

PROGRAMME DE CALCUL DES RESULTATS DES TOURNOIS PAR PAIRES

Programme **Tournoi**

Version 4.4 **pour Mac** (Avril 2024)

(c) Guy LOUIS, 1986-2024

Généralités

Ce programme permet de gérer la constitution des tables, l'introduction des marques et le calcul des résultats des tournois par paires.

Bien qu'il a été utilisé par des arbitres dans les grands tournois de plus de 300 paires, le programme a d'abord été conçu pour être manipulé dans des tournois de club par des personnes ne connaissant strictement rien en informatique, ni même au Bridge.

Il garantit l'obtention des résultats quelques minutes après l'arrivée de la dernière feuille de marque. Ce temps peut être réduit à quelques secondes si les résultats sont introduits au fur et à mesure du tournoi par un « volontaire ». Vous pouvez également utiliser des tablettes ou smartphones sur chaque table et les résultats sont alors instantanés. Vous pouvez les afficher, les imprimer, les envoyer automatiquement par Mail à vos joueurs et/ou les sauver instantanément sur le site de votre Club ou sur BridgeWebs.

Il possède les caractéristiques suivantes :

- Il peut être utilisé sous n'importe quelle version de Windows sur PC (3, NT, XP, Vista, 7, 8, 10, etc...). Sur le Macintosh d'Apple, il peut également être utilisé en mode natif ou en mode «virtualisé», sous Parallels Desktop, VMWare, VirtualBox, etc....

Ce manuel concerne uniquement la version native pour le Macintosh d'Apple.

Notez cependant que cette version a été développée avec l'environnement de programmation LiveCode qui permet de créer automatiquement des versions des programmes pour Mac, PC, Tablettes, Smartphones, Unix, Web. Et donc cette version du programme peut être installée et utilisée sur Mac et PC. Elle a le même nom **Tournoi** sur les deux plateformes : Tournoi.App sur Mac et Tournoi.EXE sur PC.

- Il ne demande aucune connaissance en informatique ni même au Bridge et son interface avec l'utilisateur est particulièrement simple et conviviale.

- Il gère tout type de tournoi par paires:

- Nombre quelconque de paires et de donnes.

- Nombre quelconque de séances.

- Type Howell, Mitchell ou Arrow-Switch.
 - Panachage Howell-Mitchell.
 - Type Mitchell + Appendice.
 - Mouvement quelconque cohérent introduit par l'utilisateur.
 - Formule baromètre (uniquement sous Windows).
 - Formule Butler en IMP-VP.
 - Matches par 4 en formule « Patton Américain ».
- Il permet d'introduire les marques par points (630, -120, 0, Passe, Moyenne, ...) ou par contrats (3♥XN-1, 3SAE-1, 1SN =, ...): dans le second cas, le programme calcule lui-même les points; ceci permet de corriger beaucoup d'erreurs de marque (inversion de colonnes, mauvais calcul, mauvaise vulnérabilité, etc...).
 - A tout moment, le programme exécute une série de vérifications automatiques: par exemple, à chaque introduction de marque, le programme vérifie le numéro de donne, s'assure que les paires jouent dans la bonne ligne, et qu'aucune n'a déjà joué cette donne. Les vulnérabilités sont vérifiées et par exemple, vous ne saurez pas introduire un score de 50 si la paire qui chute est vulnérable. De même, vous ne saurez pas introduire le score de 620 pour une paire non vulnérable, ni les scores 420, 430, 450, 460, 480, 510 pour une paire vulnérable.
 - Il est possible d'obtenir l'affichage¹ ou l'impression des feuilles de marque à tout moment.
 - Vous pouvez vérifier instantanément:
 - les numéros des donnes jouées ou restant à jouer par n'importe quelle paire,
 - les numéros des paires ayant joué ou devant encore jouer n'importe quelle donne.

¹ En informatique, on a l'habitude d'appeler *affichage* la visualisation sur l'écran; l'affichage sur papier s'appelle *impression*.

- Vous pouvez voir et imprimer des résultats intermédiaires significatifs à tout moment (formule baromètre).
- Le calcul des résultats se fait en permanence, soit au pourcentages soit en IMP's; ceci offre des avantages considérables:
 - vous pouvez arrêter tout mouvement à n'importe quel moment
 - vous pouvez supprimer sans aucun dommage un ou plusieurs résultats
 - le problème de la paire *BYE* est sans importance
 - vous pouvez ajuster les donnes manuellement en donnant n'importe quel pourcentage aux deux paires. On peut aussi donner la moyenne de son tournoi à une paire sur une ou plusieurs donnes. Dans les deux cas, cela n'influence pas le résultat des autres paires.
 - vous pouvez pénaliser les paires en cours de tournoi ou à la fin de celui-ci.
- Il est impossible de demander le calcul des résultats si une quelconque anomalie est détectée: par exemple, le fait que certaines donnes doivent encore être ajustées.
- Le calcul des résultats est très rapide: sur un PC ou un Macintosh actuel, le calcul est instantané, quel que soit le nombre de paires.
- Pour que le programme soit utile et efficace à 100%, il est préférable que l'introduction des marques se fasse au fur et à mesure du déroulement du tournoi. Ceci peut par exemple être réalisé avec une feuille de marque spéciale contenant les marques d'une table à chaque tour ou encore avec des carnets où l'on détache des feuillets copiés au carbone. L'introduction des marques demande 2-3 minutes par tour pour un tournoi de club. L'arbitre, le directeur de tournoi, un barman, un enfant ou un jobiste peuvent parfaitement s'en occuper. Le programme est conçu pour pouvoir être utilisé par des personnes ne connaissant ni le bridge ni l'informatique. L'expérience a prouvé que la phase d'introduction des marques par contrat assure une sécurité totale, permet de découvrir beaucoup d'erreurs de marque, de corriger à temps des erreurs de table et peut être utilisée au bout de quelques minutes d'entraînement par n'importe qui.

Bien sûr, si vous n'avez pas la possibilité d'introduire les résultats au fur et à mesure du déroulement du tournoi, vous devrez vous résoudre à le faire à la fin ; vous introduirez alors les résultats par points : je vous conseille de le faire avec l'aide

d'une personne qui dicte et/ou vérifie que vous ne faites pas d'erreur d'encodage. Lorsque vous serez habitué, vous introduirez et obtiendrez les résultats en une dizaine de minutes pour un tournoi de club normal (7-12) tables.

Enfin, depuis 2015, il est possible de mettre des tablettes ou smartphones sur chaque table. Ce sont les joueurs qui introduisent les diverses informations (contrat, entame,...) et le résultat du tournoi est affiché dès que la dernière table a joué la dernière donne. Les BridgeMates sont acceptés dans la version Windows.

0 Installation du programme

Le programme concerné par ce manuel est **Tournoi**.

Vous avez normalement à votre disposition un fichier compressé BRIDGE.ZIP. Après l'avoir décompressé, vous obtenez un dossier BRIDGE. Ce dossier contient l'ensemble des fichiers nécessaires.

Vous déplacez ce dossier où vous le voulez. Par exemple dans un de vos dossiers «Documents» ou «Applications» ou sur votre bureau.

Vous pouvez lancer les divers programmes directement à partir de ce dossier BRIDGE mais le plus intéressant est de créer des «raccourcis» ou « alias »² du ou des programmes que vous allez utiliser le plus souvent et de mettre ces raccourcis sur votre bureau et/ou dans le dock du Mac afin qu'ils soient disponibles très facilement. Le programme dont vous devriez absolument avoir un raccourci sur votre bureau est **Tournoi**.

Vous pouvez également créer un raccourci du dossier BRIDGE pour avoir un accès direct à son contenu.

Vous trouverez également dans le dossier BRIDGE toute la documentation concernant les divers programmes. Ce sont des fichiers au format PDF. Les documentations les plus importantes sont «Première prise en mains.PDF» et «Tournois par paires Mac.PDF»: vous devriez les lire à votre aise pour connaître l'entière des fonctionnalités de **Tournoi**. Mais il est possible de lancer mes programmes sans avoir lu aucune documentation : leur utilisation est très simple et très intuitive.

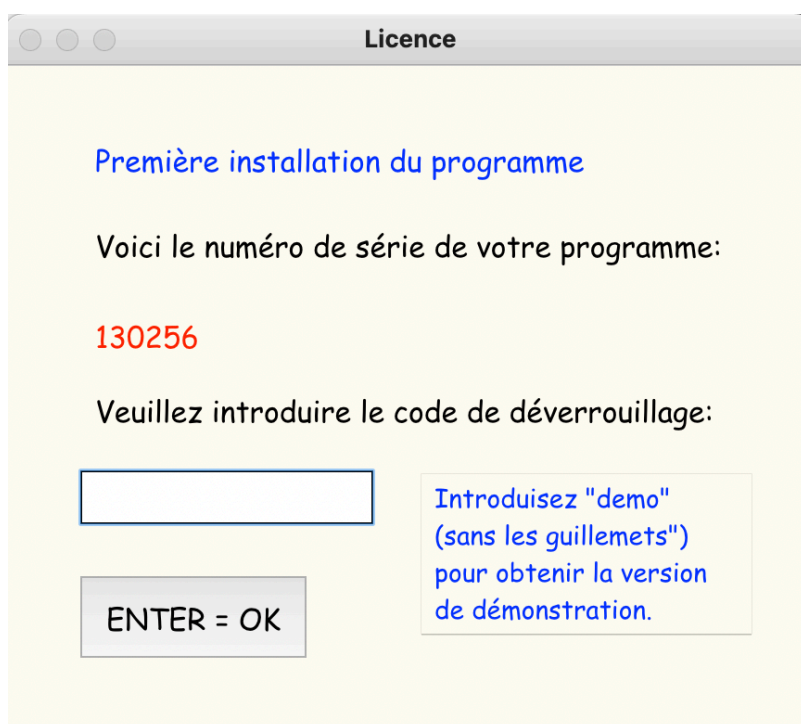
² Pour créer un raccourci, vous cliquez avec le bouton droit de la souris (ou CTRL+clic) sur le fichier et vous choisissez l'option « Créer un alias ». Vous déplacez ensuite le raccourci créé où vous le désirez. Une autre façon plus agréable est d'utiliser les touches Option+Commande et de déplacer le fichier vers un autre endroit: le raccourci y sera créé immédiatement.

Tout ceci est expliqué dans le fichier de documentation « Installation des programmes sur le Mac.PDF ».

I Lancement du programme

Le programme **Tournoi** se lance par un double-clic sur son icône ou sur un raccourci déposé sur votre bureau ou par un simple clic sur l'icône installée dans le *dock* du Mac.

La première fois que vous lancerez le programme **Tournoi**, il vous proposera d'introduire le code de déverrouillage correspondant à votre numéro de licence (ce nombre est unique et dépend du numéro de série votre disque dur) :



Si vous désirez faire l'essai du programme, vous introduirez le code « demo » pour obtenir une version de démonstration complète, utilisable vingt fois.

Sinon, par E-Mail ou par téléphone, vous pouvez obtenir le code de déverrouillage correspondant à votre numéro de licence.

Au bout des vingt utilisations de la version de démonstration, le programme refusera de se lancer tant que vous n'avez pas introduit le code de déverrouillage.

Vous pouvez installer le programme sur autant de PC ou de Mac que vous le voulez. Le code sera différent chaque fois.

Ce code sera également demandé si vous changez de Mac ou de PC.

Après introduction du code de déverrouillage, vous aurez l'occasion de personnaliser votre version à l'aide de l'écran suivant :

Texte de la licence

Introduisez maintenant le texte qui va apparaître à l'écran et dans toutes les impressions du programme. C'est donc en fait le nom de la personne ou du club à qui est accordée la licence de ce programme.

Exemples:

Club de Bridge de Monaco
Club de Mérivaux
Programme de Monsieur Einstein
Le Blocry
Jacques
GBBC
etc...

Respectez les minuscules/Majuscules ainsi que les caractères diacritiques. C'est bien plus "beau".

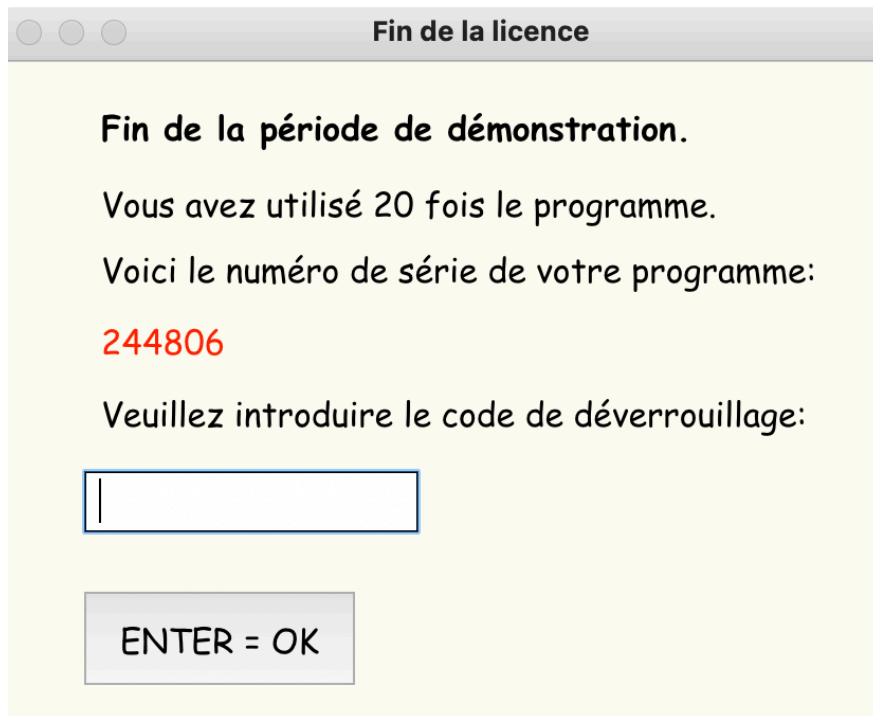
Club de Bridge de Mérivaux|

ENTER = OK

Bravo! Votre programme a été correctement déprotégé. Vous avez maintenant une licence à vie.

OK

A la fin de la période de démonstration, vous obtenez cet écran :



Le programme refusera obstinément de se lancer tant que vous n'avez pas introduit le code de déverrouillage.

Lorsque vous aurez acheté et payé votre programme, je vous donnerai la formule de calcul du code de déverrouillage en fonction de votre numéro de licence. Ainsi, même si je pars avant vous pour mon dernier voyage dans cet Univers, vous pourrez utiliser le programme tant que Windows vivra ! Il y a également plusieurs utilisateurs qui connaissent les environnements de programmation que j'utilise (Delphi et LiveCode) et sont donc capables d'assurer la maintenance et la pérennité de mes œuvres³...

³ Les personnes proches trouveront sur mon bureau les informations pour assurer ce suivi.

Voici le premier écran que le programme **Tournoi** vous propose:

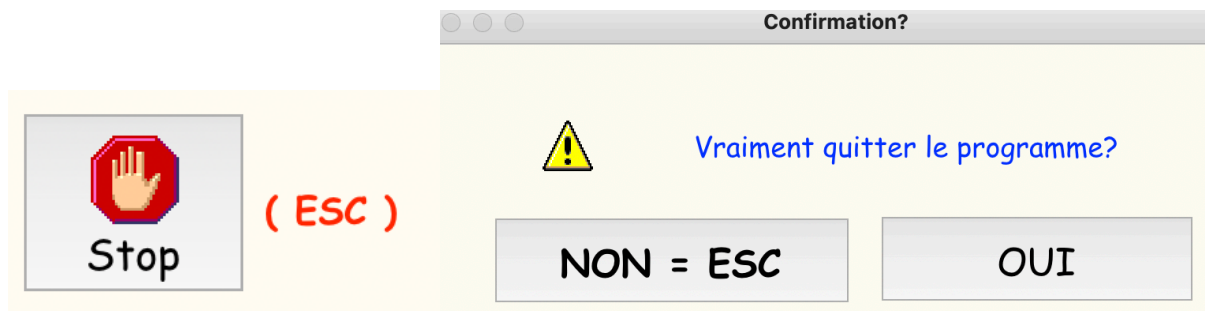


Les cases à cocher suivantes ne sont pas utilisées dans la version standard, celle sans utilisation de tablettes.

- ☐ Utilisation des tablettes
- ☐ Les joueurs introduisent leurs noms
- ☐ Les joueurs introduisent les diagrammes

Pour faire un choix dans un écran de ce type (avec une série de boutons), vous cliquez avec votre souris sur le bouton désiré. Dans beaucoup d'écrans, la touche ENTER permet de cliquer automatiquement sur un bouton standard, le plus probable dans l'écran.

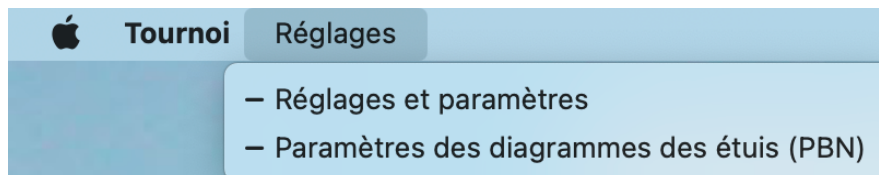
La plupart du temps, la touche ESC de votre clavier permet d'annuler l'opération affichée ou de retourner à l'écran précédent. Par exemple dans le premier écran, la touche ESC permet de quitter le programme, mais le programme vous donne toujours la possibilité d'annuler une opération « dangereuse », comme celle de quitter le programme :



Vous remarquerez également que certaines fenêtres ont une case de fermeture (à gauche, au-dessus) : cliquer sur cette case est toujours équivalent à enfoncer la touche ESC sur votre clavier.

Revenons au premier écran.

Dans la barre de menu du premier écran, vous voyez un menu « Réglages » comportant une série d'actions :



Les choix « Réglages et paramètres... » et « Paramètres des diagrammes des étuis » seront décrits plus loin. Vous pourrez également les modifier dans le menu général du programme. Ils vous permettent de modifier l'ensemble des options du programme.

Voici la description des deux options présentées dans le premier écran :

Débuter un nouveau tournoi	(ENTER ou touche D)
Reprendre un ancien tournoi	(Touche R)

- **Débuter un nouveau tournoi:** c'est l'option par défaut. La touche ENTER permet de l'obtenir.

- **Reprendre un ancien tournoi:** cette option vous permet de recharger dans la mémoire de l'ordinateur n'importe quel ancien tournoi: le programme vous demande simplement de « choisir » ce tournoi dans une liste. À ce moment, le programme charge à partir du disque dur l'entièreté des informations de ce tournoi: vous vous retrouvez alors dans la situation exacte où vous l'avez quitté.

