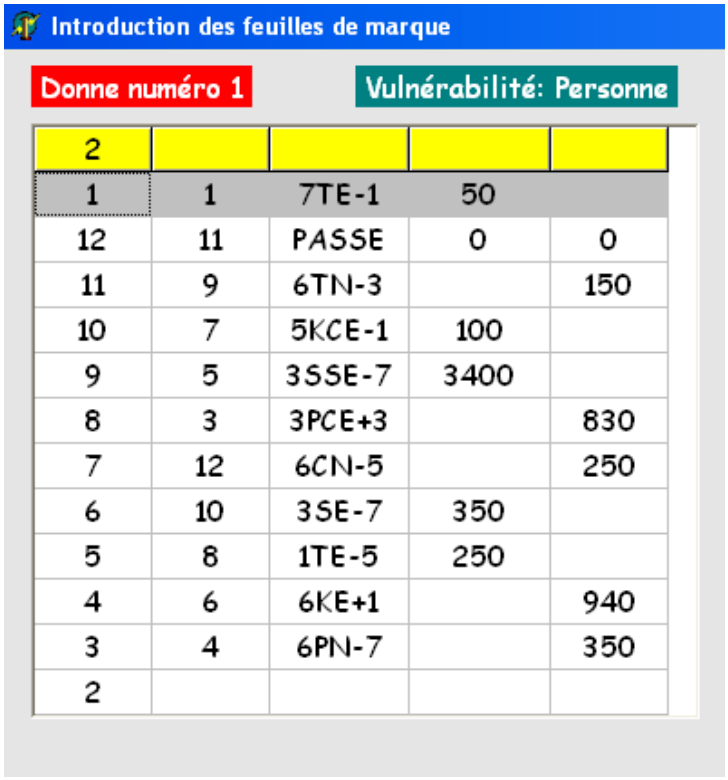


La description du déroulement du tournoi avec les tablettes est décrit dans les deux manuels « Tournois par paires.PDF » et « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF ».

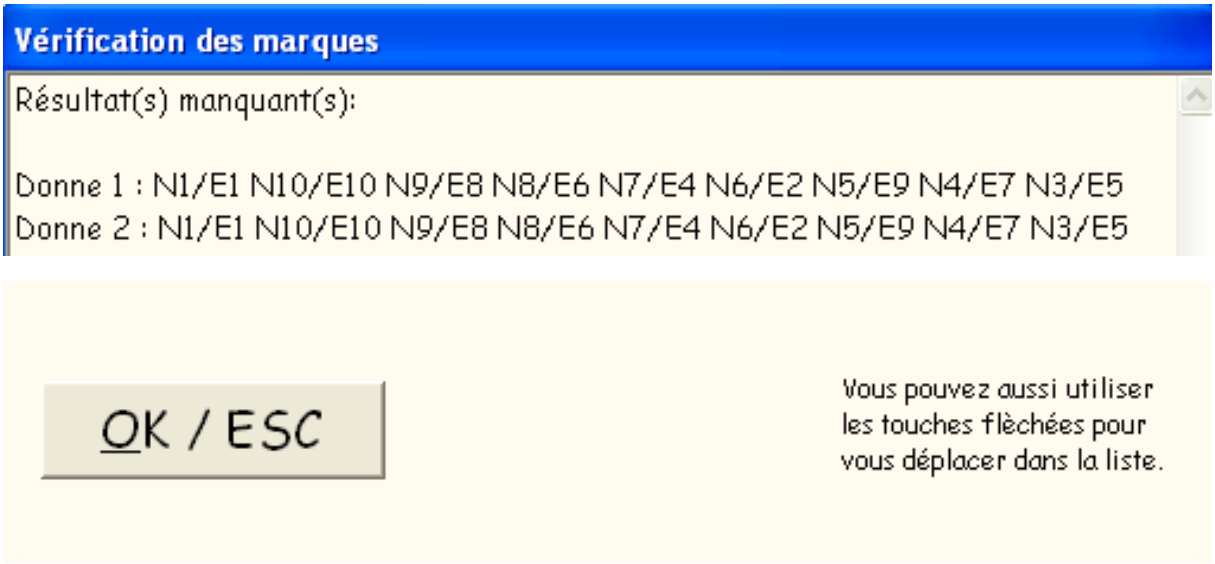
Vous savez que le tournoi est correctement terminé si vous obtenez ceci :



Il vous est bien sûr loisible de visualiser les résultats de toutes les donnes, par exemple :

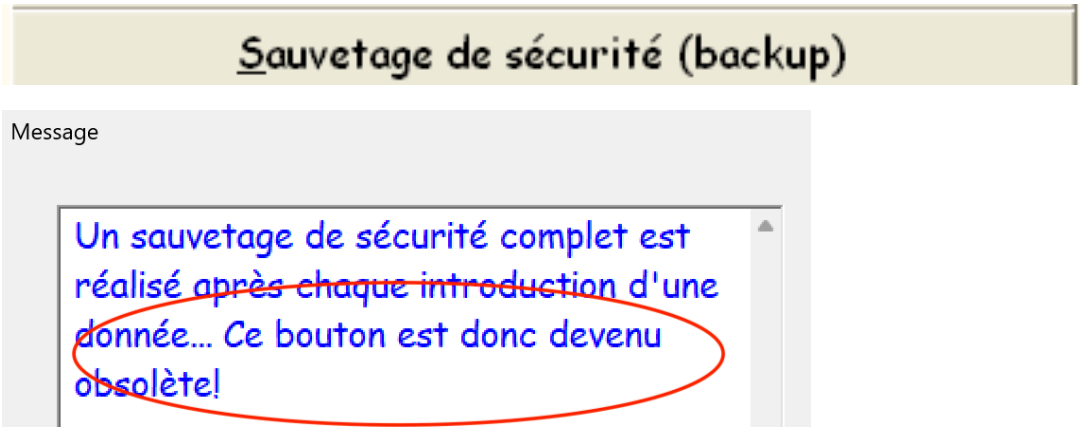

Introduction des feuilles de marque
Donne numéro 1
Vulnérabilité: Personne
2
1 1 7TE-1 50
12 11 PASSE 0 0
11 9 6TN-3 150
10 7 5KCE-1 100
9 5 3SSE-7 3400
8 3 3PCE+3 830
7 12 6CN-5 250
6 10 3SE-7 350
5 8 1TE-5 250
4 6 6KE+1 940
3 4 6PN-7 350
2

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



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…

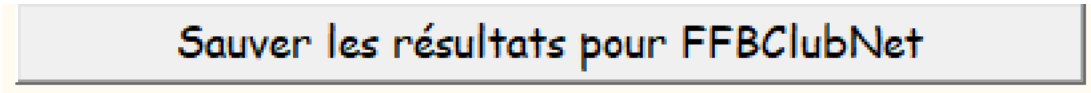
Comme décrit dans le manuel de **TOURNOI**, il n'y a pas besoin d'utiliser le bouton de sauvetage de sécurité (*backup*) :



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.