II Paramètres généraux du tournoi: date, titre et code

Lorsque vous débutez un nouveau tournoi, le programme vous affiche l'écran suivant :

Paramètres

Paramètres généraux du tournoi

Date:

17/10/2024

Nom du tournoi:

Tournoi du Jeudi 17/10/2024

Code du tournoi:

20241017

☒ Date inverse ☐ "TEST"

Par exemple: "20231207" ou "ve20712" ou "Vendredi7Decembre" ou TEST

Arrention! Uniquement des caractères alphanumériques (aA...zZ, 0...9)

ENTER = OK

Retour au menu

Stop = ESC

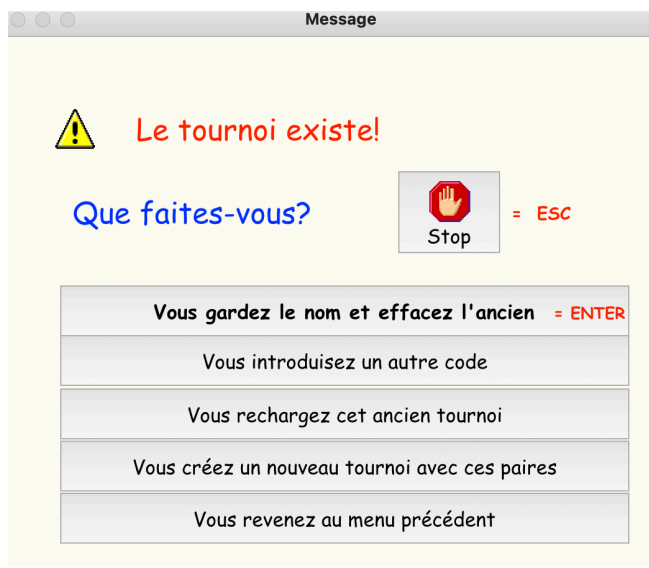
Il vous demande donc d'introduire trois informations:

- La date: le programme vous propose à priori la date du jour.
- Le nom que vous donnez au tournoi : le programme vous propose à priori "Tournoi du <jour> <date>".
- Le code du tournoi est une chaîne de caractères de longueur quelconque, sans caractères blancs; il sert au programme à identifier le tournoi⁴. Lorsque le programme sauve sur le disque dur les noms des paires, les marques ou les résultats, il utilise ce code comme préfixe. C'est ce même code qui vous sera demandé lorsque vous rechargerez un ancien tournoi ou lorsque vous calculerez les résultats de tournois en plusieurs séances. Le programme vous propose comme code standard la date du jour YYYYMMDD : ce choix (avec dans l'ordre l'année, le mois et le jour) vous facilitera la tâche dans les fenêtres de visualisation du Mac.

Vous pouvez également cliquer sur la case à cocher « TEST » pour donner au tournoi le code « TEST » : cela peut vous aider pour vos tests.

Si vous cliquez simplement sur une des touches RETURN ou ENTER dans cet écran, ce qui y est indiqué est choisi par défaut et vous passez à la suite du programme.

Si le code que vous choisissez est celui d'un tournoi existant, le programme vous propose plusieurs possibilités:



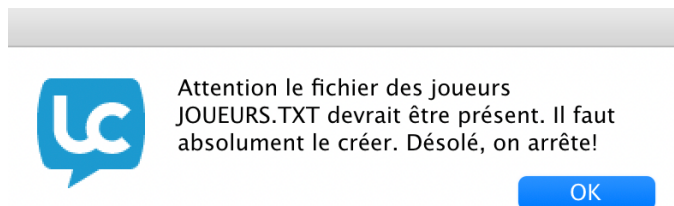
Les choix sont auto-explicatifs.... 😊

⁴ Voici quelques exemples de codes : MERCREDI-07122006, JANVIER-27, 07-12-00, 071206, 12-07-2006PM.

III Fichier des Joueurs du Club

Ce fichier est indispensable: il vous permettra d'introduire très facilement les noms des joueurs en les choisissant dans une liste sans devoir les introduire en tapant les caractères au clavier.

Le programme refuse d'ailleurs de démarrer si ce fichier n'est pas présent :



Ce fichier vous permet d'introduire les noms des joueurs, sans taper quoi que ce soit au clavier. Si vous utilisez des tablettes, les noms peuvent être introduits par les joueurs à partir de cette liste des joueurs.

Pour créer ce fichier, vous utilisez votre éditeur de texte favori (par exemple TextEdit): le nom du fichier contenant les noms des joueurs doit être **JOUEURS.TXT**, doit être un fichier « pur texte » et doit se trouver dans le répertoire courant (celui où se trouve le programmes **Tournoi**). Vous pouvez utiliser un autre programme comme Microsoft Word mais faites bien attention à sauvegarder le fichier au format *texte*. Dans le dossier d'installation, vous trouvez un fichier **JOUEURS.TXT** correct ; il vous suffit de l'ouvrir par un double-clic et de le modifier.

Chaque ligne du fichier doit contenir l'identification du joueur (son nom et éventuellement l'initiale de son prénom ou son prénom complet ou simplement son prénom) et optionnellement un numéro⁵, placé à la suite de l'identification, séparé ou non par un ou plusieurs espaces. Le mieux est de mettre le nom en majuscules et le prénom en minuscules, mais cela reste votre choix. Le fichier ne doit pas nécessairement être trié par ordre alphabétique des noms des joueurs. Le programme se chargera de le trier lors de l'utilisation et de l'affichage.

Il est utile de prévoir quelques joueurs « invités », par exemple « InvitéX »⁶, « InvitéY » bien que vous pouvez introduire manuellement au clavier des joueurs.

⁵ Ce nombre peut être le numéro national du joueur ou un numéro interne à votre club.

⁶ Ne mettez pas de chiffres dans le nom : ils seront pris comme le numéro dans le Club.

Depuis février 2023, tous les caractères sont autorisés dans les noms : lettres minuscules ou majuscules, voyelles diacritiques (é...ù), « ç » , etc... Le seul caractère interdit est le « £ » (utilisé en interne) par le programme qui est remplacé par un espace.

Notez que le numéro de licence n'est pas obligatoire. Il est cependant indispensable pour la version avec tablettes.

Fichier des Paires

Vous n'êtes pas obligé, mais vous pouvez, en plus, créer un fichier des paires fixes, autrement dit des paires composées de joueurs qui sont des partenaires habituels.

Ce fichier s'appelle **PAIRES . TXT** et doit également être un fichier « pur texte ».

Il contient une liste de deux noms de joueurs, séparés par le caractère « / ». Chaque joueur a la même forme que celle des joueurs définis dans le fichier des joueurs, mais sans le numéro de licence⁷.

Donc, par exemple :

LAFOURCADE Jean / AFCHAIN Gilbert
BERBERS Jean-Marie/GILSOUL Jean-Jacques

⁷ Ce fichier est d'ailleurs refusé dans la version pour tablettes.

IV Introduction des noms et des numéros des paires

Ensuite, apparaît l'écran de création des paires du tournoi :

Paires N/S ☐ **Ecrire** **Liste des joueurs** **Paires E/W**

N°	Nom1	Nom2
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

ANTELME Danielle
APPANAH Sunita
ARNAUD Patrick
BAISSAC Charlotte
BAISSAC Jean-Claude
BALYMANDHUB Champa
BANYMANDHUB Sunil
BARAYRE Dominique
BARAYRE Philippe
BARRESI Roger
BATES Catherine
BATES Raymond
BELLANCOURT Jean-Paul
BELLONI Brigitte
BOLAND Christopher
BOLAND Sybil
BONIEUX Josiane
BOYNS Katherine

N°	Nom1	Nom2
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

Ensemble des actions possibles...

OK - Fin = ENTER <-- Cliquez ici lorsque vous avez fini d'introduire les paires

Aide **Imprimer les paires** **Stop (ESC)**

Notez que durant cette phase, le programme suppose que votre tournoi est un MITCHELL et donc qu'il y a des paires en N/S et en E/W. Si votre tournoi se déroule plus tard en HOWELL, cela n'a aucune importance: introduisez toujours vos paires comme si c'était un MITCHELL.

Le bouton d'aide vous explique la façon d'introduire les joueurs et de manipuler cet écran.

Vous avez quatre façons de faire pour introduire les joueurs:

1) Pour introduire du texte au clavier, vous cochez la case "Ecrire", vous double-cliquez sur une case N/S/E/W où vous voulez introduire le nom du joueur. C'est la solution "du pauvre" ou lorsque vous constatez que le joueur à inscrire n'est pas dans votre fichier de joueurs JOUEURS.TXT.
N'oubliez pas ensuite de décocher cette case dès que vous ne voulez plus écrire manuellement..
Sinon, la recherche incrémentale ne fonctionnera pas (plus).

2) Vous cliquez sur un nom dans la liste des joueurs: il se sélectionne...
Ensuite, vous cliquez simplement sur la case N/S/E/O d'un joueur d'une paire.

3) Vous tapez des lettres au clavier et faites une recherche incrémentale.
Vous voyez au fur et à mesure les lignes qui se sélectionnent.
Ex:
- Une seule lettre sélectionne le premier joueur commençant par cette lettre.
- Deux lettres sélectionnent le premier joueur commençant par ces deux lettres.
- Trois... etc.
Les flèches haut/bas permettent en plus de monter ou descendre dans la liste.
La vitesse de frappe doit se faire à une vitesse de moins de 1 seconde.
Autrement dit, après 1 seconde, on commence une nouvelle recherche.
Ensuite, vous cliquez simplement sur l'endroit où vous voulez le mettre, comme dans le §2.

4) Vous tapez un des caractères (? % ! \$ @ + -).
Vous choisissez le nom de la paire fixe par le même processus que dans le §2:
Double-Click ou recherche incrémentale ou Click+OK.
Vous cliquez ensuite sur n'importe quel emplacement d'un joueur N ou S ou E ou O.
Le programme sépare les joueurs de la paire choisie (il faut donc un caractère " / " dans le fichier des paires fixes PAIRES.TXT). Il en met un à gauche et un à droite.

Vous pouvez modifier un nom existant simplement en recommençant la même opération: Choix + Clic.

Pour effacer un joueur, vous pouvez simplement cliquer dessus.

Pour effacer tous les joueurs d'une ligne, vous cliquez sur une des corbeilles.

Vous pouvez librement déplacer cette fenêtre et/ou la garder en permanence à l'écran.

BYE

Le nom " BYE " a été ajouté par le programme dans la liste des joueurs.

Vous pouvez donc le sélectionner ou le choisir en faisant une recherche incrémentale sur les caractères (" B " + " Y ").

Pour mémoire, vous pouvez également cocher la case "Ecrire" pour taper au clavier le mot "BYE" (moins utile).

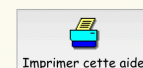
Howells:

Si vous comptez jouer un Howell, mettez la moitié des paires dans le champ "N/S" et l'autre moitié dans le champ "E/W".

Par exemple pour un Howell de 6 paires, elles seront numérotées 1...3 et 4...6.

N'oubliez pas d'utiliser le bouton "Ensemble des autres actions possibles"...

OK ← Ou case de fermeture
Ou ENTER/RETURN



Voici un exemple d'un joueur introduit en N/S :

Paires N/S			
☐ Ecrire			
N°	Nom1	Nom2	
1			
2	AFCHAIN Gilbert		
3			

Et celui d'une paire introduite en E/W :

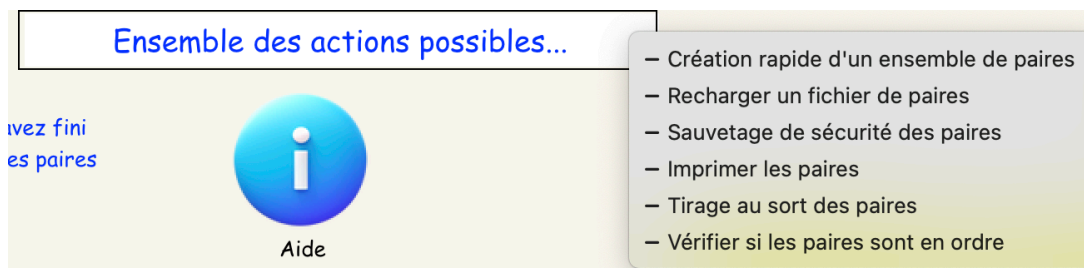
Paires E/W			
N°	Nom1	Nom2	
1			
2	BAUBRIAU Michel	ARNOLD Jehanne	
3			
4			
-			

Il y a d'autres fonctions, moins utilisées, que vous pouvez accéder à partir du bouton « Ensemble des actions possibles... ».

[Tapez ici]

[Tapez ici]

[Tapez ici]



Voici l'explication de chacune des possibilités :

Création rapide d'un ensemble de paires : Vous utilisez cette option si vous ne désirez pas introduire à ce moment les noms des paires afin de choisir tout de suite le type de mouvement et de pouvoir introduire rapidement les résultats. Vous l'utilisez également lors de vos divers tests pour ne pas avoir à introduire des paires. De toutes façons, vous pourrez toujours plus tard durant le tournoi modifier les noms des paires (option « Voir/modifier les noms des paires » du menu général.

Le programme vous demande alors le nombre de paires que vous avez :

A screenshot of a dialog box titled "Nombre de paires". It contains the question "Combien de paires avez-vous?" in blue text. Below the question is a rectangular text input field. Underneath the input field is a button labeled "ENTER = OK". At the bottom of the dialog box is a yellow rectangular area containing the following text:

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

Il leur donne un nom standard (« N/S n° » et « E/W n° »).

Paires N/S

N°	Nom1	Nom2
1	N1	S1
2	N2	S2
3	N3	S3
4	N4	S4
5	N5	S5
6	N6	S6

☐ **Ecrire**

Paires E/W

N°	Nom1	Nom2
1	E1	W1
2	E2	W2
3	E3	W3
4	E4	W4
5	E5	W5
6	E6	W6

Si vous avez un nombre impair de paires, le programme vous affiche la première fois cet écran :

Choix de la paire BYE

Où mettez-vous la paire absente?

(Celle qu'on appelle improprement la paire BYE)

Direction ☒ A priori au numéro le plus élevé

☒ N/S
☐ E/W

Ou à une table particulière:

A priori, le programme choisit le numéro de paire le plus élevé en N/S.
 Vous pouvez choisir le numéro le plus élevé en N/S ou E/W.
 Vous pouvez taper un numéro, en décochant la case. Ce numéro doit être un nombre
 (il peut être très grand mais dans ce cas, le programme utilisera le numéro le plus élevé).

-----> ☐ **Garder l'information pour les tournois suivants**

Si vous gardez cette information, elle est sauvée dans le fichier "ChoixBYE.TXT"

Le choix de la position du BYE peut être modifié dans les options et réglages du programme.

Vous pouvez également supprimer ce fichier pour réobtenir cette fenêtre.

OK

Cet écran parle de lui-même... Si vous mettez toujours la paire BYE au même endroit, vous le montrez au programme et cochez la case « Garder l'information pour les tournois suivants ». La façon de revenir en arrière est indiquée dans l'aide de cet écran. Comme indiqué, vous pourrez plus tard modifier cette information dans les options et réglages du programme.

Vous pourrez introduire les noms des paires au moment où vous le désirerez, pendant le tournoi ou avant le calcul des résultats: vous choisirez à cet effet l'option

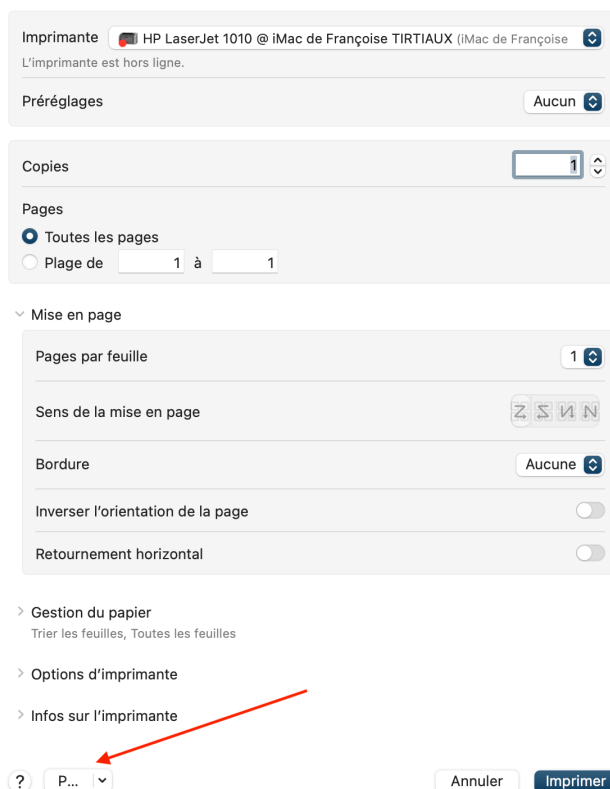
"Voir/Modifier les noms des paires" de l'écran principal. Notez que si vous ne le faites pas, les paires garderont évidemment le nom anonyme que leur aura donné le programme.

Imprimer les paires: le programme imprime l'ensemble des paires qu'il connaît. Une colonne indique les noms, une autre le numéro des paires en MITCHELL et la dernière le numéro des paires en HOWELL.

Il y a également un bouton dans l'écran pour faire cela :

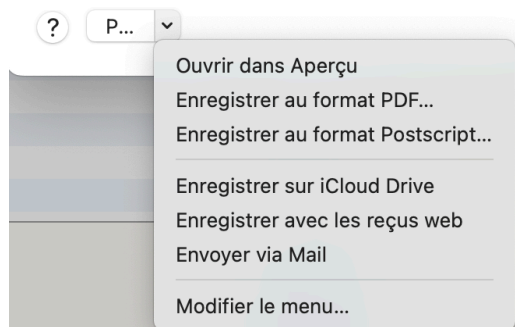


Chaque fois que vous imprimez quelque chose dans ce programme, vous recevez la boîte de dialogue standard de mise en page du Mac.



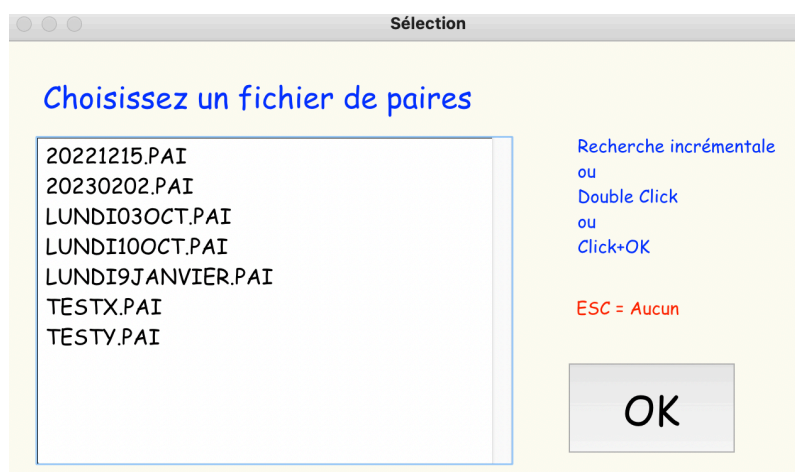
En particulier, vous pouvez toujours créer un PDF ou le voir dans la programme Aperçu.

Vous obtenez cette boîte de dialogue en cliquant sur le menu déroulant montré par la flèche rouge :



Pour l'impression sur votre imprimante, vous pouvez choisir les paramètres habituels : choix de l'imprimante, orientation du papier, nombre de copies, mise en page, etc...

Recharger un fichier de paires: dans le cas d'un tournoi en plusieurs séances ou dans le cas où votre tournoi comporterait toujours sensiblement les mêmes paires, vous avez intérêt à ne pas retaper chaque fois les noms des paires. Le programme vous demande alors de choisir le fichier de paires à recharger.



Sauvetage de sécurité des paires: par mesure de prudence, il peut être utile de sauver en cours de route l'état actuel de vos paires: on ne sait jamais, un joueur peut se prendre les pieds dans le cordon d'alimentation de votre Mac et une panne de courant n'est pas impossible ...

Si c'était le cas, vous pourriez facilement recharger les paires par l'option précédente après avoir redémarré le programme.

Prenez cette bonne habitude de sauver périodiquement les paires introduites : cela vous évitera un jour beaucoup de temps perdu! Notez cependant, durant le tournoi, une sauvegarde automatique de toutes les données est faite à chaque introduction d'un contrat.

Tirage au sort des paires: le programme tire au sort la place de toutes les paires; vous pouvez utiliser plusieurs fois cette option..

Vérifier si les paires sont en ordre: utilisez cette option si vous désirez que le programme vérifie que les directions N/S et E/W sont remplies correctement. Si cela n'est pas le cas, il vous signale ce qu'il trouve anormal. De toutes façons, à la fin de l'introduction des paires tout ceci sera automatiquement vérifié.

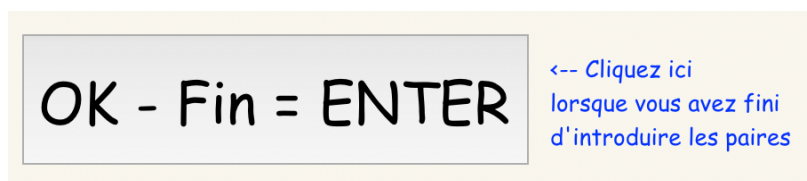
Enfin, il y a le bouton « STOP » bien connu :



Il est accessible en cliquant dessus ou en utilisant la touche ESC.

Si vous l'utilisez, le programme s'arrête. Il sauve automatiquement les paires. Vous pourrez les récupérer dans un prochain tournoi comme expliqué ci-dessus. Si vous rechargez ce tournoi, seules les paires seront reprises et vous vous retrouverez dans l'état où vous avez quitté le programme.

Fin de l'introduction des paires :



Vous devez absolument cliquer sur le bouton « **OK (Fin)** » pour pouvoir passer à la phase suivante, qui est le choix des options du tournoi. Les touches RETURN ou ENTER permet de le faire sans utiliser votre souris.

Si les paires ne sont pas en ordre, le programme vous en avertit en expliquant ce qui ne va pas et vous pourrez corriger.

Il n'est évidemment pas possible de mettre plusieurs paires BYE. Néanmoins, rien de vous empêche de mettre une ou plusieurs paires « bidon » (avec un nom quelconque), mais le programme considèrera qu'elles existent ; il est clair que s'il n'y a réellement pas de paire à cette place, vous n'introduirez pas de résultats: cela aura le même effet qu'une paire BYE.

Si ces paires ne sont pas réellement présentes, cela n'a strictement aucune importance! À part bien sûr le fait que cette(ces) paire(s) absente(s) aura(ont) un classement nul. Mais soyez confiant, votre tournoi sera parfait et les résultats seront corrects, même si toutes les paires n'ont pas joué le même nombre de donnes!

Notez enfin que si vous êtes pressé par le temps ou si vous le préférez, vous pouvez toujours démarrer le tournoi aux tables et prendre ensuite note des paires pendant le premier tour: il vous faudra probablement juste un bout de papier en plus.

Lorsque les numéros des paires sont en ordre, le programme commence par sauver le fichier des paires sur le disque dur; ensuite, il passe à la phase suivante.

V Choix des paramètres du tournoi

Arrivé à ce stade, le programme vous demande quelques informations importantes:

1) le choix du type de tournoi, à partir de l'écran suivant:

Choix du mouvement

Choisissez le type du mouvement...

Mouvements standards

MITCHELL (Option standard) = ENTER
Mouvement proposé par le programme

Autres mouvements

Tournoi Baromètre (Pas dans cette version)

Mitchell Appendix 7-14 tables, 28 boards, 7 tours

Mitchell Appendix 9-18 tables, 27 boards, 9 tours

Mitchell Appendix 11-22 tables, 33 boards, 11 tours max

Matches par quatre

Match par 4 (Patton américain)

Revenir aux paires

Stop = ESC

Les paires montent et les étuis descendent.
Le programme va chercher tous les fichiers TXT
pouvant contenir la description d'un mouvement.
Il va vous proposer de choisir parmi ceux qui sont compatibles avec votre nombre de paires.

Boards pré-dupliés. Plusieurs séries de paires.

Mouvements belges bien connus. Les mouvements permettent facilement d'ajouter des paires en retard.
Il y a un nombre fixe de tables qui jouent en Mitchell et un appendice variable. Toujours 28 étuis et 4 étuis/table. Les étuis sont joués en parallèle à certaines tables.

Ce mouvement permet de faire jouer N équipes de 4 joueurs.
Donc il y a N tables (N ≥ 2).
Chaque équipe joue D donnes contre chacune des N-1 autres.

Le choix du type de tournoi est évidemment une information capitale: lors d'un HOWELL à M paires, les numéros de paires vont de 1 à M et chaque paire est sensée pouvoir jouer dans les deux directions N/S et E/W. Par contre, lors d'un MITCHELL, on a l'habitude de donner les mêmes numéros aux paires N/S et E/W et chaque paire ne joue que dans une seule direction.

- L'option « Howell / Mitchell (Autre mouvement sur disque) » signifie un tournoi dont l'ordinateur connaît le mouvement des paires et des étuis en lisant ces informations sur un fichier contenu sur votre disque dur. Ce fichier peut contenir n'importe quel mouvement cohérent créé préalablement. La façon de créer un tel fichier est expliquée à la fin de ce manuel. Dans le cas du choix de cette option, le programme vous demande de lui montrer (à l'aide d'une boîte de dialogue standard du Mac) le fichier contenant le mouvement; si une des informations de ce fichier est incorrecte ou incohérente, il vous le signale. Si le mouvement est en ordre, le programme le charge en mémoire et passe à la phase suivante.

- L'option « Mouvement proposé par le programme » est une façon très simple de demander au programme de découvrir pour vous tous les mouvements compatibles avec votre nombre de paires. Le programme parcourt le dossier de départ à la recherche de tous les fichiers de texte (dont l'extension est « .TXT ») contenant un tel mouvement. La façon de créer de tels mouvements est expliquée à la fin de ce manuel.

Alors, le programme vous les affiche avec leurs caractéristiques (nombre de paires, nombre de tours maximum, nombre de séries d'étuis, nombre "idéal" de tours joués) et vous propose de choisir celui qui vous convient le mieux.



Il est clair que si vous désirez que cette possibilité fonctionne au mieux, il faut mettre le plus possible de mouvements spéciaux dans le dossier de départ des programmes⁸ et posséder les feuilles de route de ces mouvements. Quand vous installez le programme, vous recevez une série de mouvements :

- les Howells standards H6.TXT, H8.TXT, H10.TXT, ...
- les mouvements de Guy LAMBEAUX HOW6TCOM.TXT, ... MIT7COM.TXT, ...
- les mouvements de Jean-Pierre LAFOURCADE H6P5T.TXT, ..., M14P7T, ...
- les mouvements Appendix A7-1.TXT, ..., A11-1.TXT

Vous pouvez également créer d'autres mouvements de votre club pour lesquels vous possédez des feuilles de route. La façon de créer de tels mouvements est expliquée à la fin de ce manuel.

• Vous pouvez choisir 3 types de mouvements Mitchell-Appendix ; ce sont des mouvements belges très faciles à mettre en œuvre :

- de 7 à 14 tables, 28 boards en jeu et 7 tours
- de 9 à 18 tables, 27 boards en jeu et 9 tours
- de 11 à 21 tables, 33 boards en jeu, maximum 11 tours

Ils permettent facilement d'ajouter des paires sans changer le mouvement et certaines donnes sont jouées en parallèle à certaines tables. Dans leur forme de base

⁸ Ce dossier des mouvements peut aussi être un sous-dossier Howells.

(7/9/11 tables), ce sont des mouvements Mitchell standards, auxquels on ajoute un « appendice ».

Pour pouvoir jouer ces mouvements, il faut mettre dans le dossier où se trouve le programme (ou le sous-dossier Howells) les fichiers contenant les mouvements : A7-0.TXT ... A7-7.TXT, A9-0.TXT ... A9-9.TXT, A11-0.TXT ... A11-11.TXT.

Pour faciliter la vie des joueurs, il est très intéressant de sortir les feuilles de route de tous ces mouvements à l'aide du programme PFEUILLE.

- L'option « Match par 4 (Patton) » vous permet de jouer un tournoi « Patton Américain » classique de N tables et de N équipes. Ce tournoi sera décrit dans un autre chapitre. Il nécessite d'avoir dans le dossier des mouvements les fichiers PATTON2.TXT, PATTON3.TXT, etc...
- L'option « MITCHELL Standard » est la plus simple d'utilisation et vous permet d'utiliser un mouvement Mitchell classique. Dans ce cas, le programme construit instantanément le mouvement en supposant que les paires montent de table et que les étuis descendent.

Il n'y a aucun problème pour un MITCHELL avec un nombre impair de tables.

S'il y a un nombre pair de tables, le programme vous permet de choisir un des deux mouvements MITCHELL classiques suivants:

Type de Mitchell

Ce mouvement est un MITCHELL avec nombre pair de tables.

Il y a deux possibilités

On saute à la moitié du tournoi

ENTER = standard

Il y a une table-relais

----->

☐ Mémoriser ce choix

Vous pouvez cocher cette case afin de mémoriser votre choix, pour les prochains tournois.

Vous pouvez revenir en arrière et changer cette option dans le menu des "Options générales du tournoi".

Attention: dans le premier cas, on joue un tour en moins, alors que dans le second, le mouvement est complet.

Une double table-relais signifie que:

- il y a une table vide entre les tables 5 et 6 avec une série de boards
- les boards sont joués en parallèle aux tables 1 et 10.

Notez qu'il est toujours préférable de mettre tous les étuis sur une table et de demander aux joueurs en E/W de venir chercher les étuis à chaque tour.

Stop

= ESC

[Tapez ici]

[Tapez ici]

[Tapez ici]

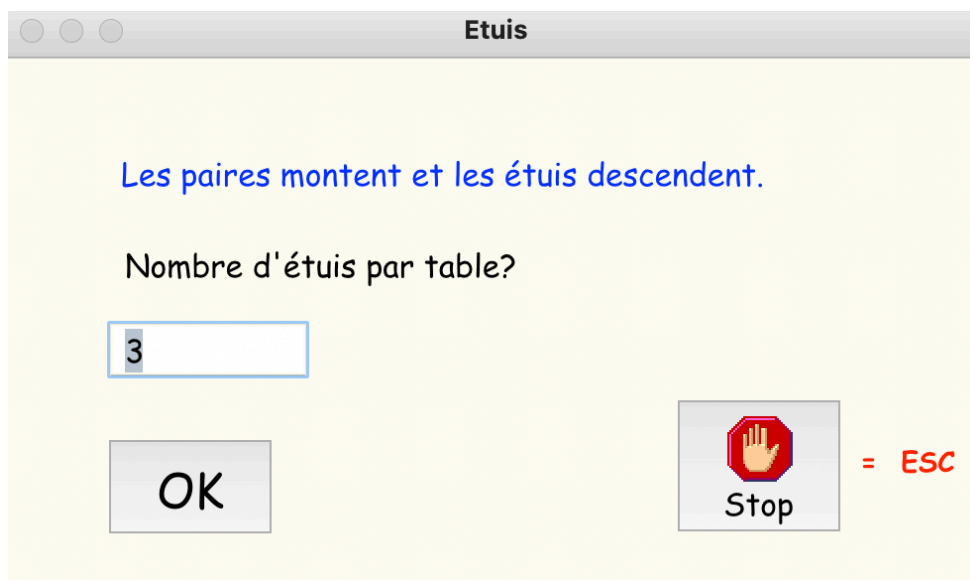
Notez donc que dans le premier cas, on joue un tour en moins que le nombre de tables alors que dans le second cas, le mouvement est complet.

Une double table-relais signifie:

- une table vide juste entre les tables du milieu avec une série de donnes non jouées à chaque tour;
- les étuis sont joués en parallèle à la première et à la dernière table.

En France, cela s'appelle aussi un tournoi « Guéridon ».

2) le nombre d'étuis joués à chaque table :



Etu

Les paires montent et les étuis descendent.

Nombre d'étuis par table?

3

OK

Stop = ESC

3) Après vous avoir rappelé le nombre de tours théoriques du mouvement, il vous demande le nombre réel de tours que vous comptez jouer. Ce renseignement est très important: il facilite grandement l'introduction des résultats et permet au programme à la fin du tournoi de vérifier les donnes dont les résultats manquent.

Ce tournoi comporte maximum 7 tours.

Il y a 3 étuis joués à chaque tour. ☐ <-----

Combien de tours seront réellement joués?

Vous pourrez encore changer en cours de tournoi

= ESC

Cochez cette case si vous désirez que cette boîte de dialogue ne vous soit plus présentée, autrement dit que le nombre de tours du tournoi soit toujours prévu comme le maximum possible. Si vous désirez que cette question vous soit à nouveau posée, effacez le fichier PASDEMANDERNTOURS.TXT

Malgré le fait que l'encodage des résultats soit plus facile (les sauts de ligne sont automatiques), vous n'êtes pas obligé de sélectionner à ce moment le nombre réel de tours du tournoi.

Vous pouvez très bien laisser le nombre de tours proposé et arrêter quand même votre tournoi un ou deux tours avant la fin. Sans aucune incidence sur le calcul des résultats.

Lisez l'aide affichée si vous ne désirez plus que cet écran apparaisse.

Il reste encore le bouton « STOP » dont l'explication est superflue:

Lorsque vous avez répondu à l'ensemble de toutes les questions, le programme passe à la phase suivante.

VI Le tournoi

À ce stade, le programme affiche l'écran qui va vous servir pendant tout le reste du tournoi:



Sachez que vous reviendrez toujours à cet écran et que vous pouvez utiliser l'une quelconque de ces options dans n'importe quel ordre.

Disons que le cycle normal de travail lors d'un tournoi est le suivant:

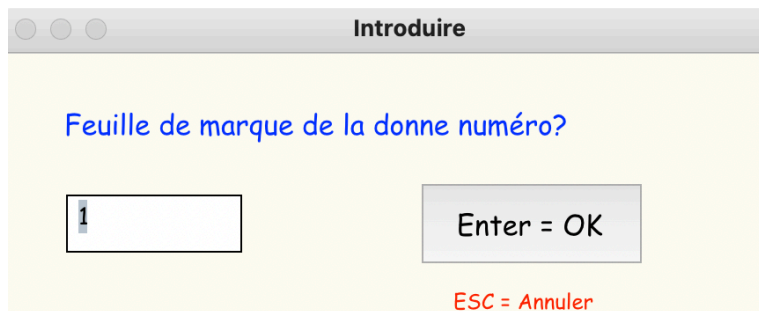
- On introduit une série de marques, la plupart du temps, on introduit les feuilles de marque, l'une après l'autre ; mais on peut introduire les résultats dans n'importe quel ordre.
- Ensuite, on peut utiliser indistinctement et à tout moment n'importe quelle autre option.

Voici la description des différentes options:

1) Introduction des feuilles de marques

Cette option vous permet de visualiser à l'écran la totalité d'une feuille de marque et d'introduire ou de modifier directement n'importe quel résultat.

Le programme vous demande d'introduire un numéro de donne (la feuille de marque n° 1 est préalablement encodée) et la feuille de marque apparaît :



Introduire

Feuille de marque de la donne numéro?

1

Enter = OK

ESC = Annuler

La touche ENTER sans donne inscrite ou la touche ESC renvoient au menu.

Donne numéro 2		Vulnérabilité: N/S		
N/S	E/W	Rés	Pts N/S	Pts E/W
1	3	?		
2				
3	1	?		
4	5	?		
5	4	?		

Un rappel des touches utilisables se trouve en permanence à l'écran:

<u>Touches clavier</u>	
ESC	Retourner au menu
Flèches haut-bas	Mouvements
->	Donne suivante
<-	Donne précédente
espace ou =	Même résultat
p P	Contrat = PASSE
m M	Moyenne sur la donne
a A	Ajuster
! n N	Non jouée
DEL s S	Supprimer le score
x X	Nettoyer la donne
* y Y	Permuter N/S et E/W

Les touches ↑ et ↓ vous permettent de vous déplacer dans l'écran et de vous positionner sur la marque qui vous intéresse: la marque courante est toujours affichée en *vidéo inverse*.

Les touches « N », « n » et « ! » montrent explicitement le fait que la donne n'a pas été jouée. Voyez plus bas l'effet des touches « M », « A » et « P ».

La touche ESPACE ou la touche « = » vous permettent d'introduire le même résultat que le résultat précédemment encodé.

La touche ENTER (↵) a le même effet que la touche ↓.

Les touches ← et → vous permettent de passer d'une feuille de marque à la suivante ou à la précédente.

La touche DEL ou le caractère S suppriment le score préalablement introduit pour la donne courante.

La touche ESC ou le petit bouton « Retour au menu » sont utilisés pour terminer l'introduction des marques de cette donne et de revenir au menu général. et passer au tour suivant ou au menu général.

Les touches * ou Y ont pour effet de permuter les paires N/S et E/W courantes pour la donne courante: voyez à cet effet le paragraphe concernant les ajustements de donne.

Une donne non jouée est indiquée avec un point d'interrogation dans le contrat. Vous n'êtes pas obligé de modifier cela si la donne n'est pas jouée (par exemple parce que les joueurs n'ont pas eu le temps de le jouer, parce que vous avez arrêté le tournoi avant le dernier tour ou parce que vous décidez que les joueurs ne peuvent pas la jouer). Les résultats du tournoi seront parfaits. Il n'empêche que vous pouvez indiquer ici que la donne n'a pas été jouée en introduisant un des caractères « ! », « n » ou « N ». Le programme indiquera « MOY », ce qui signifie que les joueurs auront la moyenne sur cette donne (ce n'est pas 50% mais la même note que le résultat final de leur tournoi). En fait, les notes « donne non jouée », « Moyenne » ou « BYE » sont équivalentes et donneront le même résultat final. La différence est que visuellement, il sera indiqué « MOY ». Pour ceux qui utilisent BridgeWebs, ce sera réellement bien affiché comme « Not Played » ou par exemple « A6155 ».

Options

Une série d'options sont disponibles par double-clic sur leur texte ou par utilisation des touches de fonction Fx :

Options actuelles

(Double-Click pour modifier)	ou	(Touche)
Avec test de cohérence		F1
Nombres normaux		F2
Classement par tours		F3
Introduction des résultats par contrats		F4
Pas de saut de ligne après le dernier résultat		F5

- Avec ou sans test de cohérence

Avec test de cohérence (c'est l'option par défaut pour les tournois de cercle), les vulnérabilités sont vérifiées et par exemple, vous ne pourrez pas introduire un score de 50 si la paire qui chute est vulnérable. De même, vous ne pourrez pas introduire le score de 620 pour une paire non vulnérable, ni les scores 420, 430, 450, 460, 480, 510 pour une paire vulnérable.

Sans test de cohérence (c'est l'option choisie par les arbitres dans les grands tournois), ces tests n'ont pas lieu.

- Nombres normaux ou nombres x 10

Vous pouvez choisir d'introduire les valeurs des points de contrat de façon normale (140 pour 3♥=) ou sans le zéro final (42 pour 4♠= non vulnérables). L'option par défaut est « Nombres normaux ». Cette option « à priori » est modifiable de façon permanente dans le menu « Options générales du tournoi ».

- Classement par tours ou classements par N/S

Cela concerne l'affichage des feuilles de marque (à droite, pour information). Cette option est fonction de la façon dont vos feuilles de marque sont imprimées : soit les joueurs N/S écrivent leurs résultats à côté de leur numéro, soit les feuilles de marque sont vierges et les joueurs N/S inscrivent leurs résultats au fur et à mesure. Cette option « à priori » est modifiable de façon permanente dans le menu « Options générales du tournoi ».

- Introduction des résultats par nombre ou par contrats

Vous avez le choix de décider à priori de la façon dont vous introduisez vos résultats : soit par valeur (50, 300, 920), soit par contrat (3♠N-1 ou 1SE=). A priori, on introduit les résultats par valeur, parce que cela va beaucoup plus vite et que le règlement appliqué par les arbitres dans tournois officiels l'impose. Néanmoins, dans les tournois de club, si on introduit les résultats par contrat, l'expérience montre qu'on constate quasi une erreur par feuille de marque!