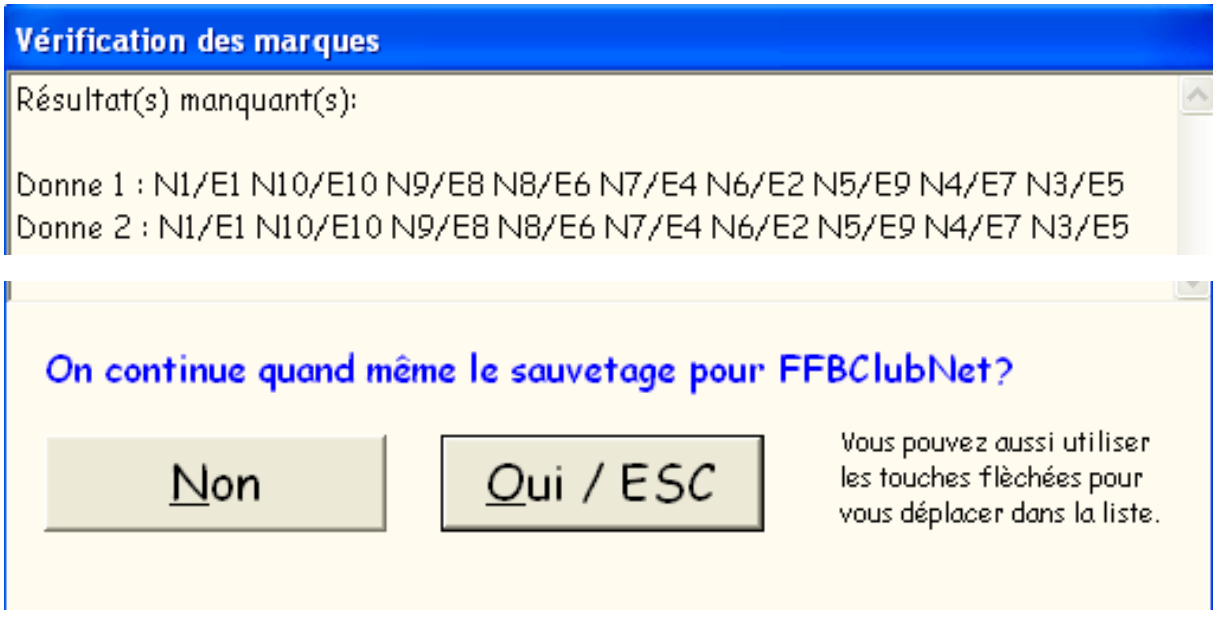
Notez bien que, sur les tablettes, les joueurs auront également déjà pu voir les résultats du tournoi, les résultats de chaque donne et le récapitulatif de leur paire.

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



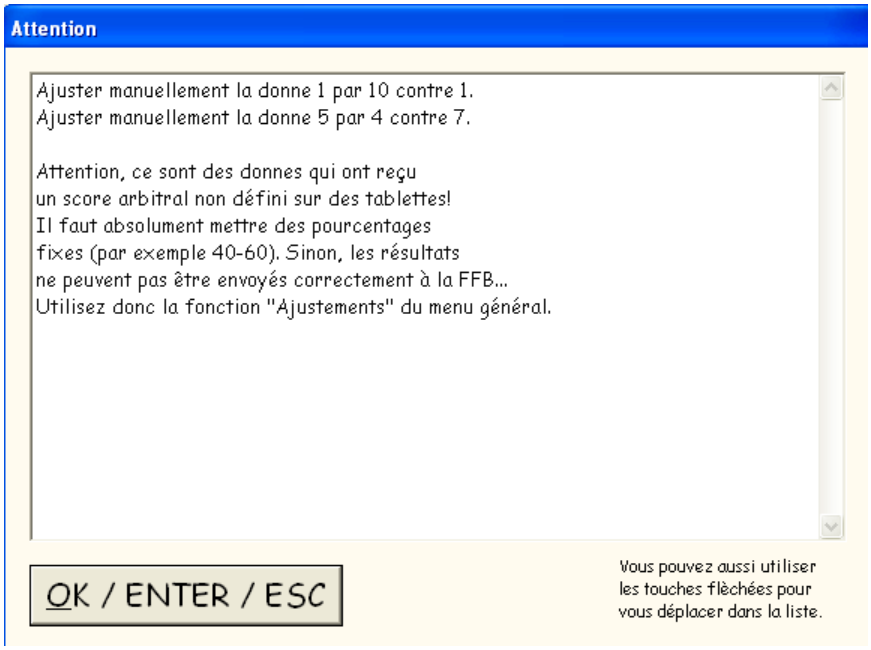
Si tout s'est correctement passé, vous recevrez ce message :

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 :



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.

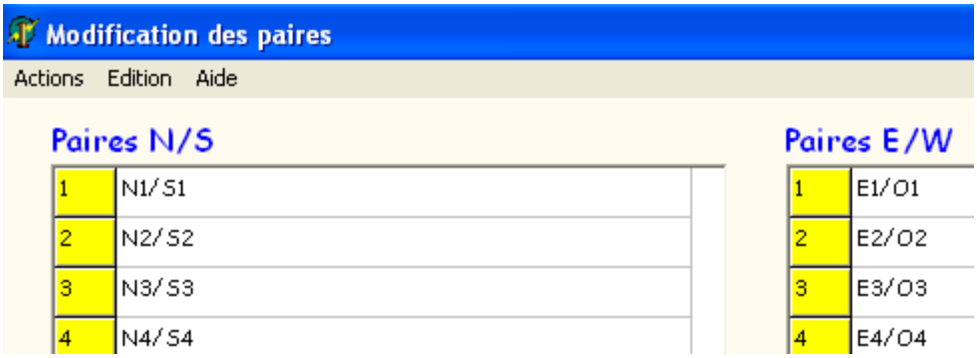
9) A propos des noms des joueurs

Vous avez vu qu'il y a deux possibilités :

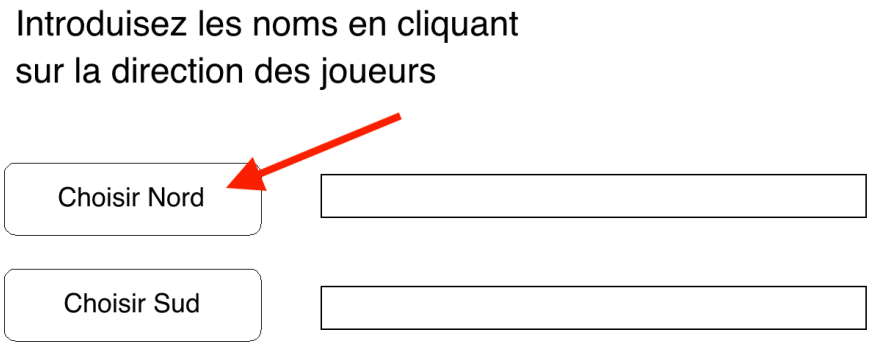
- soit les noms ont été introduits dans FFBClubNet
- soit ils ne l'ont pas été

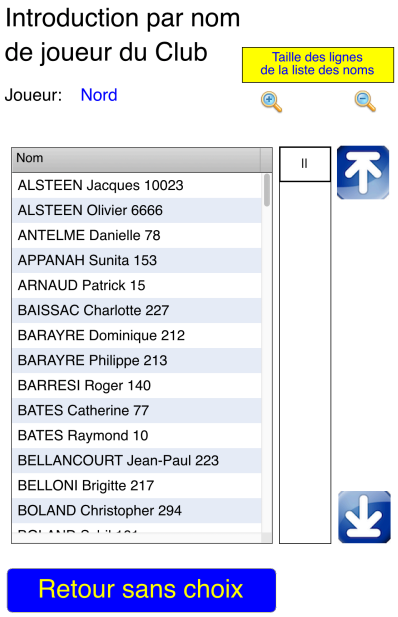
Dans le premier cas, les joueurs n'auront techniquement pas la possibilité d'introduire leur nom sur les tablettes.

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



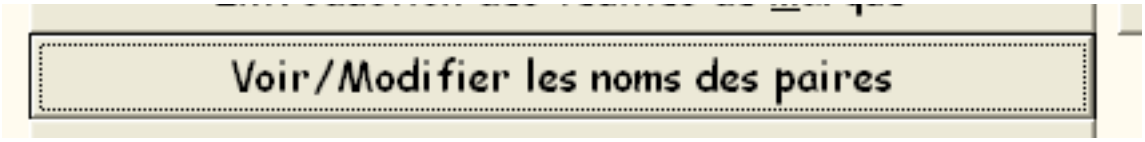
Alors, les joueurs pourront introduire leur nom sur les tablettes en utilisant la liste des noms du fichier JOUEURS.TXT.





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

Vous utiliserez le bouton *adhoc* du menu principal :



Il vous est impossible dans la version FFB d'introduire les noms en les tapant au clavier! [3]

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**.10) Joueurs non présents dans JOUEURS.TXT

Si vous avez des joueurs qui n'ont pas été introduits dans votre fichier JOUEURS.TXT, vous pouvez contourner la difficulté en attribuant un nom (existant) au joueur inconnu puis de le modifier dans FFBClubNet. Vous pouvez d'ailleurs ajouter à l'avance quelques noms « InconnuX », [4]
« InconnuY », … au fichier de joueurs et utiliser ceux-là.

10) A propos des contrats introduits au clavier

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

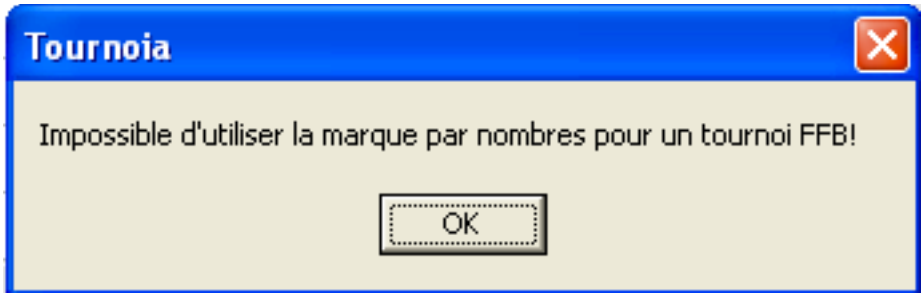
Pour respecter le format demandé par FFBClubNet, vous devez absolument introduire la marque « par contrats » et

[3] Simplement parce que si vous pouviez le faire comme dans la version standard, il est impossible d'introduire le numéro du joueur.
[4] Ne mettez pas de chiffres dans le nom, ils sont « oubliés » par TournoiA.

non « par nombres ». Ceci est bien documenté dans le manuel de **TOURNOI**.

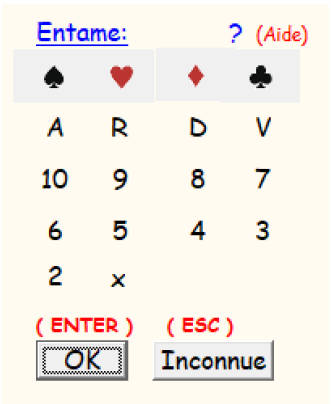
De toutes façons, pour un Tournoi FFB, **TOURNOI** impose l'introduction par contrats.

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



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

Depuis janvier 2025, lorsque vous introduisez un contrat dans un tournoi FFB (Ex : 3CN=), le programme vous demande nécessairement d'introduire l'entame. Voyez à ce sujet le paragraphe XVII, « Carte d'entame » dans le manuel « Tournois par paires.PDF ».

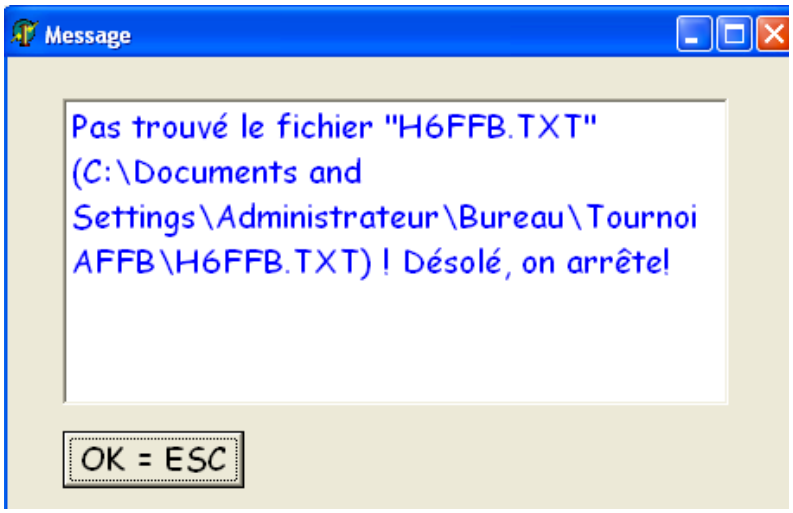


11) A propos des mouvements Howell

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 :