L'option par défaut est « Introduction par points ». Si vous désirez changer ce comportement par défaut, vous pouvez le modifier en utilisant le bouton « Modification des options générales » du menu. Incidemment, si vous choisissez alors l'introduction de la marque par contrat, le programme crée un fichier dont le nom est CONTRAT.TXT dans le même dossier que le programme. Comme dans la première version du programme, vous pouvez manuellement créer ou supprimer ce fichier; vous y mettez n'importe quoi: ce qui compte, c'est que le fichier existe. Et s'il existe, l'option par défaut sera une introduction des marques « Par contrats ». Il n'empêche que vous pourrez évidemment toujours passer d'un type de marque à l'autre en cours d'encodage.

- Saut de ligne automatique en fin d'encodage d'une feuille

Lorsque vous introduisez les résultats d'une feuille de marque ou d'une feuille de table, vous avez la possibilité de demander au programme de sauter automatiquement à la feuille suivante dès que vous avez introduit le dernier résultat de la feuille. Cela

peut accélérer la vitesse d'encodage, mais cela peut également vous embêter si vous avez la (bonne) habitude de vérifier, à la fin d'une feuille, ce que vous avez encodé. Le mieux est de vous laisser le choix. A priori, l'option standard est de ne pas exécuter ce saut automatique. Cette option est mémorisée d'un tournoi à l'autre.

2) Introduction des contrats

Lorsque vous êtes positionné sur la bonne feuille de table, vous n'avez plus qu'à introduire successivement les marques en pressant ensuite chaque fois sur la touche ENTER (↵) pour passer à la donne suivante.

Dès que vous introduisez un caractère au clavier, le programme vous affiche un champ « au bon endroit », selon que vous introduisez le contrat par nombre ou par contrat. Quand vous introduisez le caractère « - » (ou le caractère « 0 »⁹), il se place directement en E/W.

Pts N/S	Pts E/W	Pts N/S	Pts E/W
200			200

N/S	E/W	Rés
1	1	3PN=

Lorsque l'encodage d'une feuille de marque est terminé, vous pressez sur la touche → pour passer à la feuille suivante et ainsi de suite, jusqu'à la fin des donnes (le mouvement est circulaire). À la fin de l'encodage du tour, vous pressez la touche ESC pour passer au tour suivant ou au menu général.

Cette façon d'introduire les marques est extrêmement rapide, facile et efficace.

Notez qu'un point d'interrogation apparaît dans la zone "Contrat" si le résultat de la donne n'a pas encore été introduit.

Vous pouvez à tout moment remplacer un résultat déjà introduit par un autre, à la condition expresse de supprimer préalablement l'ancienne marque à l'aide de la touche DEL ou de la touche S

⁹ Pour avoir une compatibilité avec le programme WinRegul.

Comment encoder un résultat? Parlons maintenant de l'introduction du contrat. Vous avez plusieurs possibilités:

a) Passe

Vous introduisez la lettre "p" ou "P"; le programme considère que le résultat est 0 (zéro) en N/S comme en E/W.

b) Ajuster

Vous introduisez la lettre "a" ou "A". Vous pouvez cependant laisser le résultat non joué et ajuster plus tard ou à la fin du tournoi à l'aide du bouton «Ajustements et pénalités» du menu principal. Surtout à ne pas oublier ! C'est pour cela qu'il faut le noter sur un bout de papier si vous ne le faites pas au moment du tournoi où vous décidez d'un ajustement...

Quand vous tapez "a" ou "A", cet écran est affiché. Il parle de lui-même.

Ajustements des fréquences

Donne 14

N4 Malivel Michele-De Senneville . Gerald
E1 Bonieux Josiane-Bonieux Josiane

Pourcentages?

40%	-	40%
40%	-	60%
50%	-	50%
60%	-	40%
60%	-	60%
Pas d'ajustement		

Autres ajustements:

Pourcentages à 11:25:20

45% - 41%

N/S E/W

35 31

OK

Les ajustements préconisés par la Fédération Mondiale de Bridge sont 40-40, 40-60, 50-50, 60-40, 60-60.
Ce n'est cependant pas l'idéal.
Imaginez que vous mettiez 40-40. Si la première paire est première du tournoi avec 60%, elle sera effectivement pénalisée de 20%. Par contre si la seconde paire est dernière du tournoi avec 33%, elle sera avantagée de 7%.
Donc, la meilleure solution est de pénaliser en fonction des pourcentages réels des paires.
Soit vous les calculez vous même à la fin du tournoi, soit ils sont indiqués ici tels qu'ils sont à ce moment du tournoi.

Il y a également une autre façon plus simple de pénaliser; c'est la pénalisation en pourcentage.
Vous pouvez dire: je vous retire 1% de votre résultat.
Pour cela, vous choisissez "Pénalités et bonus globaux" dans le bouton "Ajustements et pénalités" ...

Note: le double-click fonctionne dans la liste

ESC = Pas d'ajustement

Pénalité de 10%

Il est très intéressant de faire les ajustements le plus tard dans le déroulement du tournoi et idéalement à la fin. En effet, le programme vous montre les pourcentages actuels des paires. Et donc, c'est plus facile alors de faire un ajustement idéal.

c) Moyenne

Vous introduisez la lettre "m" ou "M"; le programme considère qu'il faudra donner aux deux paires concernées la moyenne des résultats de leur tournoi. Vous ne devrez plus vous occuper de rien. C'est la manière la plus simple et très souvent la plus juste de mettre une marque ajustée. Notez donc bien que les autres paires jouent la donne comme si les paires incriminées ne l'avaient pas joué. Le calcul des résultats de la donne se faisant au pourcentage, cela n'a strictement aucune influence néfaste!

d) Marque par points

Vous introduisez la marque qui se trouve sur la feuille en spécifiant au préalable la direction de la marque: « rien », pour un résultat marqué dans la colonne des N/S; soit "e", "E" ou "-" ou "." ou "0" ¹⁰ pour un résultat marqué dans la colonne des E/W. Cette manière d'introduire les marques est très rapide, mais elle ne permet pas de détecter les erreurs: les paires ont pu se tromper de colonne ou se tromper dans les points. Et, *in fine*, VOUS pouvez aussi vous tromper dans la transcription !

e) Marque par contrats

Aussi, il est de loin préférable d'introduire les résultats par contrat. L'expérience prouve qu'on détecte ainsi beaucoup d'erreurs de marque (en moyenne, dans un tournoi de club à une dizaine de tables, on détecte environ cinq erreurs de marque par cette méthode; les résultats du tournoi en sont quelquefois complètement différents!). Notez qu'avec un peu d'habitude, le temps passé à introduire une marque par contrat n'est pas beaucoup plus long.

Voici quelques exemples:

3sn=	3SA joués par N/S, juste faits
4CE-1	4♥ joués par E/W, moins un
6pcn+1	6♠ Contrés, joués par N/S, plus un
2TSE	2♣ Surcontrés, joués par E/W, juste faits

¹⁰ Pour la compatibilité avec le programme Winregul, le chiffre « 0 » est accepté pour indiquer une marque en E/W.

C'est en fait très simple et le programme vous avertit instantanément par un petit signal sonore dès qu'un caractère erroné est frappé: vous pouvez alors réintroduire la marque.

Vous avez compris la syntaxe de la marque par contrat, qui suit en fait la marque d'une feuille de résultats normale:

- d'abord la valeur du contrat (de 1 à 7);
- ensuite, le type de contrat (t ou T pour ♣, k ou K pour ♦, c ou C pour ♥, p ou P pour ♠ et s ou S pour SA)
- éventuellement "c" ou "C" pour CONTRE ou "s" ou "S" pour SURCONTRE;
- enfin, = ou ENTER (↵) si le contrat est juste fait, -N s'il y a des chutes et +N s'il y a du supplément.

Nouveauté: ¹¹

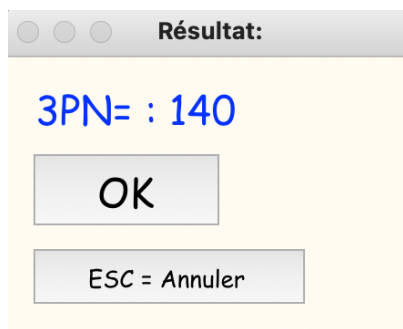
Depuis mars 2023, une façon supplémentaire d'introduire les contrats a été prévue. Vous pouvez maintenant introduire N/S/E/W pour le joueur. Vous pouvez également introduire « X » ou « XX » lorsque le contrat a été contré ou surcontré. Notez donc bien que les deux façons d'encoder sont possibles.

Exemples :

1PXO=	1♠ contré par Ouest =
3SXXE+1	3SA surcontrés par Est +1
6SSS-1	6SA surcontrés par Sud -1
...	

Le programme affiche instantanément à côté, la valeur qu'il donne à cette marque, en tenant compte évidemment de la vulnérabilité de la donne. Un petit écran est affiché:

¹¹ C'est une suggestion de Marc SINSOILLIER. Il a lui-même programmé cette amélioration en Delphi.



En un clin d'œil, vous vérifiez que cela correspond à ce qui se trouve sur la feuille de marque et vous enfoncez ENTER (↵) si tout est en ordre.

Lorsque cela ne correspond pas, vous prenez votre temps et constatez nécessairement une erreur de marque à la table (cela va arriver plus souvent que vous ne le croyez). La plupart du temps, c'est le programme qui a raison et vous choisissez l'option "OK", tout en le signalant aux paires. Quelquefois, vous devez introduire une autre marque et vous choisissez l'option "ESC=Annuler".

Vous avez remarqué que l'option par défaut de cet écran est "OK": cela signifie que vous pouvez introduire la marque par contrat, suivie d'une pression sur la touche ENTER (↵) sans même regarder l'écran. À ce moment, la marque complète de la donne est affichée (y compris les points) et est considérée comme bonne par le programme. Si vous levez seulement maintenant les yeux à l'écran, il est encore temps de constater une erreur: dans ce cas, vous prenez votre temps et corrigez évidemment la marque.

Retenez également le fait que la touche de fonction F4 vous permet de passer au clavier de l'introduction des marques par contrats à celle par nombres et réciproquement (plutôt que d'utiliser votre souris et de double-cliquer sur l'option correspondante).

Cette option « à priori » est modifiable de façon permanente dans le menu « Options générales du tournoi ».

Au lieu d'introduire un résultat, vous pouvez presser la touche ESPACE, ou la touche « = » : le programme prend le même contrat que celui que vous avez précédemment encodé.

Vous pouvez à tout moment remplacer un résultat déjà introduit par un autre, à la condition expresse de supprimer préalablement l'ancienne marque à l'aide d'une des touches DEL ou S.

Vous pouvez supprimer l'entièreté des résultats d'une donne à l'aide de la touche X.

Si vous voulez explicitement indiquer qu'une donne n'est pas jouée, vous pouvez utiliser une des touches « ! », « n » ou « N ». Le résultat est identique au fait de ne rien indiquer et de laisser le « ? » ou d'indiquer « Moyenne ». C'est surtout utile pour les clubs qui utilisent BridgeWebs : l'affichage sera différent.

Lorsqu'une marque est introduite, le pointeur de marque se positionne automatiquement sur la marque suivante, ce qui rend extrêmement rapide l'introduction des feuilles de résultats par cette méthode.

3) Vérification des marques

Cette option vous aide à vérifier quelles sont les marques manquantes. Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment, mais elle s'avère surtout indispensable lors des derniers tours du tournoi. Pour pouvoir obtenir les résultats dans les plus brefs délais, il faut idéalement être sûr, pendant que les joueurs jouent le dernier tour, c'est-à-dire après avoir introduit les marques de l'avant-dernier tour que tout est en ordre!

Notez que si vous calculez les fréquences et qu'il reste des marques non introduites, le programme vous le signalera également à ce moment.

4) Modification et/ou impression des noms des paires

Cette option vous permet, durant le tournoi, d'introduire ou de modifier les noms de vos paires. Vous avez les mêmes possibilités que pour l'introduction des paires au début du tournoi.. Il est cependant évident que le programme vous refuse la possibilité de supprimer une paire et vous empêche d'en ajouter de nouvelles, y compris pour la paire *BYE*. Le programme sauve automatiquement les nouveaux noms introduits. Dans cet écran, vous pouvez imprimer les noms des paires.

Sauvegarde de sécurité (*Backup*)

Comme son nom l'indique, cette option permet de sauver sur disque dur l'ensemble des marques introduites. Idéalement, vous devriez l'utiliser après chaque tour. Dès lors, si une panne arrivait durant le tournoi, vous n'auriez perdu que les résultats introduits depuis la dernière sauvegarde. En fait, depuis octobre 2011, le programme sauve automatiquement les données après chaque introduction d'un résultat.

Diagrammes

Voir ou imprimer les diagrammes des étuis

Selon ce que vous aurez décidé dans les paramètres de l'importation des diagrammes, ils sont éventuellement lus au moment de la création du tournoi. Il est également possible d'intégrer automatiquement les diagrammes PBN créés par une machine de duplication ou de création des étuis. L'explication complète se trouve dans le manuel « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF ».

Obtention des résultats

Nous abordons à présent la partie la plus agréable de ce programme en ce qui vous concerne. Vous avez introduit toutes les marques, et vous avez vérifié qu'elles étaient toutes présentes. Vous faites ensuite un dernier sauvetage de sécurité.

L'ordre normal des options du menu à choisir pour obtenir les résultats du tournoi est le suivant:

- **calcul des fréquences**
- ajustement éventuel des fréquences et/ou introduction de pénalités
- impression éventuelle des feuilles de marque et des fréquences
- **calcul des résultats**
- **visualisation et/ou impression des résultats**

Pourquoi y-a-t'il deux étapes pour l'obtention des résultats (« Calcul des fréquences » et « Calcul des résultats »). Simplement parce qu'après le calcul des fréquences, vous pouvez (devez) introduire les résultats des donnees ajustées.

Dans les « grands » tournois, c'est toujours ainsi que cela se passe. Après le calcul des fréquences, l'arbitre les imprime et les affiche. Les joueurs peuvent venir vérifier et donner leurs desiderata à l'arbitre. Celui-ci change éventuellement et ajuste les résultats s'il le faut.

Calcul des fréquences (ou des pourcentages)

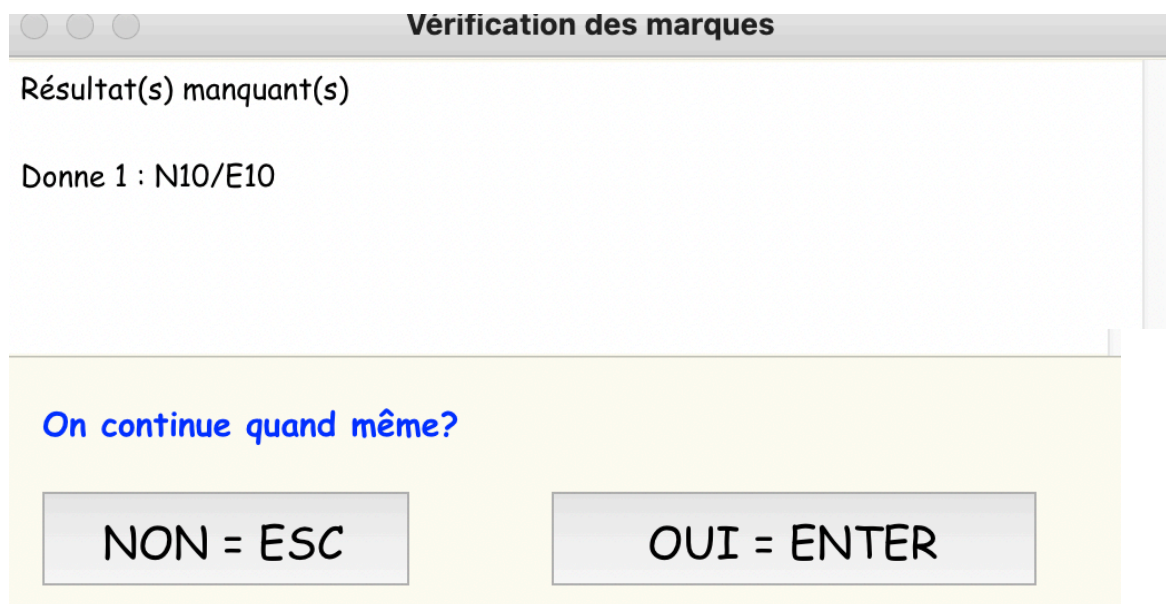
Lorsque vous choisissez cette option, le programme calcule, pour chaque donne, les points obtenus par les paires qui l'ont jouée; ensuite, ces points sont transformés en pourcentages. Le programme reconstruit également toutes les marques ajustées que vous auriez déjà introduites.

Il faut savoir que ne sont pas intervenues dans le calcul:

- les marques introduites comme "MOYENNES";
- les marques que vous avez explicitement omis d'introduire; le résultat est identique aux marques "MOYENNES", sauf qu'il vous est impossible de les ajuster par la suite et qu'aucune trace d'une marque omise n'apparaît nulle part.
- les marques introduites comme "A AJUSTER".

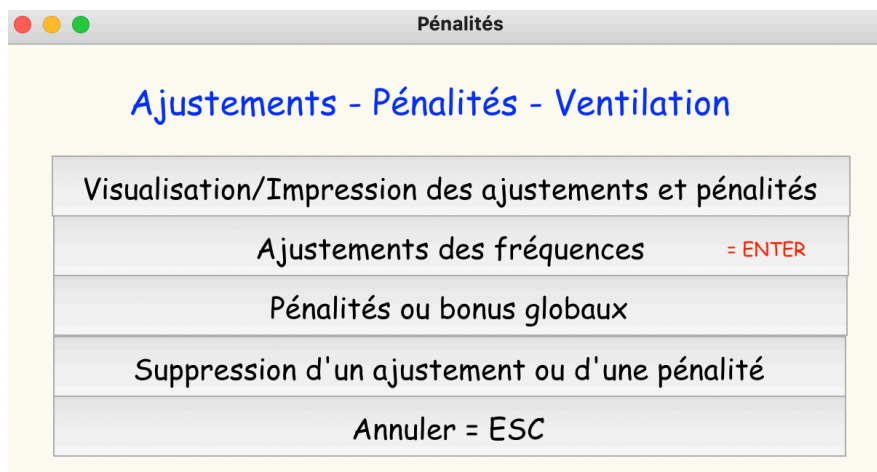
Le programme refuse évidemment de continuer à calculer les fréquences s'il découvre une donne ne comportant qu'une seule marque.

Notez que si vous calculez les fréquences et qu'il reste des marques non introduites, le programme vous les montre toutes à ce moment, avec un bip et petit menu :



Ajustements et pénalités

Le programme vous permet de faire trois types d'ajustements ; il vous permet également de réafficher les ajustements et pénalités que vous avez déjà introduits et d'éventuellement en supprimer. Voici l'écran affiché :



Visualisation / Impression des ajustements et des pénalités.

Si vous en avez introduit, le programme vous affiche à l'écran la liste des ajustements de fréquences, des pénalités ou bonus globaux et vous indique si vous avez encodé des ventilations de fréquences. Il y a toujours un bouton d'impression.

Ajustement des fréquences.

Si vous n'avez pas de données à ajuster, en particulier si vous avez choisi comme seules marques ajustées les marques "MOYENNES", vous pouvez passer directement au calcul des résultats.