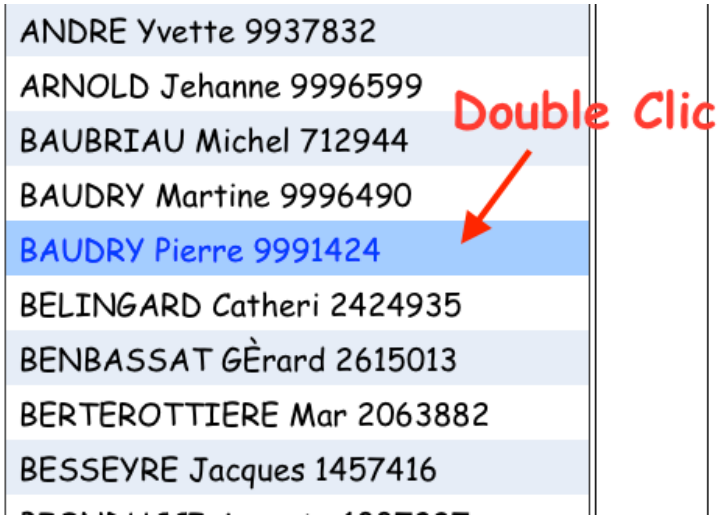
Il n'y a rien d'autre à faire que de pleurer et chercher la personne qui a mis le fichier à la poubelle ! Ah, *backup*, mon cher *backup*…

12) 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.

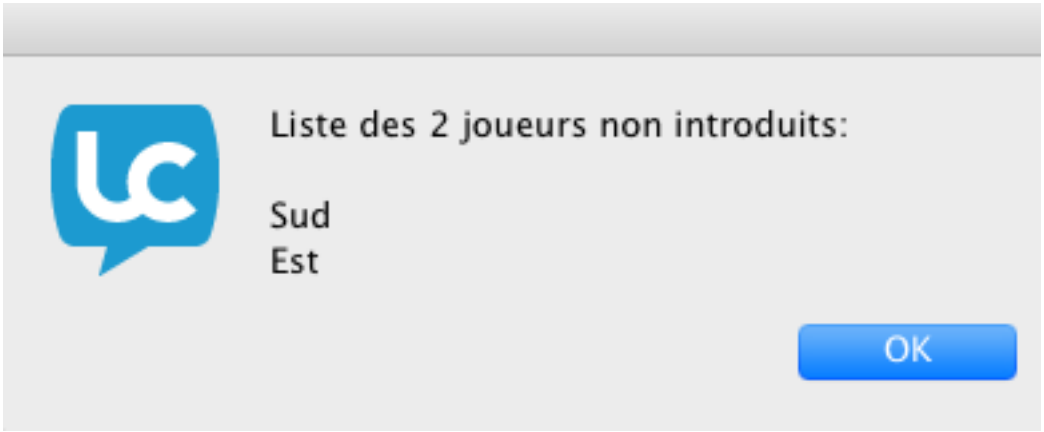
Lorsque vous choisissez dans la liste des noms, le numéro de licence sera alors également montré…



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,

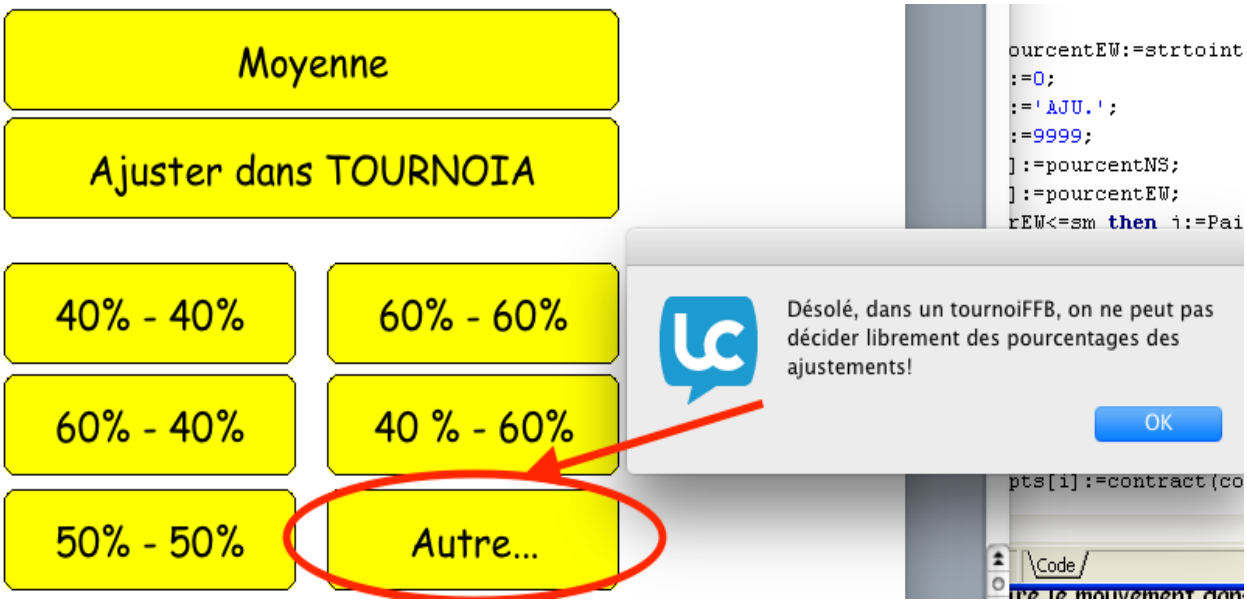
BridgeCalc n'accepte de continuer que si les quatre noms sont introduits. Sinon, il affiche un message, par exemple :



13) Scores arbitraux

Introduction des scores arbitraux dans BridgeCalc.