Dans le cas contraire, lors du choix de cette option, le programme vous demande un numéro de donne et une des paires incriminées; il vous affiche le résultat actuel et vous demande le pourcentage que vous voulez attribuer à chacune des paires; voici les possibilités d'ajustement autorisées par la Fédération Mondiale de Bridge :

Choix

Choix d'une paire:

Direction:

☒ N/S ☐ E/W

Numéro:

(Vide ou 0 ou ESC = fin)

Numéro de la donne?
(0 ou vide = FIN)

18

0 ou Vide ou ESC / Echap = Annuler

OK

Ajustements des fréquences

Donne 14

N4 Malivel Michele-De Senneville . Gerald

E1 Bonieux Josiane-Bonieux Josiane

Pourcentages?

40%	-	40%
40%	-	60%
50%	-	50%
60%	-	40%
60%	-	60%
Pas d'ajustement		

Autres ajustements:

Pourcentages
à 11:25:20

45% - 41%

N/S E/W

35 31

OK

Les ajustements préconisés par la Fédération Mondiale de Bridge sont 40-40, 40-60, 50-50, 60-40, 60-60.
Ce n'est cependant pas l'idéal.
Imaginez que vous mettiez 40-40. Si la première paire est première du tournoi avec 60%, elle sera effectivement pénalisée de 20%. Par contre si la seconde paire est dernière du tournoi avec 33%, elle sera avantagée de 7%.
Donc, la meilleure solution est de pénaliser en fonction des pourcentages réels des paires.
Soit vous les calculez vous même à la fin du tournoi, soit ils sont indiqués ici tels qu'ils sont à ce moment du tournoi.

Il y a également une autre façon plus simple de pénaliser; c'est la pénalisation en pourcentage.
Vous pouvez dire: je vous retire 1% de votre résultat.
Pour cela, vous choisissez "Pénalités et bonus globaux" dans le bouton "Ajustements et pénalités" ...

Note: le double-click fonctionne dans la liste

ESC = Pas d'ajustement

Pénalité de 10%

Notez bien qu'en pratique, vous pouvez ajuster une marque à tout moment du déroulement du tournoi: vous n'êtes donc pas obligé d'attendre le calcul des fréquences. En fait, dès que vous devez introduire un résultat, vous pouvez déjà ajouter un ajustement en utilisant la touche « A » ?

Voici quelques cas pratiques d'ajustement de marques:

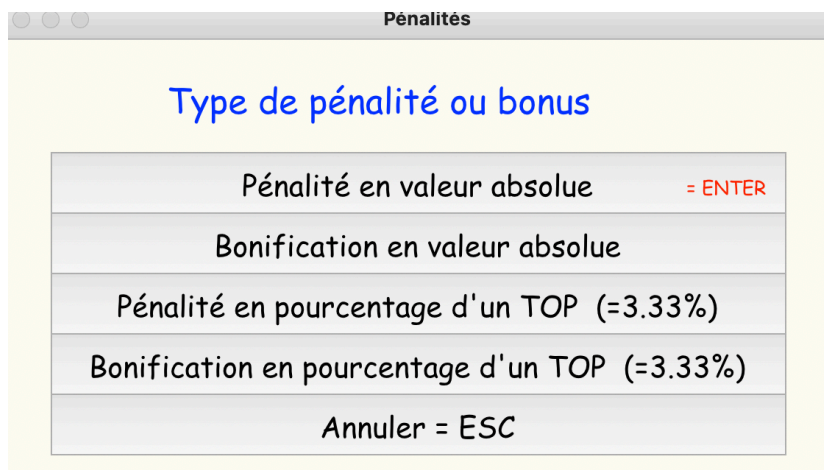
- Moyenne: au risque de se répéter, le moyen le plus simple de mettre une marque ajustée est de l'introduire durant le tournoi comme "MOYENNE": chaque paire incriminée recevra sur cette donne la moyenne des résultats du reste de son tournoi. Il ne faut plus s'en occuper par la suite.
- Une autre possibilité est d'ajuster une marque que vous avez introduite normalement durant le tournoi.
- Inversion de direction: il arrive fréquemment que deux paires jouent la bonne donne à la bonne table, mais se sont trompées de direction. Il suffit simplement dans ce cas de vous positionner sur la marque litigieuse et d'utiliser une des touches * ou

Y. Le programme considèrera que vous permutiez les deux paires incriminées: partout où ce résultat apparaîtra (feuilles de marques, feuilles de fréquences, récapitulatifs, ...), il sera "marqué" avec un astérisque (*), pour que ni vous, ni les joueurs ne se trompent. Notez bien que le résultat doit être introduit normalement: tel qu'il est écrit sur la feuille

Pénalités ou bonus globaux.

À tout moment du tournoi, vous pouvez également décider de modifier le résultat (pourcentage) final d'une paire par une pénalité (ou très rarement une bonification) globale.

Vous devez commencer par introduire le numéro de la paire en cause. Ensuite, le programme vous affiche l'écran suivant :



The screenshot shows a window titled "Pénalités" with a yellow background. At the top, the text "Type de pénalité ou bonus" is displayed in blue. Below this, there is a table with five rows, each representing a different option. The first row is "Pénalité en valeur absolue" with a red "= ENTER" to its right. The second row is "Bonification en valeur absolue". The third row is "Pénalité en pourcentage d'un TOP (=3.33%)". The fourth row is "Bonification en pourcentage d'un TOP (=3.33%)". The fifth row is "Annuler = ESC".

Pénalité en valeur absolue	= ENTER
Bonification en valeur absolue	
Pénalité en pourcentage d'un TOP (=3.33%)	
Bonification en pourcentage d'un TOP (=3.33%)	
Annuler = ESC	

Vous choisissez une pénalité ou une bonification. Ensuite, le programme vous en demande la valeur, en pourcents (notez que si le nombre comporte une partie décimale, il s'écrit avec un point: par exemple 0.5 ou 1.75). Si c'est en valeur absolue, ce sera le nombre soustrait (ou ajouté) au pourcentage final de la paire). Si c'est en pourcentage d'un TOP, le programme commence par calculer la valeur du TOP d'une donne, le multiplie par le pourcentage que vous introduisez et soustrait (ou ajoute) le résultat au pourcentage final de la paire. Voici deux exemples :

- vous dites à une paire : je vous pénalise de 1% pour votre faute. Vous choisissez l'option « Pénalité en valeur absolue » et vous introduisez le nombre « 1 ». Si le résultat calculé de la paire est de 56.43%, son résultat réel affiché sera de 55.43%.
- vous dites à une paire : je vous pénalise de 20% du TOP de cette donne pour votre faute. Vous choisissez l'option « Pénalité en pourcentage d'un TOP » et vous

introduisez le nombre « 20 ». Si le résultat calculé de la paire est de 56.43% et que le tournoi comporte 27 donnes, le programme soustraira 20% de 100/27, c'est-à-dire 0.74% et son résultat réel affiché sera de 55.69%.

Rien de vous empêche bien sûr de pénaliser autant de fois que vous le désirez une même paire.

La seconde façon de procéder, en pourcentage du TOP d'une donne, est celle qui est la plus souvent utilisée par les arbitres professionnels. Elle est indépendante du résultat qu'a obtenu une paire sur la donne où vous la pénalisez ; virtuellement, une paire pourrait donc avoir un pourcentage négatif sur une donne, un « zéro » à table moins la pénalité que vous infligez pour sa faute ; de même (mais ceci est pure théorie), une paire pourrait obtenir un pourcentage virtuel supérieur à 100% pour une donne.

Notez bien que vous pouvez introduire une pénalité à tout moment du déroulement de votre tournoi et pas seulement à la fin de celui-ci: le programme le mémorise et fera l'ajustement au moment du calcul des résultats.

De plus, au moment du calcul des résultats de votre tournoi, le programme vous demandera si vous désirez qu'il imprime une feuille comportant la liste de tous les ajustements et pénalités; cette feuille pourra être affichée à côté de celle comportant les résultats de votre tournoi.

Pour les tournois en formule Butler, les pénalités globales ne peuvent s'introduire qu'en VP's.

Impression des feuilles de marque et des fréquences

Vous pouvez utiliser cette option à tout moment: le programme vous affiche d'abord le choix suivant:



Si vous choisissez la première option, le programme vous demande le numéro d'une donne (touche ENTER (↵) / ESC renvoie au menu) et vous montre toutes les marques. Vous aurez un bouton d'impression.

Si vous choisissez la seconde option, le programme vous montre l'ensemble des feuilles de marques, pour toutes les donnes. Vous aurez un bouton d'impression.

Si les fréquences ont déjà été calculées, elles apparaissent sur la feuille de marque et le programme vous montre, comme dans les grands tournois, les fréquences de chaque marque dans un tableau séparé.

Calcul des résultats

Lorsque les fréquences ont été calculées et qu'il n'y a pas ou plus d'ajustements, on demande au programme de calculer le résultat de chaque paire: c'est la moyenne, en pourcentage, des pourcentages (fréquences) obtenus sur chaque donne significative.

De toutes façons, le programme refuse de calculer les résultats s'il reste encore des marques à ajuster: une fausse manœuvre n'a donc pas de conséquences.

Ce calcul est instantané...

Visualisation ou impression des résultats:

Si le tournoi est un MITCHELL, le programme vous affiche le choix suivant:



Si vous choisissez la seconde option, le programme fusionne les résultats N/S et E/W en fonction du pourcentage. Suivant une directive de la FBB, un panachage a lieu sur les premiers 10% des résultats. Si vous désirez un panachage différent (ou aucun panachage), il vous suffit de changer l'option globale de panachage (dernière option du menu du tournoi).

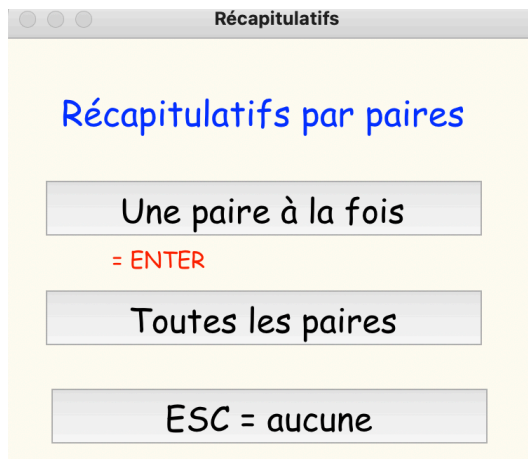
[Tapez ici] [Tapez ici] [Tapez ici]

[Tapez ici]

Voir ou imprimer les récapitulatifs par paires

Cette option vous permet d'obtenir l'ensemble des résultats d'une ou plusieurs paires.

Le programme vous affiche l'écran suivant:

A screenshot of a Macintosh window titled "Récapitulatifs". The window has a yellow background. At the top, the title bar shows three window control buttons (red, yellow, green) and the text "Récapitulatifs". Below the title bar, the text "Récapitulatifs par paires" is displayed in blue. There are three buttons stacked vertically: "Une paire à la fois" with "= ENTER" in red text below it, "Toutes les paires", and "ESC = aucune".

Récapitulatifs

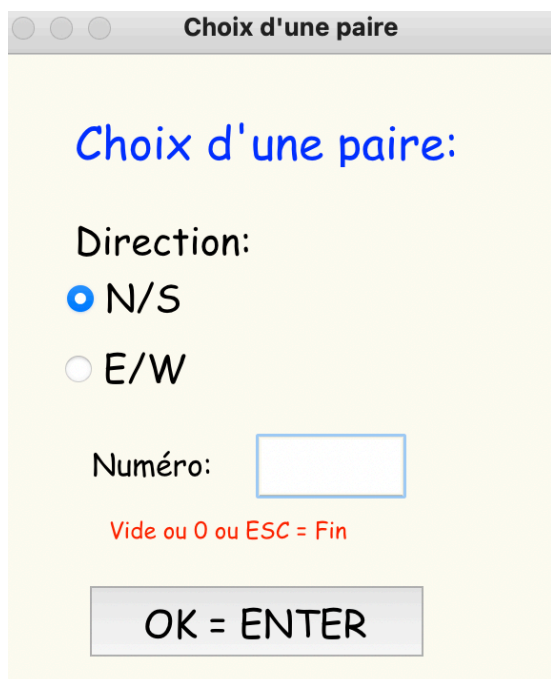
Récapitulatifs par paires

Une paire à la fois
= ENTER

Toutes les paires

ESC = aucune

Si vous avez choisi l'affichage d'une seule paire le programme vous demande de choisir cette paire :

A screenshot of a Macintosh window titled "Choix d'une paire". The window has a yellow background. At the top, the title bar shows three window control buttons (red, yellow, green) and the text "Choix d'une paire". Below the title bar, the text "Choix d'une paire:" is displayed in blue. Underneath, the text "Direction:" is followed by two radio button options: "N/S" (which is selected) and "E/W". Below these options is the text "Numéro:" followed by a small empty text box. At the bottom, there is a button labeled "OK = ENTER". Red text at the bottom reads "Vide ou 0 ou ESC = Fin".

Choix d'une paire

Choix d'une paire:

Direction:

☒ N/S

☐ E/W

Numéro:

Vide ou 0 ou ESC = Fin

OK = ENTER

Le programme affiche ou les résultats complets de cette paire.

Récapitulatif par paires										
N1 : KOENIG Chris - LANGLAIS Ghi				>>>> Tournoi: 44.9%						
Donne	N/S	E/W	Adversaire	Résultat tournoi	Con- trat	Score N/S	% N/S	% E/W	Moyenne Table	
1	1	1	COLIN RITTER - HAUCK Franco	1PXN=	1PXN=	84.7	15.3			
2	1	1	(60.6%)	2KE+1	2KE+1	50.0	50.0			
3	1	1		6CE=	6CE=	13.0	87.0		49.2	
4	1	10	PRETORIUS Al - MASSON Cathy	2PE=	2PE=	62.3	37.7			
5	1	10	(46.6%)	2PE+2	2PE+2	93.2	6.8			
6	1	10		2PE-1	2PE-1	43.8	56.2		66.5	
7	1	9	Mousseron Ve - Mousseron Fr	3SN+1	3SN+1	56.2	43.8			
8	1	9	(35.6%)	3CE+1	3CE+1	0.6	99.4			
9	1	9		2PE-1	2PE-1	56.2	43.8		37.7	
10	1	8	BREWER Richa - BREWER Jurdy	3TN-2	3TN-2	0.6	99.4			
11	1	8	(56.6%)	2CN+1	2CN+1	62.3	37.7			
12	1	8		3SE=	3SE=	19.1	80.9		27.4	
13	1	7	RUGGIERIE Ro - GIACHETTI Gi	1CN=	1CN=	50.0	50.0			
14	1	7	(45.6%)	2CE+1	2CE+1	16.7	83.3			
15	1	7		3CE-1	3CE-1	38.9	61.1		35.2	
16	1	6	DESVAUX Lili - DESVAUX Alai	3KN+1	3KN+1	80.9	19.1			
17	1	6	(49.0%)	3SE+1	3SE+1	50.0	50.0			
18	1	6		1PE+2	1PE+2	74.7	25.3		68.5	
19	1	5	RAFFRAY Guy - LECLEZIO Ren	3KN-1	3KN-1	56.2	43.8			
20	1	5	(61.6%)	3PE=	3PE=	25.3	74.7			
21	1	5		4CN+1	4CN+1	43.8	56.2		41.8	
22	1	4	VALLET Corin - MAC DONALD	3PN=	3PN=	50.0	50.0			
23	1	4	(45.3%)	2CN-1	2CN-1	6.8	93.2			
24	1	4		2CE=	2CE=	19.1	80.9		25.3	
25	1	3	STEMPER Eile - STEMPER Jean	4PN=	4PN=	31.5	68.5			
26	1	3	(48.3%)	4PE+2	4PE+2	99.4	0.6			
27	1	3		6CN-1	6CN-1	0.6	99.4		43.8	

OK = ESC = Quitter

Imprimer

Si vous avez choisi la seconde option, le programme vous visualise, pour toutes les paires, l'ensemble des résultats de leur tournoi.

Dans tous les cas, vous avez un bouton d'impression.

Modification des réglages et des paramètres

Vous pouvez modifier l'ensemble des paramètres globaux du programme. Voici l'écran qui apparaît :

Modification des réglages et des paramètres		Actuellement sauves
Utilisation des fréquences ventilées	----	Fréquences ventilées automatiques
Affichage à priori des feuilles de marque	----	Affichage par tours
Panachage des résultats fusionnés	----	Panachage: 10%
Formule de calcul de ce tournoi	----	Formule: PAIRES
Nombre de tours réels de ce tournoi	----	Nombre de tours: 5
Saut de ligne après l'encodage du dernier résultat	----	Pas de saut de ligne
Encodage à priori des résultats	----	Marque par nombre
Marque normale ou x 10	----	Marque x 10
Mouvement à priori pour les Mitchells pairs	----	On pose la question
Mot de passe pour les tablettes	----	bc
Modifier la position du BYE	----	Demandé systématiquement
Dossier de fichiers des résultats des tournois	----	/Users/moi/Desktop/Tournoi LiveCode/ResultatsGBBC/
Dossier des fichiers des étuis (PBN)	----	/Users/moi/Desktop/Tournoi LiveCode/ResultatsGBBC
ESC = ENTER = FIN		

Utilisation des fréquences ventilées

Ce paramètre est mémorisé d'un tournoi à l'autre. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre de ces options dans l'écran suivant:

Fréquences ventilées

Fréquences ventilées automatiques:

☒ OUI (formule de Neuberg)
 ☐ NON (comme à la main)

OK = ENTER

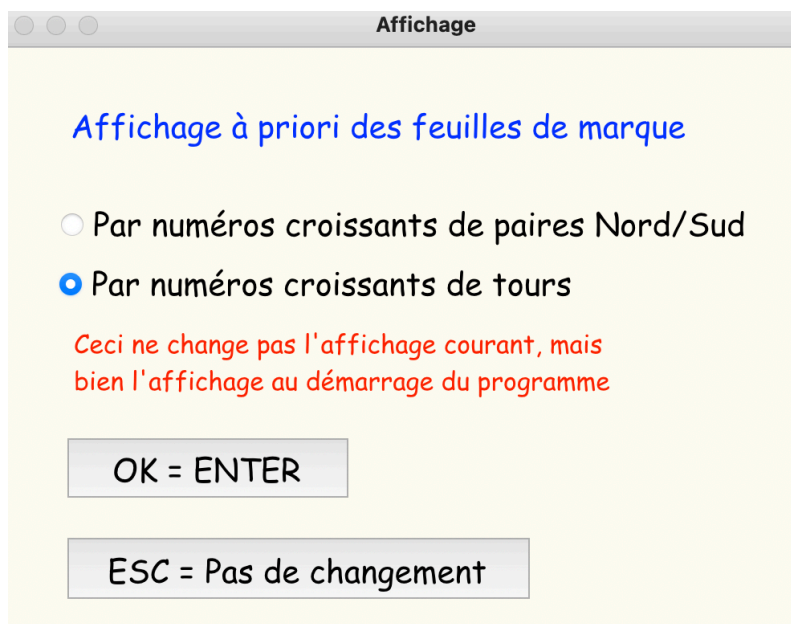
ESC = Pas de changement

La première option (qui est celle qu'utilise le programme lorsque vous le recevez) est obligatoire pour les tournois et compétitions officiels. Voyez la description de la formule de Neuberg dans le chapitre *adhoc*.

Affichage à priori des feuilles de marques

Ce paramètre est mémorisé d'un tournoi à l'autre. Il vous permet de tenir compte, à priori, des feuilles de marque que vous possédez dans votre club. Soit la colonne N/S est classée par ordre croissant des N/S, soit elle ne comporte aucune indication et les marques seront donc introduites par ordre croissant des tours.