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



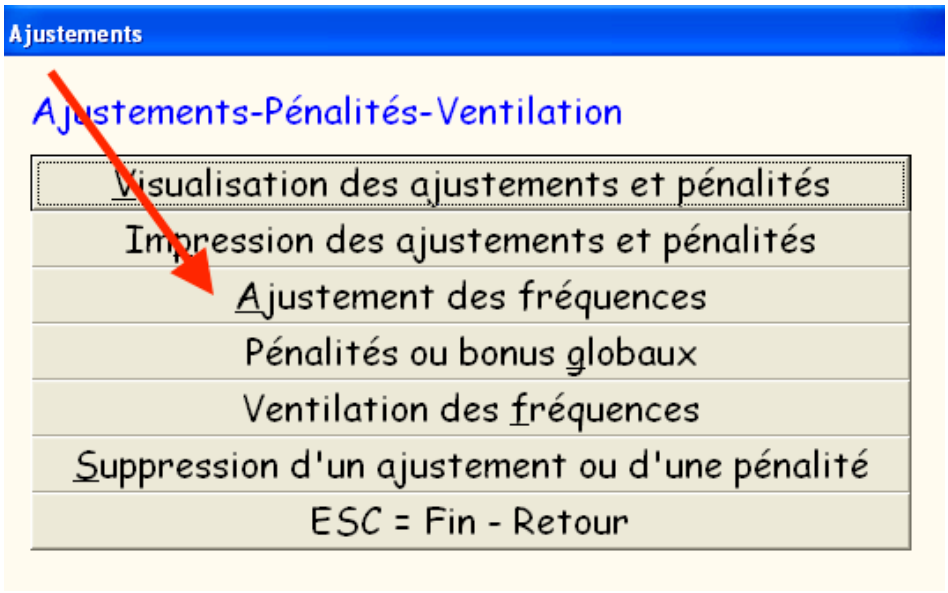
14) Ajustements

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.

Rappel : 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.

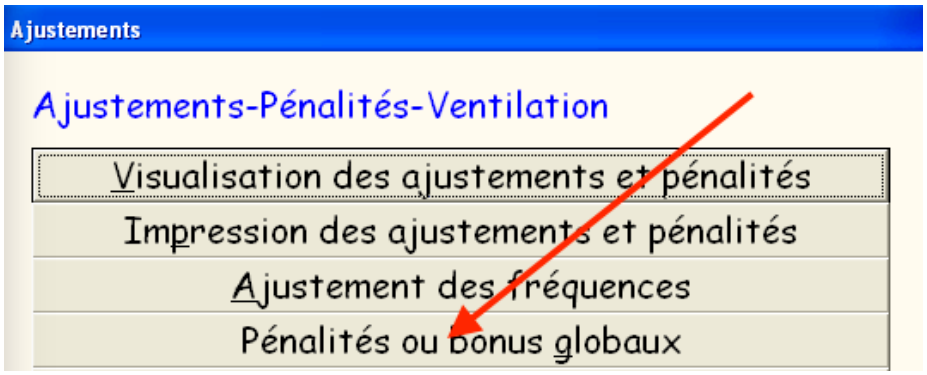
Vous pourriez également créer des ajustements successifs d'une même paire pour une même donne : seul le dernier sera pris en considération.

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.

15) Pénalités

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.

16) Ventilation des fréquences

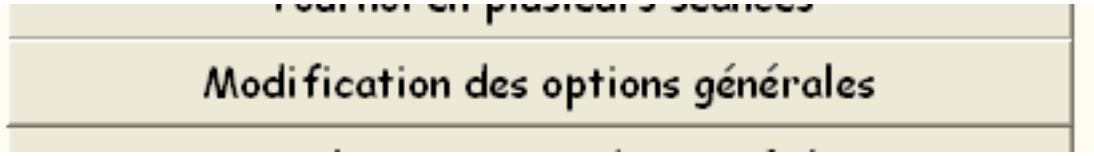
Cette possibilité complexe est documentée dans le paragraphe 9 du manuel de **TOURNOI**, pages 45-49

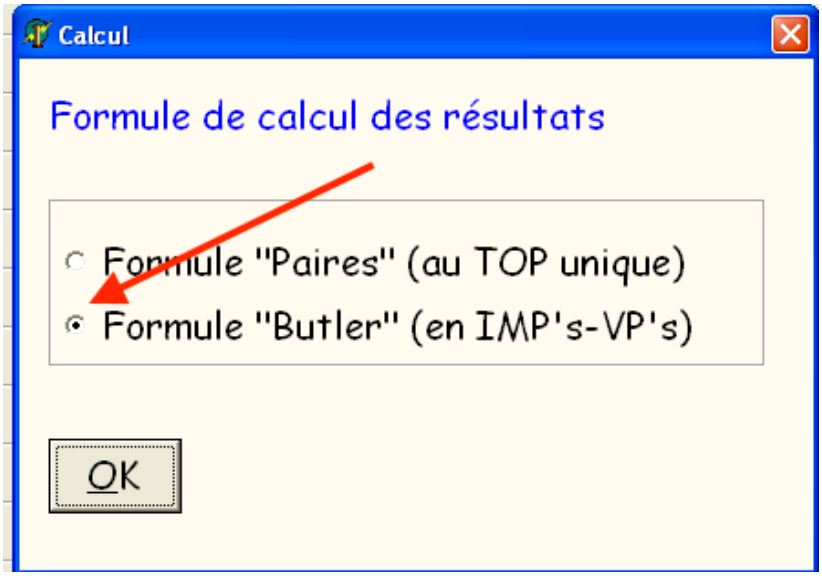
De la même façon que pour les pénalités, elles ne seront pas transmises à la FFB et les résultats pourront être légèrement différents.

17) 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 :





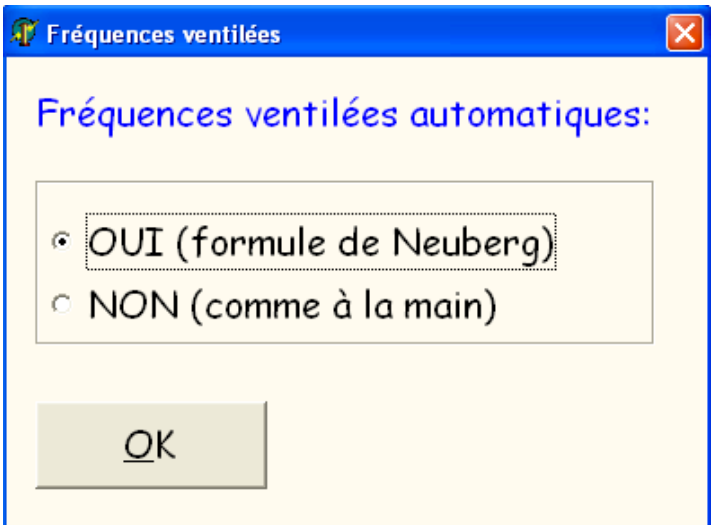
Ce choix d'option est mémorisé d'un tournoi à l'autre mais vous pouvez le modifier quand vous le désirez, y compris pour calculer successivement et instantanément les résultats dans une formule ou l'autre.

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.

18) 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.



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).

19) 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,

il peut encore tout modifier.