Voici le choix qui apparaît :



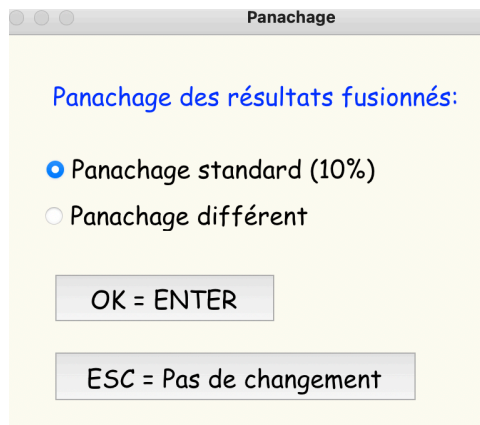
Notez donc que ceci modifie l'ordre à priori (au démarrage du programme) de l'affichage des feuilles de marque mais que vous pouvez encore modifier à tout moment cet ordre d'affichage en le modifiant quand une feuille de marque est affichée à l'écran (double-clic sur l'option affichée)..

Panachage des résultats fusionnés

Suivant une directive de la FBB, lorsque vous faites un classement unique (fusion des résultats N/S et E/W) et non deux classements différents, rétribués séparément, un **panachage** doit avoir lieu sur les premiers 10% des résultats. Ceci signifie que vous êtes assurés, par exemple, de ne pas voir figurer en tête du classement une série de paires N/S suivis d'une série de paires E/W, simplement départagées par le pourcentage, ce qui fausserait l'attribution des prix. La paire qui gagne le tournoi sera effectivement celle qui possède meilleur pourcentage (par exemple une paire E/W), mais les paires suivantes seront nécessairement panachées N/S, E/W, N/S, E/W, ... à concurrence de la valeur du panachage.

Attention! Le règlement dit qu'on arrondit au multiple de 2 inférieur: donc, avec 10% de panachage, il faut au moins 20 paires pour qu'on le remarque. Pour des petits tournois de club, il est conseillé de panacher 30% jusqu'à 20 paires et 20% jusqu'à 50 paires. Notez donc bien que ce panachage n'est utilisé que si vous fusionnez les classements N/S et E/W, ce qu'on fait rarement pour les petits tournois.

Vous pouvez changer la valeur du panachage (y compris le supprimer) à l'aide de la dernière option du menu du tournoi. Voici le choix qui apparaît :

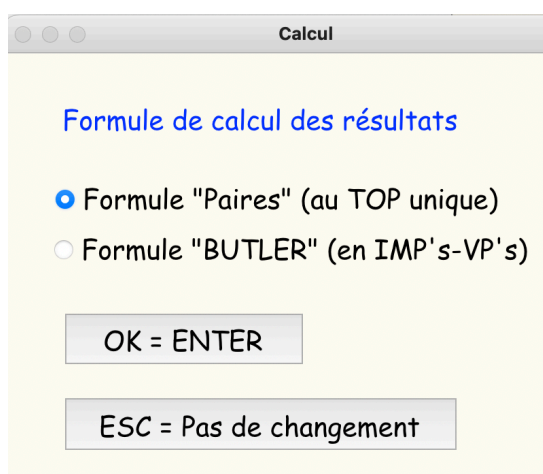


Dans le second cas, vous pouvez introduire une valeur comprise entre 0 et 100.

Notez que la valeur du panachage est mémorisée d'un tournoi à l'autre.

Formule de calcul des résultats

Voici le choix qui apparaît :



Voyez le chapitre *ad hoc* pour l'explication sur le calcul **des résultats** en formule « Butler ». Ce paramètre n'est pas mémorisé entre les tournois.

Nombre de tours réels du tournoi

Au moment de la construction du mouvement du tournoi, le programme vous a donné le nombre théorique de tours du mouvement et vous a demandé le nombre de tours que vous alliez normalement jouer (cela facilite grandement l'encodage, en passant automatiquement au-dessus des marques non pertinentes). Il se peut que vous décidiez de jouer un tour en moins ou en plus : vous pouvez le changer ici.

Ce tournoi comporte maximum 7 tours.

Il y a 3 étuis joués à chaque tour. ☐ <-----

Combien de tours seront réellement joués?

Vous pourrez encore changer en cours de tournoi

= ESC

Cochez cette case si vous désirez que cette boîte de dialogue ne vous soit plus présentée, autrement dit que le nombre de tours du tournoi soit toujours prévu comme le maximum possible. Si vous désirez que cette question vous soit à nouveau posée, effacez le fichier PASDEMANDERTOURS.TXT

Malgré le fait que l'encodage des résultats soit plus facile (les sauts de ligne sont automatiques), vous n'êtes pas obligé de sélectionner à ce moment le nombre réel de tours du tournoi.

Vous pouvez très bien laisser le nombre de tours proposé et arrêter quand même votre tournoi un ou deux tours avant la fin. Sans aucune incidence sur le calcul des résultats.

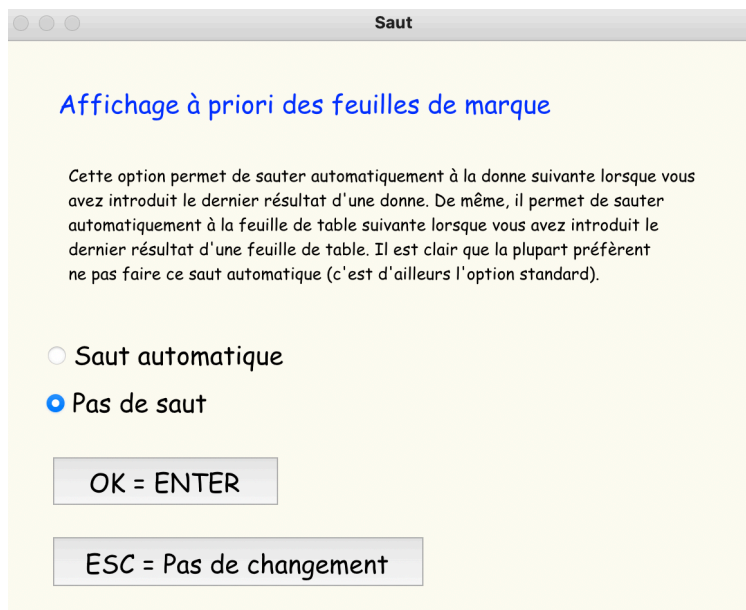
Notez qu'au début du tournoi, le nombre de tours n'est évidemment pas connu. Donc si, dans le premier écran du tournoi, vous choisissez le menu « Fichier -> Réglages et paramètres », le bouton sera inactif :

Nombre de tours réels de ce tournoi	Impossible à modifier à ce stade...
-------------------------------------	-------------------------------------

Saut de ligne automatique en fin d'encodage d'une feuille

Lorsque vous introduisez les résultats d'une feuille de marque ou d'une feuille de table, vous avez la possibilité de demander au programme de sauter automatiquement à la feuille suivante dès que vous avez introduit le dernier résultat de la feuille. Cela peut accélérer la vitesse d'encodage, mais cela peut également vous embêter si vous avez la (bonne) habitude de vérifier, à la fin d'une feuille, ce que vous avez encodé. Le mieux est de vous laisser le choix. A priori, l'option standard est de ne pas exécuter ce saut automatique. Cette option est mémorisée d'un tournoi à l'autre.

Voici le choix qui apparaît (avec une explication complète à l'écran) :



Encodage à priori des résultats

Vous avez deux choix d'encodage à priori : par contrats ou par points. L'option par défaut est « Introduction par points ». Ceci ne vous empêche évidemment pas de changer de type d'encodage en cours de tournoi...

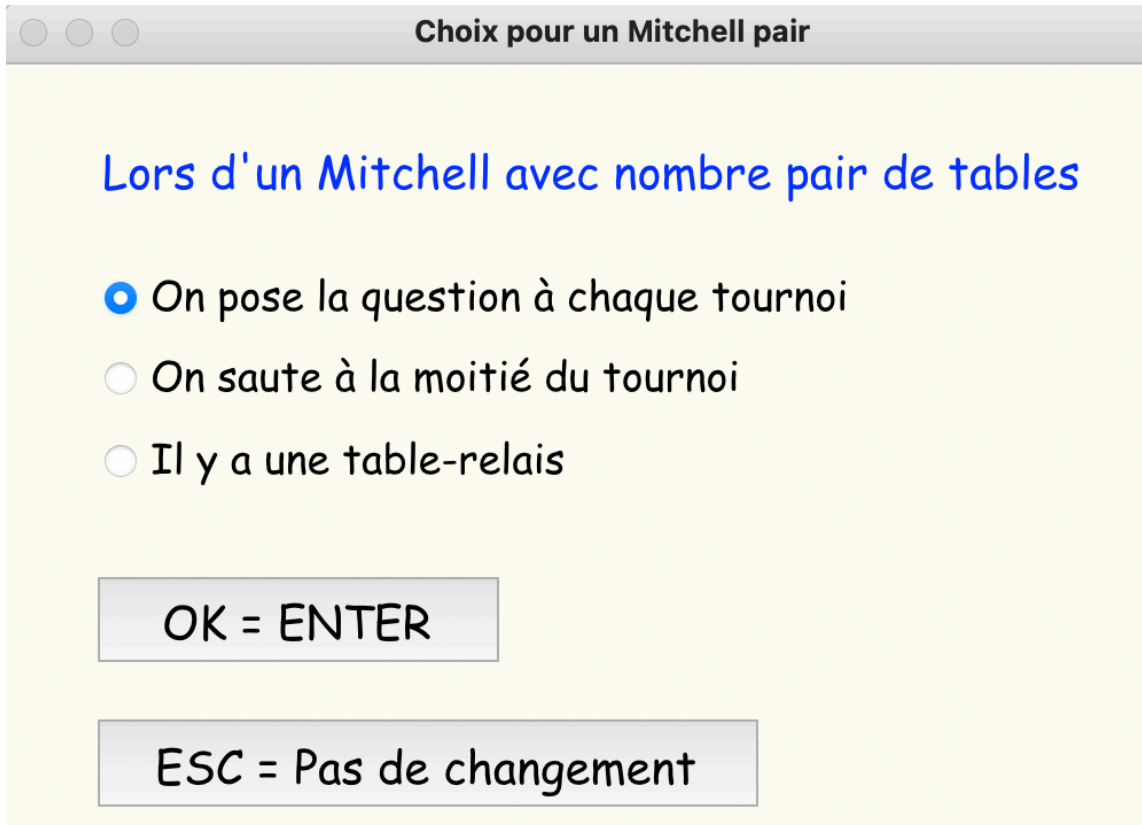
Chaque fois que vous cliquez sur le bouton, le type d'encodage change et est reflété à droite du bouton.

Marque normale ou marque X 10

Vous savez que dans les écrans d'introduction des résultats, vous pouvez cliquer sur la touche F2 pour passer d'un encodage par nombres « normaux » (630 par exemple) ou par nombres x 10 (63 par exemple). Cette option permet de décider une fois pour toutes qu'au lancement du programme vous choisissiez à priori une option ou l'autre.

Chaque fois que vous cliquez sur le bouton, le type de marque change et est reflété à droite du bouton.

Mouvements à priori pour les Mitchells pairs



Choix pour un Mitchell pair

Lors d'un Mitchell avec nombre pair de tables

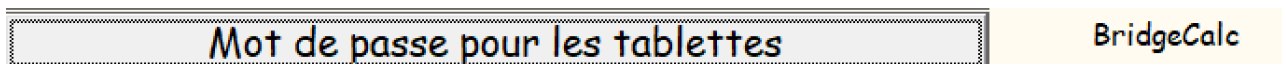
- ☒ On pose la question à chaque tournoi
- ☐ On saute à la moitié du tournoi
- ☐ Il y a une table-relais

OK = ENTER

ESC = Pas de changement

Mot de passe pour les tablettes

Ce bouton est activé uniquement si vous utilisez les tablettes et/ou BridgeMates



Mot de passe pour les tablettes

BridgeCalc

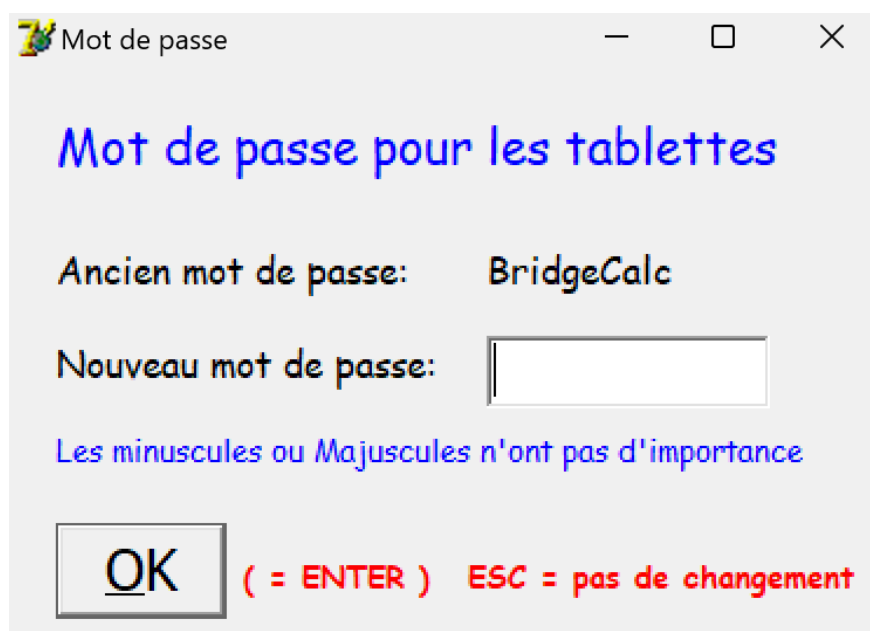
Si c'est le cas, la valeur actuelle du mot de passe est indiquée. Si vous n'avez rien défini au départ, le mot de passe est « BridgeCalc » (les minuscules et Majuscules n'ont aucune importance).

Dans le cas contraire, il n'est pas activé :



Mot de passe pour les tablettes

En cliquant sur le bouton, vous obtenez l'écran suivant.



Si vous n'introduisez rien, le mot de passe sera vide, donc pas de mot de passe sur les tablettes.

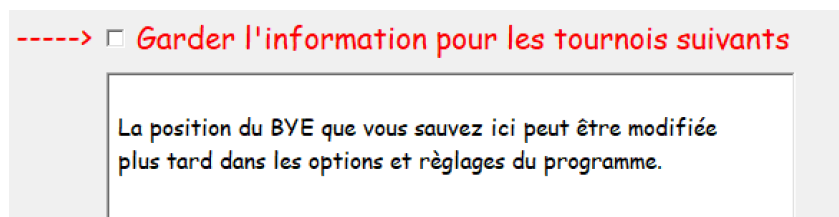
La touche ESC laisse le mot de passe tel quel.

Après avoir mis un nouveau mot de passe, le programme crée un fichier « ANDROIDPASSWORD.TXT » qui le contient. Le texte peut donc être vide.

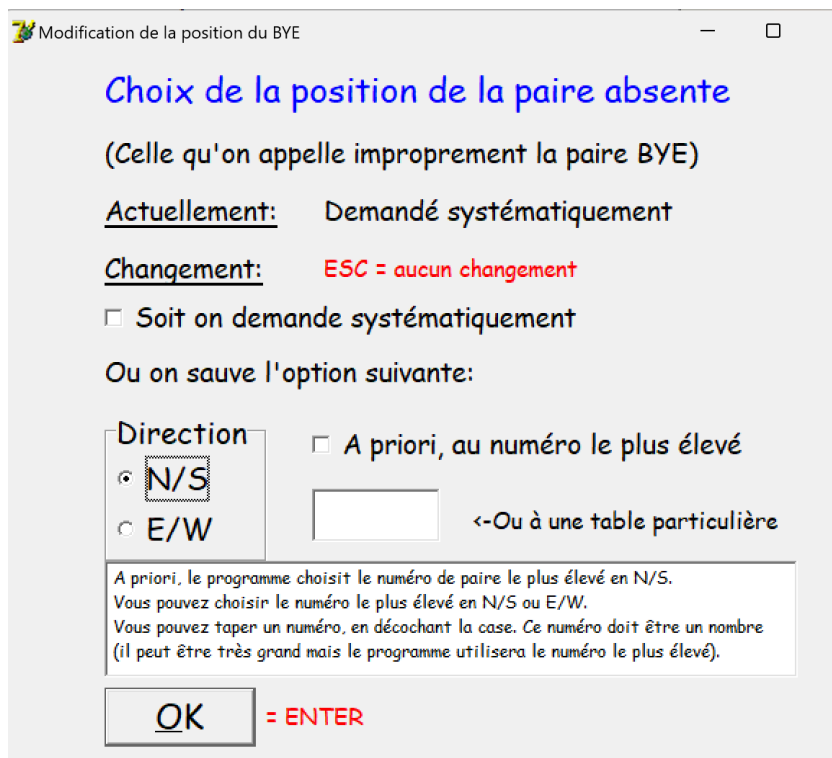
En fait, la première fois que vous utilisez le programme, ce fichier n'existe pas et donc le mot de passe est « BridgeCalc » (les minuscules et Majuscules n'ont aucune importance).

Modifier la position du BYE

La première fois que vous avez eu une paire BYE, le programme vous a demandé où vous la mettiez. C'était à priori en N/S au numéro le plus élevé, mais vous avez peut-être changé et vous avez pu sauver l'endroit où vous la mettiez :



Ce bouton permet de « revenir en arrière » et de modifier la position de la paire BYE ou de demander au programme de vous le proposez chaque fois.

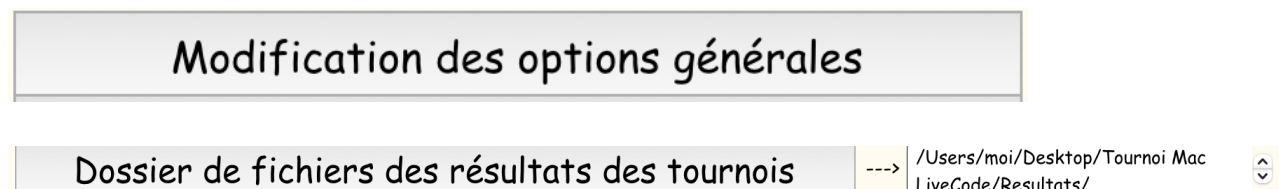


L'écran est auto-explicatif.

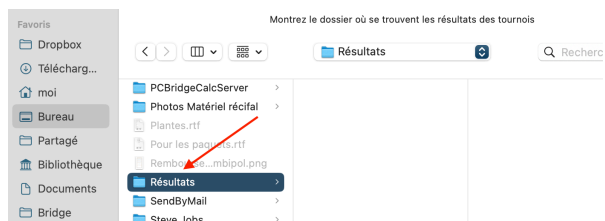
Dossier des fichiers de résultats de tournois

A priori, les résultats du tournoi sont sauvés dans un sous-dossier « Resultats » (sans accent) du premier niveau du dossier où se trouvent les programmes, les mouvements, etc...

Vous pouvez cependant réserver un autre dossier sur le disque dur (par exemple sur le bureau) pour contenir les fichiers de résultats des tournois, afin de mieux les grouper ou pour obtenir plus de clarté. Vous le changez de cette façon :



En cliquant sur le bouton, vous obtenez une boîte de dialogue standard du Mac qui vous permet de sélectionner un dossier :

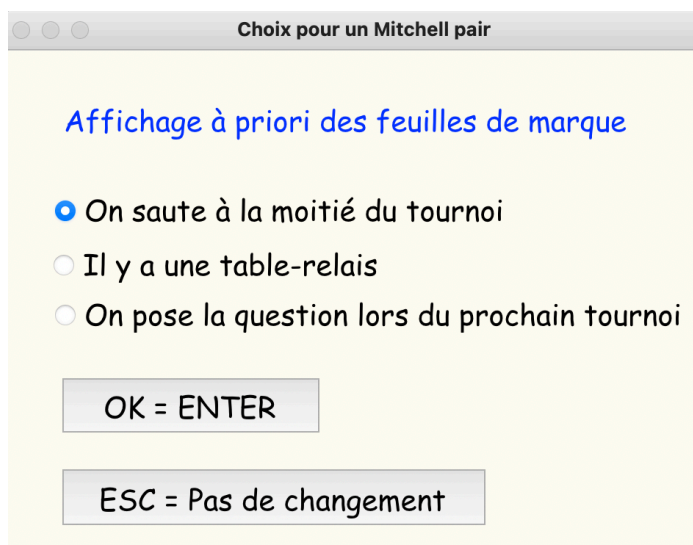


Pour obtenir :



Pensez alors également au programme **Nettoyages** qui peut vous aider à mettre de l'ordre dans ce dossier (il fonctionne également dans le dossier standard) : voyez le manuel de ce programme.

Mouvements à priori pour les Mitchells pairs.



Dossier des fichiers des étuis (PBN)

Dans la version pour tablettes ou avec BridgeMates, il est également possible d'intégrer automatiquement les diagrammes PBN créés par une machine de duplication ou de création des étuis. L'explication complète se trouve dans le manuel « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF ».

VII Tournoi en plusieurs séances

Il vous est possible de gérer un tournoi en plusieurs séances successives (comme un marathon, par exemple).

La façon la plus simple est de créer chaque fois un nouveau tournoi, d'intégrer les paires de la séance précédente et de tirer au sort les paires.

Tournoi en plusieurs séances

Le programme commence alors par vous poser les deux questions qu'il pose au début de chaque tournoi (nom et code).

Introduire

Nom que vous donnez au tournoi cumulé?

Tournoi cumulé du 06/07/2023

Enter = OK

Introduire

Code que vous donnez au tournoi cumulé?

20230706(Cumul)

Enter = OK

Ensuite, il vous demande de montrer les tournois dont il faut cumuler les résultats. Il les charge au fur et à mesure (au maximum douze séances). Vous signalez la fin de l'introduction des codes en pressant simplement la touche ENTER / ESC.

Sélection

Choisissez la séance numéro 1

20221215
20230616
LUNDI03BISOCT
LUNDI03OCT
LUNDI10OCT
LUNDI9JANVIER

Recherche incrémentale
ou
Double Click
ou
Click+OK

ESC = Aucun ou FIN

OK

Si certaines paires n'ont pas joué tous les tournois, le programme vous en avertit. Ces paires auront 0% et seront affichées avec une astérique en début de leur nom.

Paires non classées

Nombre de séances: 2

Paires qui ne sont pas classées et seront marquées d'une astérique dans le classement:

Paire 4 SAUZIER Janine/DE ROSNAY Françoise : 1 séance
Paire 21 Zizi POILU/Caca PIPI : 1 séance

OK = ESC = ENTER

Imprimer

17	18	CRESPIY Caroline - VON SAMETZKI Josee	42.71
18	19	Mousseron Veronique - Mousseron Francois	35.56
19	20	RAFFRAY Michele - RAFFRAY Philippe	33.17
20	4	(*) SAUZIER Janine - DE ROSNAY Françoise	0.00
==	21	(*) Zizi POILU - Caca PIPI	0.00

Pour les paires qui ont joué tous les tournois, le programme calcule le résultat global moyen, en pourcentage.

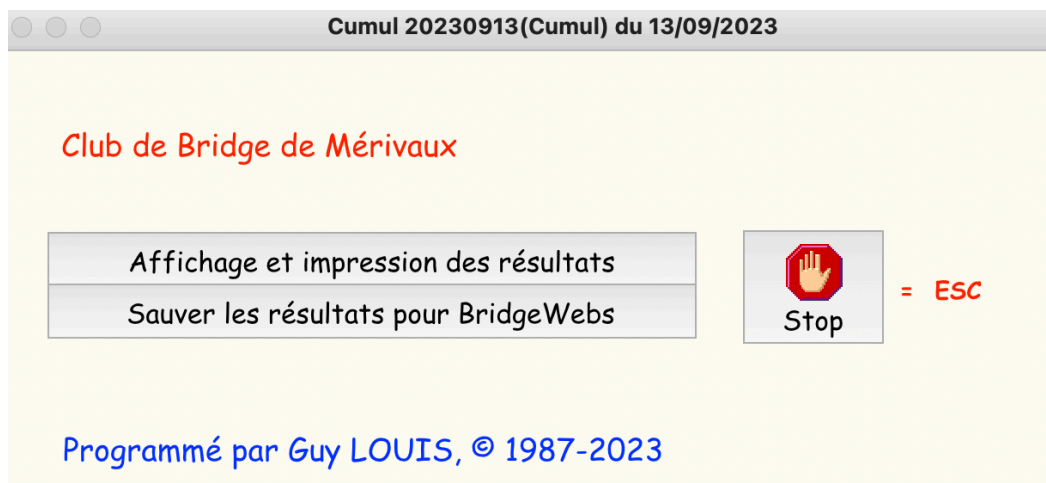
Vous recevez ce message :



C'est fini! Vous pouvez voir et imprimer les résultats du cumul... Si vous utilisez le site BridgeWebs, n'oubliez pas de sauver les résultats du cumul pour BridgeWebs

OK

Le programme vous affiche alors un menu général simplifié :



Il est évident que le calcul des résultats d'un tournoi en plusieurs séances n'a de sens que si le programme peut retrouver dans les divers tournois à cumuler des paires portant un nom identique: c'est à vous de faire en sorte que cela soit bien ainsi. Par ailleurs, pour toute paire n'ayant pas participé au nombre de tournois requis, le programme vous en avertit et son résultat final sera éliminé.

Notez que rien ne vous interdit en fait de jouer les diverses séances avec un agencement des paires quelconque ou avec des paires en moins ou en plus: la seule chose importante est que le programme puisse retrouver dans les diverses séances un certain nombre de paires avec des noms identiques: les autres paires n'interviendront pas dans le classement final.

VIII Voir/Imprimer le schéma du mouvement

Voici les cas d'utilisation de cette option:

- Il peut être intéressant de posséder sur papier le schéma de tous les mouvements que vous jouez dans votre club. Il vous suffit d'introduire à votre aise tous les mouvements que vous êtes sensés jouer et d'imprimer le schéma correspondant.
- **Lorsqu'une paire s'est trompée de table et/ou d'étui**, vous pouvez afficher le mouvement à l'écran et corriger tout de suite le problème.

Voici un exemple de ce que le programme vous montre :



The screenshot shows a window titled "Mouvement" with a yellow background. At the top, it says "Mitchell-Relais 20 paires 10 tours 3 Boards/Table". Below this is a table with 5 columns: Tour, Table, N/S, E/W, and Boards. The table contains 20 rows of data, grouped into two sets of 10 rows each. The first set of 10 rows has 'Tour' values from 1 to 10, and the second set has 'Tour' values from 2 to 11. The 'Boards' column shows ranges of boards for each round. At the bottom of the window, there are two buttons: "OK = ESC = ENTER" and "Imprimer le mouvement" (with a printer icon).

Tour	Table	N/S	E/W	Boards
1	1	1	1	1-2-3
1	10	10	10	1-2-3
1	2	2	2	4-5-6
1	3	3	3	7-8-9
1	4	4	4	10-11-12
1	5	5	5	13-14-15
1	6	6	6	19-20-21
1	7	7	7	22-23-24
1	8	8	8	25-26-27
1	9	9	9	28-29-30
2	9	9	8	1-2-3
2	1	1	10	4-5-6
2	10	10	9	4-5-6
2	2	2	1	7-8-9
2	3	3	2	10-11-12
2	4	4	3	13-14-15
2	5	5	4	16-17-18

Vous pouvez faire défiler la fenêtre à l'aide de la barre de défilement ou des touches fléchées de votre clavier. Vous pouvez imprimer le schéma en appuyant sur le bouton d'impression.

IX Envoi des résultats et des récapitulatifs par E-Mail

Pour ceux qui n'utilisent pas BridgeWebs pour sauver les résultats, une nouvelle fonction a été créée en mai 2023.

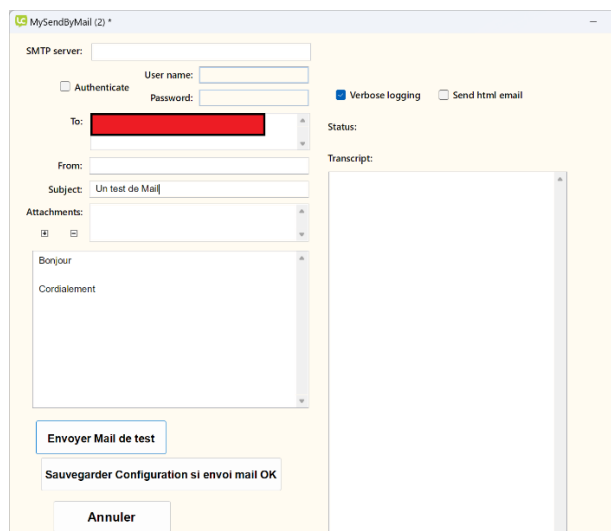
Envoyer les récapitulatifs par Mail

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une série de données sont sauvées pour le programme **SendByMail** qui est lancé automatiquement.

La première fois, celui-ci vous demande d'introduire une fois pour toutes les paramètres du serveur SMTP que vous utilisez pour envoyer des Mails sur ce PC. La première fois, vous devez introduire les paramètres du serveur SMTP de votre BOX que vous utilisez pour envoyer des Mails à partir de votre PC.



Cliquez sur le bouton « Configurer le serveur SMTP », une fenêtre s'ouvre :



Vous commencez par introduire l'adresse de votre serveur SMTP (Ex: smtp.free.fr, smtp.orange.fr, relay.proximus.be...) ensuite l'adresse mail de la personne qui envoie les courriers.

Pour la ligne « FROM », n'importe quelle adresse Mail correcte peut être introduite,

[Tapez ici]

[Tapez ici]

[Tapez ici]

mais certains serveurs SMTP refusent une adresse non reconnue par eux.

Si celui-ci impose d'indiquer l'authentification, vous cochez la case prévue « Authenticate » et vous introduisez le nom de l'utilisateur (habituellement une adresse Mail) et le mot de passe.

N'oubliez pas d'introduire la ligne « TO » avec une adresse mail valide pour la réception du mail de test.

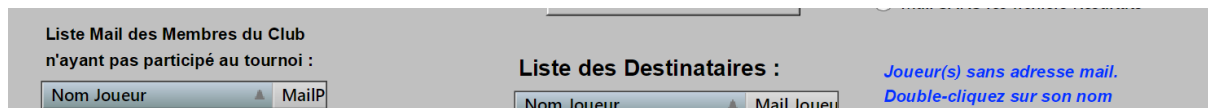
A ce moment, vous pouvez utiliser le bouton « Envoyer Mail de Tests ».

Lorsque tout est en ordre et que vous avez bien reçu le mail de tests, vous cliquez sur le bouton « Sauvegarder Configuration », vous quittez la fenêtre à l'aide du bouton « Annuler ». Vous devriez voir :



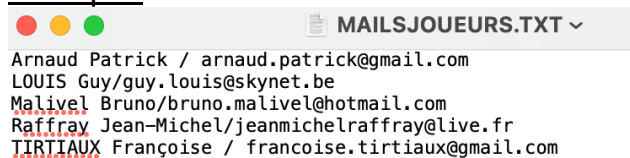
Lors des futurs lancements du programme, les manipulations de réglage ne sont plus nécessaires, sauf si l'on change de serveur SMTP.

La partie principale de la fenêtre se décompose en trois colonnes :



1 : Dans la colonne de gauche, la liste de tous les membres ayant une adresse mail contenue dans le fichier « MAILSJOUEURS.TXT » et que vous pouvez modifier si vous constatez à un moment donné une erreur d'encodage.

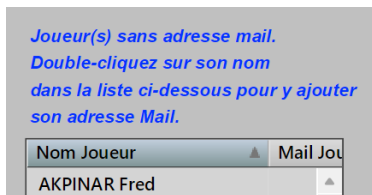
Exemple :



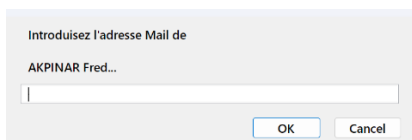
Constatez que le caractère « / » sépare le nom de l'adresse Mail.

2 : La colonne centrale la liste des joueurs ayant participé au dernier tournoi, et dont une adresse mail a été trouvée dans la liste des membres.

3 : La colonne de droite est remplie à chaque fois que le programme rencontre un joueur dont il ne connaît pas l'adresse Mail.



En pratique, lors de la première utilisation, il va vous indiquer la totalité des joueurs du tournoi, en faisant un double-clic sur le nom une fenêtre va s'ouvrir en vous demandant d'introduire l'adresse Mail du joueur concerné par ce tournoi. Elles seront rajoutées automatiquement dans le fichier « MAILSJOUEURS.TXT ».

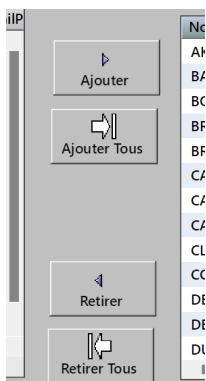


A chaque nouveau tournoi, il ne vous demandera bien sûr plus que les adresses Mail non encore connues.

Comme indiqué, si vous n'introduisez pas une adresse Mail, le récapitulatif courant ne sera pas envoyé. Lors du prochain envoi, le programme vous redemandera cette adresse Mail.

Le programme n'a évidemment pas la possibilité de tester si une adresse Mail est correcte. Il teste cependant si le caractère « @ » est présent et si l'adresse ne contient pas des caractères invalides.

Vous pouvez ensuite « Ajouter » ou « Retirer » des joueurs de la liste des destinataires, grâce aux boutons :

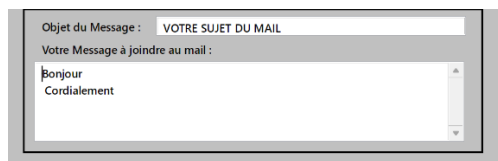


Il ne reste plus qu'à modifier l'objet de votre message et le contenu de votre mail :

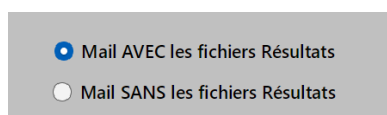
[Tapez ici]

[Tapez ici]

[Tapez ici]



Vous pouvez également joindre ou pas les fichiers de résultats.



Et pour finir par envoyer les mails, cliquez sur le bouton :



Une fenêtre va apparaître en vous indiquant la progression des envois.

Une fois tous les envois réalisés, vous pouvez quitter le programme par le bouton « Quitter »

Ce programme peut vous servir également à envoyer des mails (convocations, annonces, nouvelles, etc...) à tout ou partie des membres, sans pour cela avoir des résultats à transmettre.

Qu'est-ce qui est envoyé dans les Mails ?

Votre sujet.

Le corps du message est à priori :

« A L'attention de : » le nom du destinataire.

Le texte de « Votre Objet ».

Si vous avez coché l'option « avec fichiers », les trois fichiers envoyés sont :

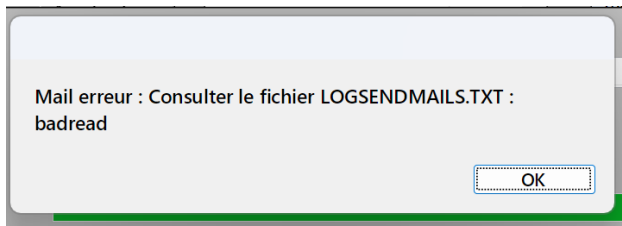
RESULTS . PDF qui contient les résultats du tournoi (N/S et E/W séparés)

RESULTSF . PDF qui contient les résultats du tournoi (N/S et E/W fusionnés)

RECAP . PDF qui contient le récapitulatif de la paire

EN CAS D'ERREUR :

Un message va apparaître :



Mais cela n'interrompra pas la transmission des mails. Il vous faudra ensuite consulter le fichier « LOGSENDMAILS.TXT » dans le répertoire d'installation du programme, avec un éditeur de texte (WordPad, Bloc-note...) pour détecter ce qui a pu causer une erreur (mauvaise adresse, nom de domaine, etc...)

Et faire les modifications en conséquence (erreur de saisie,...)

Marc SINSOILLIER

Février 2024

X Création des résultats sur votre site BridgeWebs

<http://www.bridgewebs.com>

Il y a depuis mai 2022 une fonction supplémentaire dans le menu général :

Sauver les résultats pour BridgeWebs

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, le programme crée un fichier XML dans un dossier «Dossier BridgeWebs» (sous-dossier de celui contenant les résultats des tournois). Ceux-ci sont destinés à être envoyés sur votre site <http://bridgewebs.com/votreNomDeSite>.

Exemple : 2022May25.XML

Vous obtenez alors normalement le message suivant :



Pour que l'envoi des résultats à BridgeWebs puisse se faire correctement, vous devez préalablement avoir créé un fichier de texte « BridgeWebsOptions.TXT ».

Ce fichier doit contenir 3 lignes :

1) Le nom du site de BridgeWebs

C'est normalement www.bridgewebs.com mais il pourrait peut-être un jour (qui sait ?) changer de nom...

2) Le nom « court » de votre club sur BridgeWebs.

3) Le mot de passe de l'administrateur de votre site

Si vous cliquez sur « Oui », Tournoi lancera le programme « Mise à jour BridgeWebs » en lui passant les informations pour l'envoi immédiat.

Sinon, vous pourrez le faire manuellement plus tard à l'aide de ce programme « Mise à jour BridgeWebs » ?

Mise-à-jour manuelle du site BridgeWebs

Mise-à-jour des résultats des tournois sur votre site BridgeWebs

Dossier où se trouvent les résultats de TournoiA/B
(se change éventuellement dans TournoiA/B)

C: / Documents and Settings / Administrateur / Bureau /
Resultats

Serveur BridgeWebs

www.bridgeWebs.com

Nom d'utilisateur:

mypersonaltest

Mot de passe:

Manhattan123

Liste des résultats de tournois

Mercredi 25/05/2022

Mardi 24/05/2022

Lundi 23/05/2022

Mettre à jour la liste

A priori, le dernier tournoi en date est sélectionné.

Sélectionnez un ou plusieurs tournois à envoyer
et cliquez sur le bouton "Mettre à jour sur le site".

La sélection multiple se fait:

- sur Mac avec les touches Majuscule et Commande
- sur PC avec les touches CTRL et Majuscule

Mettre à jour sur le site BridgeWebs

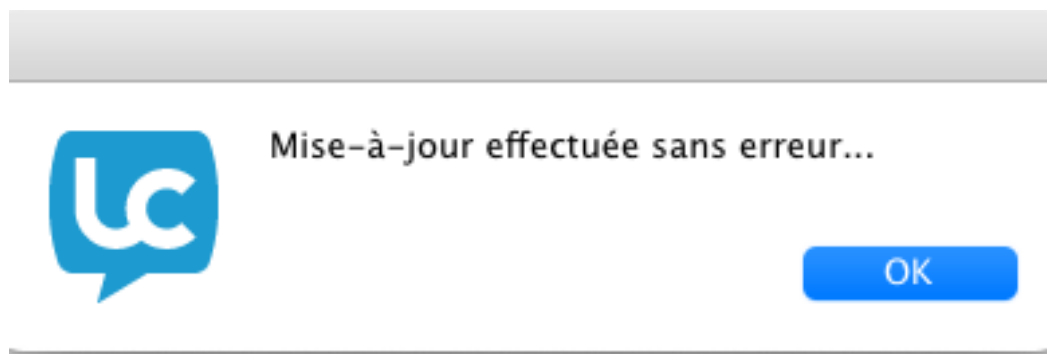
Le programme vous indique lui-même le nom du dossier où se trouvent les résultats des tournois. Ce nom ne peut être changé que dans le programme TournoiA/B comme indiqué plus haut.