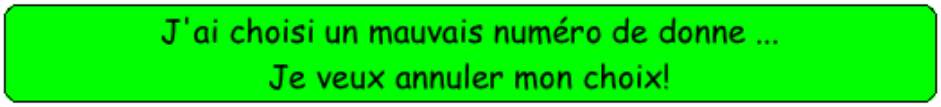
Si plus tard, les joueurs se rendent compte qu'ils se sont trompés, il n'est plus possible ni pour les joueurs ni pour l'arbitre de corriger.

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

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 :



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

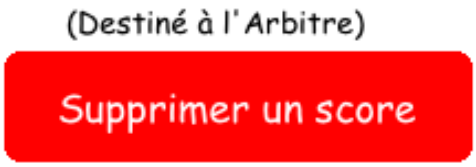
il peut absolument **tout** réintroduire.

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».



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 fût-

ce 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 ».

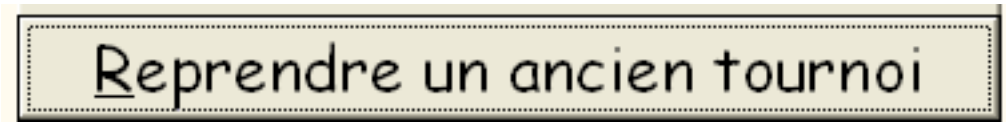
Sinon, l'arbitre peut le faire à la fin du tournoi, lorsque tous les résultats auront été introduits : cela sera encore répercuté aux tablettes dans l'écran de fin de tournoi.

Comment faire ?

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

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, 3♥N=, 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 :

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



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

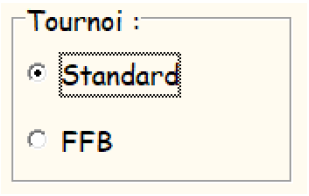
20) Tournois du Roy René

Ces tournois utilisent à priori le logiciel **Bridge+**. Depuis Janvier 2025, on a constaté qu'ils étaient utilisables dans FFBClubNet.

On a donc supprimé les possibilités de choisir ce type de Tournoi.

On est passé de :

A :



21) Tournois Trophée du Voyage (BridgeInterNet2)

Ce sont des tournois similaires à ceux du Roy René. Depuis Janvier 2025, on a également constaté qu'ils étaient utilisables dans FFBClubNet.

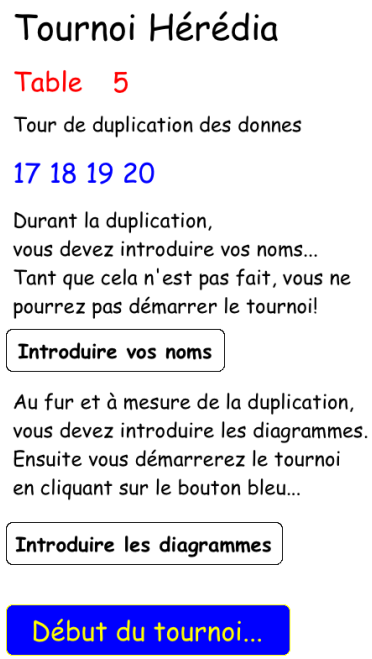
22) Tournois Hérédia

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.



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

Le bouton n'est pas actif…

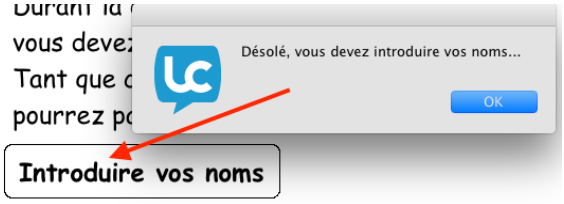
Dès que les diagrammes auront été introduits, ceci est indiqué :

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** **et** 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 :



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 :

Note[5] : Il existe des tournois Hérédia où le nombre de tables lors de la duplication est divisé par deux (pour des raisons de place dans votre Club). Vous trouverez dans un dossier `HEREDIAJUVISY.ZIP` d'autres fichiers `HEREDIA7.TXT … HEREDIA12.TXT`

Il vous suffit de remplacer les originaux par les nouveaux. Je vous suggère évidemment de garder les Hérédias initiaux en vue d'un repentir ultérieur… ☺

Lors de l'utilisation des Hérédias Juvisy, les tables inutilisées restent affichées mais sont « blanches ».

[5] Pour de plus amples informations, contactez Pierre Souchois (bridge.juvisy@laposte.net).

Note importante pour les Hérédias [6]

Le Hérédia11 n'est plus reconnu, suite à une mise à jour de FFBClubNet qui est passée inaperçue. En résumé:

- L'ancienne version de FFBClubNet inscrivait dans la Data Base Access XXXX.bws un nombre de tables égal à 11
- Ils ont sans doute voulu simplifier compte tenu que la table 11 était toujours vide. Ils ont donc inscrit un nombre de tables égal à 10 dans la base de données Access; et ils ont évidemment répercuté cette modification dans le data round, réduisant ainsi d'une ligne à chaque tour

Or, TournoiA teste le nombre de tables et le Data Round inscrits dans la base de données pour déterminer le mouvement, si bien qu'il ne peut plus détecter le Hérédia11...

A ce stade, il est inutile de signaler le problème à la FFB. C'est un problème pour nous, pas pour eux. Guy a regardé s'il pouvait reprogrammer son algorithme de détection de mouvement, mais c'est beaucoup de travail de programmation et de régression sur tous les autres mouvements supportés. Compte tenu de la relativement faible occurrence du Hérédia11, on ne fera pas l'effort. Il reste trois solutions quand on rencontre ce mouvement:

[6] Cette note est due à Paul GALAND.

1. Hérédia11 sans les tablettes
2. Mitchell avec les tablettes, mais relais un peu long
3. Hérédia11 avec tablettes, nécessitant une petite bidouille préalable. J'explique:
    - J'ai retrouvé une ancienne version de FFBClubNet, et j'ai défini un Hérédia11.
    - Quand on lance un Hérédia11 avec la version actuelle de FFBClubNet, il va créer un BWS. Il faut alors écraser ce BWS avec le BWS en PJ, en ayant soin de modifier le numéro du club et la date pour être conforme au BWS qu'on vient d'écraser...
    - on garde une copie du fichier en PJ en lieu sûr pour la prochaine fois...

Vous trouverez ce fichier BWS sur Mon Site, dans la section « Tablettes pour FFB » sous la forme d'une archive ZIP.

23) 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.

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

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

25) 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.

26) 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, **même en cas de panne de courant**, tous les programmes sur le PC peuvent être relancés, dans n'importe quel ordre. **Et rien ne sera perdu…**

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.

27) 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

28) Changement du nombre de tours joués

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

Ceci ne fonctionne pas 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 !

29) 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 résultats des tournois).

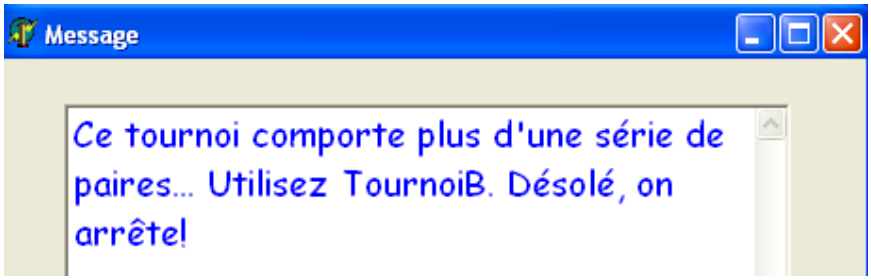
Bien que le programme soit extrêmement facile à utiliser, il vaut mieux lire d'abord le manuel.

30) TournoiB

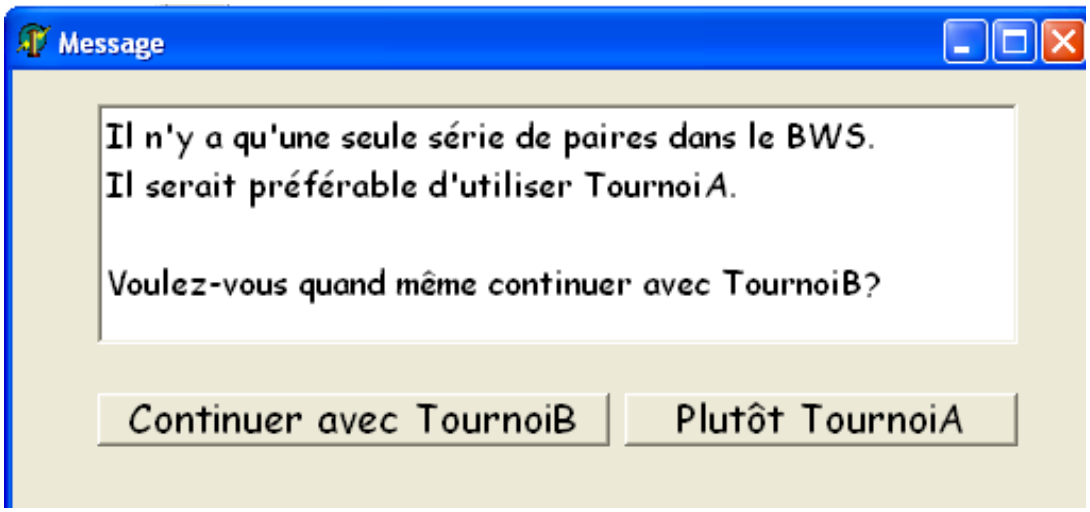
a) Généralités

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 :

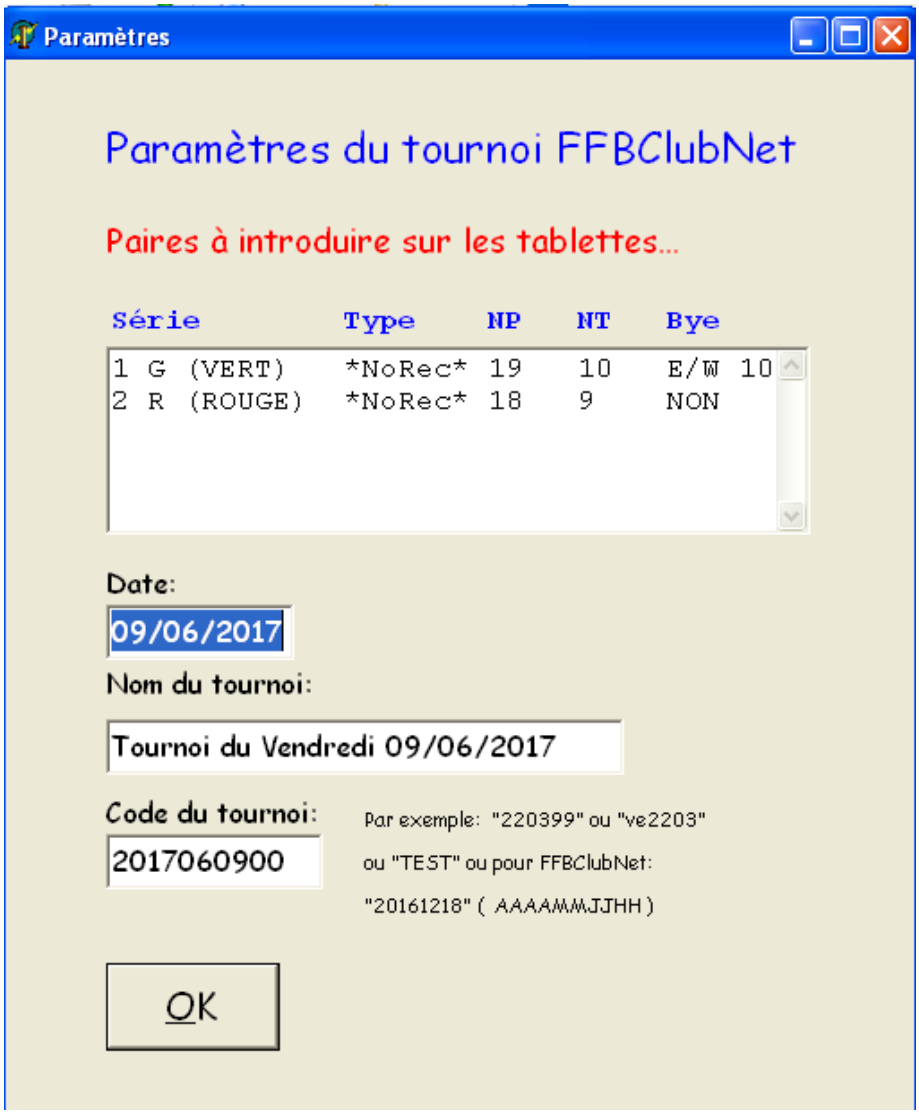


Par contre, si vous exécutez TournoiB sur un mouvement avec une seule série de paires, il va vous afficher le message :



A votre bon cœur…

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



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.

b) 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** :

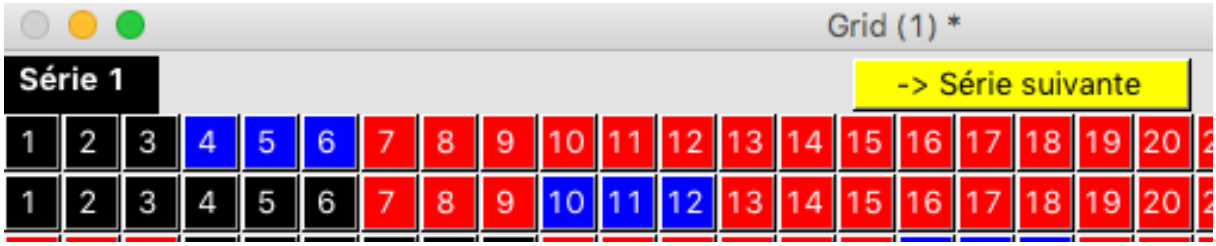
A priori, les séries de paires s'appellent «Série G (Vert)», «Série R (Rouge)», «Série W (Blanc)», «Série B (Bleu)», «Série Y (Jaune)», «Série I-6», «Série J-7», … Notez que pour les cinq premières séries, la lettre correspond au premier caractère du nom anglais de la couleur (Green, Red, White, Blue,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

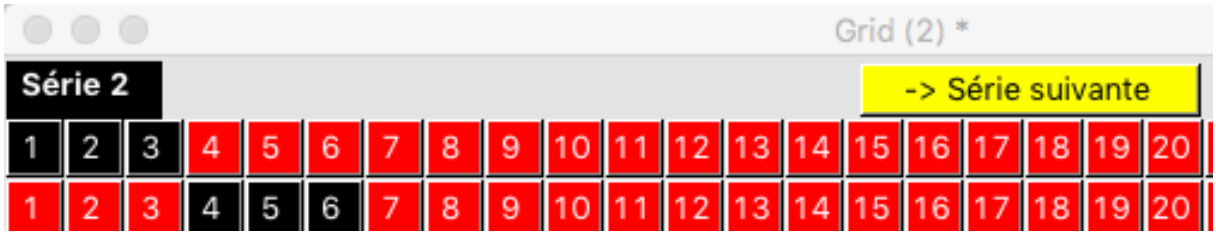
Il est possible de modifier la couleur et le nom des séries de paires : à cet effet, vous créez avec votre éditeur de textes favori un fichier de type « pur texte » dont le nom est COLORS.TXT et qui contient au maximum dix lignes ; le premier caractère de chaque ligne est une lettre qui est l'abréviation 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).

c) Grille

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





Organisation des tournois FFB avec tablettes

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

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

1. Démarrer FFBClubNet en cliquant sur le raccourci sur le bureau
    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, après-midi, 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.
        ii. 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. Démarrer TournoiA en cliquant sur le raccourci sur le bureau
    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 :
    i. PCBridgeCalcServer : 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. Programme Grid : 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. Les tablettes :
    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 les noms des quatre joueurs dans le menu déroulant. La saisie par numéro de licence ne peut être faite que par l'arbitre.. 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.
i. 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.
l. L'écran principal de la tablette offre de nombreuses fonctions :
    i. 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).
    ii. 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. Pendant le tournoi
    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. A la fin du tournoi

a. Après avoir vérifié que tous les étuis ont été joués ((« Nombre de résultats dans TournoiA », ou toutes les cases de la grille vertes) :
    i. 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 »
    i. 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)
l. Power off du routeur

6. Les tablettes
   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.

- Avant de démarrer le tournoi, mettre à jour le fichier des joueurs JOUEURS.TXT [7] 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.

[7] 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.

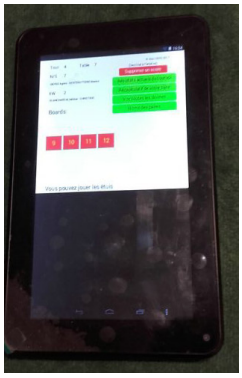
- Si la panne ne dure que quelques minutes, on redémarre le PC. Si Windows redémarre, alors on reprend le tournoi en suivant les étapes suivantes
  - Relancer FFBClubNet. Reprendre le dernier tournoi (bouton « Anciennes séances », puis double click sur le dernier tournoi ; on est ramené à la fenêtre 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...

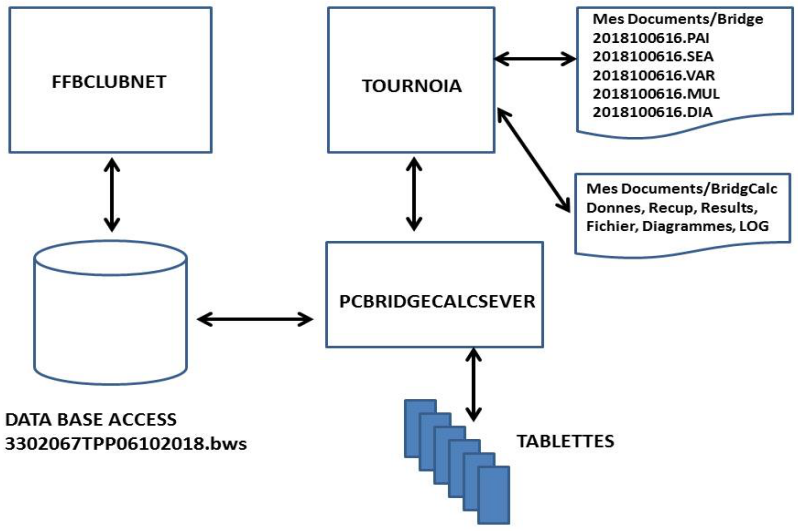
Si le cas se présente, suivre la procédure suivante :

- 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.



Guy LOUIS [8], Février 2019 et Juin 2025

[8] Modifiée et complétée par Paul GALAND

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) A propos des contrats introduits au clavier _____ 26
11) A propos des mouvements Howell _____ 28
12) Introduction des noms dans BridgeCalc _____ 29
13) Scores arbitraux _____ 31
14) Ajustements _____ 32
15) Pénalités _____ 34
16) Ventilation des fréquences _____ 34
17) Calcul des résultats en IMP's _____ 35
18) Fréquences ventilées _____ 36
19) Mauvaises manipulations par les joueurs _____ 37
20) Tournois du Roy René _____ 41
21) Tournois Trophée du Voyage (BridgeInterNet2) _____ 41
22) Tournois Hérédia _____ 42
Note importante pour les Hérédias _____ 46
23) Tournois NoRec/RecEO _____ 47
24) Les diagrammes dans les tournois Hérédia/NoRec/RecEO ___ 48

25) Autres types de tournoi _____ 48
26) Plantages ou panne de courant_____ 48
27) Réinitialisation d'une tablette _____ 49
28) Changement du nombre de tours joués _____ 50
29) Le programme « Nettoyages » _____ 51
30) TournoiB _____ 51
Organisation des tournois FFB avec tablettes _____ 56