Il vous montre également les 3 paramètres que vous avez encodés dans le fichier « BridgeWebsOptions », décrit plus haut.

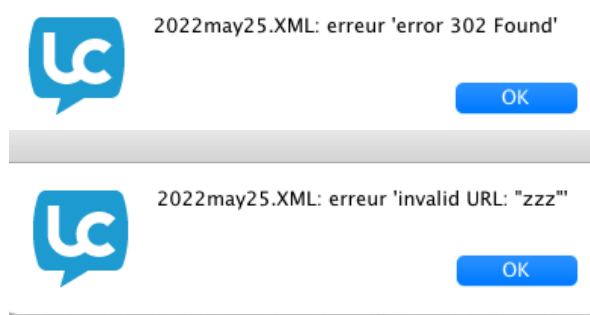
Le programme vous montre également la liste des tournois joués (et sauvés plus haut au format XML par TournoiA(B). Normalement le dernier tournoi en date est

sélectionné. Mais vous pouvez sélectionner un ou plusieurs tournois et vous cliquez alors sur le bouton «Mettre à jour sur le site BridgeWebs». C'est tout, bingo! En pratique, le sauvetage des résultats au format BridgeWebs et la mise-à-jour de votre site ne vous prendra que quelques secondes...

Si l'exportation s'est faite sans erreur, le message suivant apparaît :



Par contre, dès qu'il y a une erreur, un message de ce style est affiché :



Si vous avez choisi d'envoyer plusieurs fichiers, vous verrez que le *log* de la session d'envoi est affiché, vous permettant de cerner éventuellement les problèmes. Un bouton vous permet de cacher ce *log*.

Et si vous n'avez pas de connexion Internet au Club ?

Deux possibilités :

Soit vous venez avec votre Mac à un endroit où vous avez Internet et vous refaites toutes les manipulations.

Soit vous copiez les fichiers nécessaires sur une Clef USB que vous utilisez sur votre autre ordinateur. Ce peut être un Mac ou un PC.

Le(s) fichier(s) à transférer se trouvent dans le dossier Resultats\DossierBridgeWebs. Ils ont l'extension XML.

Votre autre ordinateur doit être configuré avec le même dossier Bridge. Et là, vous mettez dans le dossier Resultats\DossierBridgeWebs les fichiers XML qui sont sur votre Clef USB.

Il vous suffit alors de lancer le programme SaveForBridgeWebs pour envoyer vos résultats sur BridgeWebs

XI. Tournoi Patton Américains (Matches par 4)

Ces mouvements permettent de faire jouer N équipes de 4 joueurs. Chaque équipe joue D donnes contre chacune des (N-1) autres équipes, soit au total $M=(N-1) \times D$ donnes.

La marque ne se fait pas au Top mais en IMP (marque par 4).

- 1) Les mouvements d'au moins 3 équipes s'apparentent à des mouvements Mitchell à (N-1) tours.

Les N équipes reçoivent un numéro de 1 à N, et se placent à la table correspondant à leur numéro. L'arbitre distribue les étuis comme dans le cas d'un Mitchell, D étuis par table, en partant de la table 1. Donc pour D=5 par exemple, il place les étuis 1,2,3,4,5 à la table 1, les étuis 6,7,8,9,10 à la table 2, etc...

Les cartes sont battues, puis les paires N/S restent à leur place, les E/O reculent de 2 tables et on joue les D donnes qui viennent d'être créées.

Quand les D donnes ont été jouées, les N/S restent à leur place, les étuis descendent d'une table, les E/O descendent de 2 tables, et on joue. Etc...

- 2) Pour le vrai match par 4 (2 équipes, 2 tables), on joue d'habitude 24 ou 32 étuis, mais on peut en jouer de 2 à 32. Il y a donc deux tables et 4 paires et on joue deux tours.

A chaque tour, les étuis sont joués en parallèle aux deux tables.

Par exemple s'il y a 24 étuis en tout,

- Au premier tour, les étuis 1-12 sont joués en parallèle aux 2 tables, donc 1-6 d'un côté et 7-12 de l'autre et ensuite, on inverse.
- Au deuxième tour, les étuis 13-24 sont joués en parallèle aux 2 tables, donc 13-18 d'un côté et 19-24 de l'autre et ensuite, on inverse.

Schéma avec 24 étuis :

Tour 1

Table 1 : 1 (en NS) contre 4 (en EW) jouent 1-12

Table 2 : 3 (en NS) contre 2 (en EW) jouent aussi 1-12

Tour 2

Table 1 : 2 (en NS) contre 1 (en EW) jouent 13-24

Table 2 : 3 (en NS) contre 4 (en EW) jouent aussi 13-24

Le tableau ci-dessous schématise le mouvement pour un Patton à N=5 équipes, D=5 donnes par tour, 4 tours.

		Table		Table		Table		Table		Table		Table		Table	
	Tour	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5				
		E/O		E/O		E/O		E/O		E/O		E/O		E/O	
non joué	0	1 2 3 4 5	1	6 7 8 9 10	2	11 12 13 14 15	3	16 17 18 19 20	4	21 22 23 24 25	5				
	1	1 2 3 4 5	3	6 7 8 9 10	4	11 12 13 14 15	5	16 17 18 19 20	1	21 22 23 24 25	2				
	2	6 7 8 9 10	5	11 12 13 14 15	1	16 17 18 19 20	2	21 22 23 24 25	3	1 2 3 4 5	4				
	3	11 12 13 14 15	2	16 17 18 19 20	3	21 22 23 24 25	4	1 2 3 4 5	5	6 7 8 9 10	1				
	4	16 17 18 19 20	4	21 22 23 24 25	5	1 2 3 4 5	1	6 7 8 9 10	2	11 12 13 14 15	3				

Calcul des points en formule Butler

Pour chaque donne, on calcule la moyenne des points, qu'on appelle le PAR. On calcule alors la différence entre les points de chaque paire et du PAR. On transforme ces points en IMPs (voir plus loin).

Calcul des points de match pour la FFB

Les résultats sont toujours affichés de cette façon, mais le programme FFBClubNet fait un autre calcul. Tout en étant très proches les résultats sont un peu différents.

On voit sur le tableau donné en exemple que le mouvement revient à faire jouer chaque équipe un match de D donnes contre chacune des (N-1) autres équipes.

Par exemple, au premier tour joué, NS1 joue les étuis (1,2,3,4,5) contre EO3. Ces mêmes étuis seront joués au tour 4 entre NS3 et EO1. C'est comme si,

ponctuellement, on avait deux tables, la table 1 et la table 3, jouant un match de 5 donnes.

Pour chaque donne, on fait la différence entre les scores obtenus à ces deux tables, puis on en déduit le nombre de point IMP correspondant suivant la table standard donnée en annexe. Par exemple :

	NS1	EO3	NS3	EO1	DELTA	IMP 1	IMP 2
Donne 1	450		400		50	2	
Donne 2	100			120	220	6	
Donne 3		150	100		-250		6
Donne 4	300		400		-100		3
Donne 5		170		140	-30		1
						8	10

Dans cet exemple, l'équipe 3 bat l'équipe 1 par 10/8.

Pour chaque équipe, on accumule les points IMP obtenus dans chacun des (N-1) matches. L'équipe gagnante est celle ayant obtenu le plus grand total.

On peut observer sur le tableau que le calcul de chaque match peut commencer après le (N-1)/2 tour ; c'est en effet à ce moment du tournoi que les donnes jouées par une paire l'ont déjà été par leurs partenaires.

Nombre d'équipes :

Le principe ci-dessus a été illustré sur un nombre d'équipes impair. Pour un nombre pair, on rajoute une table relais. A chaque tour, une paire NS et une paire EO sont en relais. Les différents cas sont illustrés dans la feuille Excel ci-jointe. En pratique dans notre Club, les tournois Patton se font à 9, 10, 11, 12, 13 équipes.

Nombre pair d'équipes :

Chaque fois que vous avez un nombre pair d'équipes, le schéma est différent. On met une table relais en plus (qu'on appelle Guéridon en France). A chaque tour, il y a une paire N/S qui ne joue pas et une paire E/W qui ne joue pas non plus et se trouve à la table-relais).

Voici par exemple le schéma du mouvement pour 4 équipes :

Patton 4 équipes

Paramétrage FFBv2

Mouvement normal
5 donnes/table
4 équipes
4 tours joués
recul E/O=2
recul étuis NON

On place 5 étuis par table, comme dans les tournois Mitchell

On joue 4 tours, chaque N/S rencontrant les E/O des autres équipes et vice-versa

20 donnes en circulation, 16 donnes jouées par chaque paire 2H30,

0 Chaque équipe de 4 joueurs reçoit un N° et se place à la table correspondante

1 Les joueurs E/O reculent de 2 tables
Les étuis sont alors joués

Chaque paire N/S est en relais 1 fois à sa table
Chaque paire E/O est en relais 1 fois à la table 5

n A chaque position,

les étuis descendent d' 1 table
les E/O descendent de 2 tables

Tour	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5
	1 E/O	2 E/O	3 E/O	4 E/O	5 E/O
non joué 0	1 2 3 4 5 1	6 7 8 9 10 2	11 12 13 14 15 3	16 17 18 19 20 4	21 22 23 24 25 R
1	1 2 3 4 5 3	6 7 8 9 10 4	11 12 13 14 15 R	16 17 18 19 20 1	21 22 23 24 25 2
2	6 7 8 9 10 R	11 12 13 14 15 1	16 17 18 19 20 2	21 22 23 24 25 3	1 2 3 4 5 4
3	11 12 13 14 15 2	16 17 18 19 20 3	21 22 23 24 25 4	1 2 3 4 5 R	6 7 8 9 10 1
4	16 17 18 19 20 4	21 22 23 24 25 R	1 2 3 4 5 1	6 7 8 9 10 2	11 12 13 14 15 3

Vous recevez à la fois les mouvements et leur description.

Pour rappel, voici la table de conversion IMP :

Table de points IMP	
0	0
20	1
41	2
81	3
121	4
161	5
211	6
261	7
311	8
361	9
421	10
491	11
591	12
741	13
891	14
1091	15
1291	16
1491	17
1741	18
1991	19
2241	20
2491	21
2741	22
2991	23
3241	24
3491	25
9000	25

La réalisation d'un tournoi Patton

Il faut d'abord vérifier que vous avez dans le dossier des mouvements, à côté des fichiers de Howell, les fichiers `PATTON2.TXT`, `PATTON3.TXT`, etc...

Vous commencez par introduire vos paires normalement, donc N paires en N/S et N paires en E/W. L'équipe X est formée des joueurs N/S X et E/W X.

Au moment du choix du type de mouvement, vous utilisez :

Matches par quatre

Match par 4 (Patton américain)

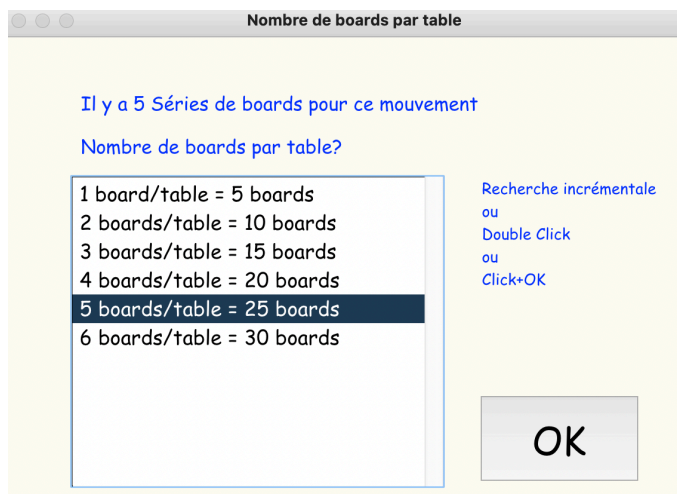
Ce mouvement permet de faire jouer N équipes de 4 joueurs.
-> Donc il y a N tables ($N \geq 2$).
Chaque équipe joue D donnes contre chacune des N-1 autres.

[Tapez ici]

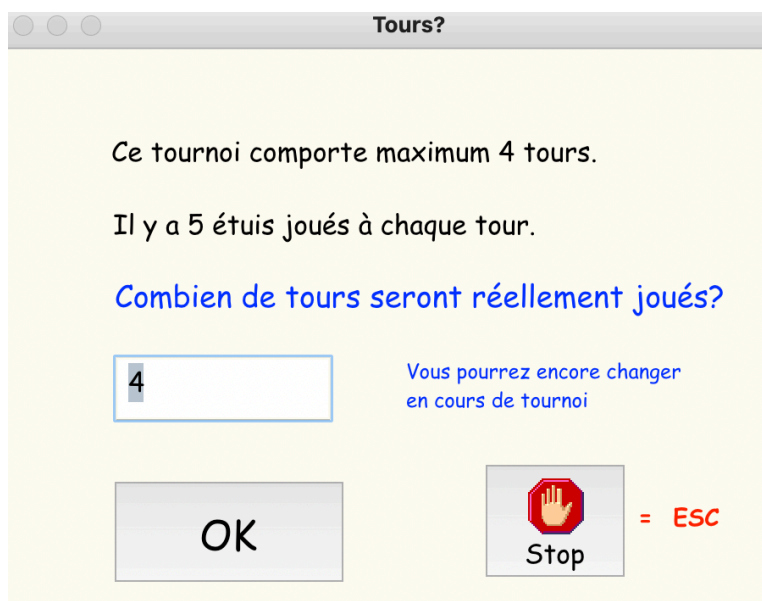
[Tapez ici]

[Tapez ici]

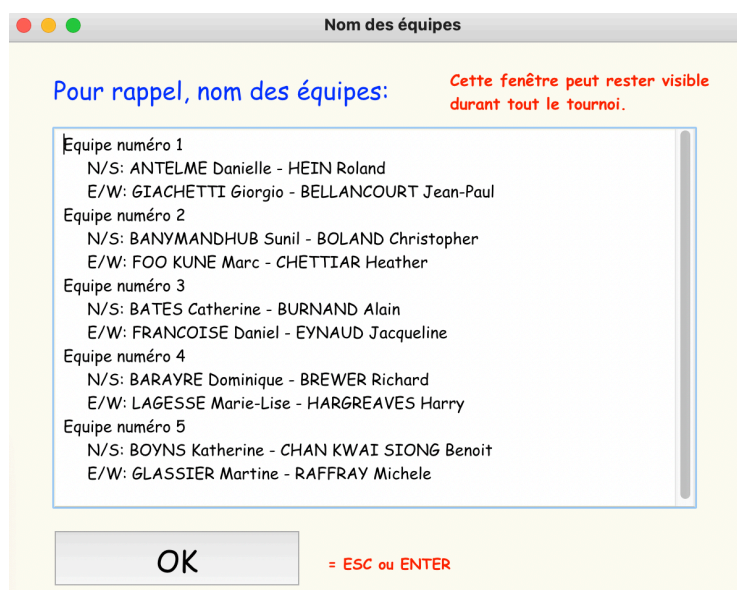
Ensuite, le programme vous demande le nombre d'étuis que vous jouez :



Et le nombre de tours :



Vous obtenez alors le menu général « classique » du tournoi et pour rappel il vous affiche les joueurs dans les équipes.



Vous introduisez alors les résultats des donnees exactement comme pour un tournoi par paires.

Le mouvement pour les paires :

Vous pouvez utiliser le bouton « Voir ou imprimer le schéma du mouvement ».

Si vous avez des tablettes, aucun problème : les paires savent où elles doivent aller à chaque tour et les donnees qu'elles doivent jouer.

Sinon, le mieux est d'utiliser le programme **PFeuille** pour imprimer les feuilles de route du mouvement.

Fin du tournoi :

A la fin du tournoi, vous calculez les fréquences et les résultats.

Enfin, vous affichez ou imprimez les résultats. L'écran est légèrement différent de celui de l'affichage des résultats d'un tournoi par paires.

Affichage des résultats				
Résultats du tournoi Patton TEST du 21/11/2023				
Place	Equipe	Joueurs	VP	
1	1	ANTELME Danielle - HEIN Roland	10	
		GIACHETTI Giorgio - BELLANCOURT Jean-Paul		
==	3	BANYMANDHUB Sunil - BOLAND Christopher	8	
		FOO KUNE Marc - CHETTIAR Heather		
==	5	BATES Catherine - BURNAND Alain	2	
		FRANCOISE Daniel - EYNAUD Jacqueline		
==	2	BARAYRE Dominique - BREWER Richard	-12	
		LAGESSE Marie-Lise - HARGREAVES Harry		
==	4	BOYNS Katherine - CHAN KWAI SIONG Benoit	-8	
		GLASSIER Martine - RAFFRAY Michele		

ESC = RETURN = FIN



Imprimer les résultats

Affichage des résultats sur les tablettes :

Un cas particulier : dans un vrai match par 4 (nombre d'équipes = 2), les résultats ne sont (évidemment) visibles qu'à la fin d'un tour complet, c'est-à-dire à la mi-temps et à la fin du match.

XII. Format des fichiers de mouvements spéciaux

Pour pouvoir utiliser l'option "Howell / Mitchell (Autre mouvement sur disque)" ou "Mouvement proposé par le programme" lors du choix du type de tournoi, il faut au préalable avoir mis dans un fichier sur le disque dur l'ensemble des informations permettant au programme de connaître le mouvement des paires et des étuis.

Vous donnez à ce(s) fichier(s) le nom que vous désirez; il vaut mieux cependant choisir des noms courts et faciles à retenir, par exemple H78.TXT pour un Howell 7/8 paires. Vous créez ce(s) fichier(s) à l'aide de votre éditeur de textes favori. N'oubliez pas de sauvegarder le fichier au format « Texte seulement » (qu'on appelle quelquefois format *ASCII* ou format *ANSI*).

Faites très attention à ne faire aucune erreur dans ces fichiers. Le programme vérifie beaucoup d'incohérences mais évidemment pas toutes. Un nombre à une mauvaise place, un nombre incorrect, une ligne manquante, etc...

Voici la syntaxe du contenu des enregistrements (lignes):

Le premier enregistrement contient les renseignements généraux:

NSB NP NT TYPE

- NSB est le nombre de séries de *boards*: au début du tournoi, le programme vous demandera le nombre d'étuis que vous désirez jouer réellement à chaque table.
- NP est le nombre de paires (paire *BYE* éventuelle comprise)
- NT est le nombre maximum de tours du mouvement.
- TYPE est "Mitchell" ou "Howell" suivant le type de numérotation de vos paires ("M" ou "H" suffit).

Ensuite, apparaissent une série d'enregistrements contenant le mouvement:

TOUR N/S E/W Série [Table]

- TOUR est le numéro du tour.
- N/S est le numéro de la paire N/S.
- E/W est le numéro de la paire E/W.
- Série est le numéro de la série de *boards*.
- Table est le numéro (optionnel) de la table; vous n'êtes pas obligé d'introduire ce paramètre. Il ne sert que lors de l'affichage des feuilles de table.

Notez que vous devez uniquement tenir compte de mouvements sans paire *BYE*; le programme s'en chargera s'il y en a.

Notez également que si vous oubliez un enregistrement, le mouvement sera complètement faussé et il ne pourra évidemment pas être introduit durant le tournoi.

Voici un exemple de fichier de mouvement pour un Howell 6 paires :

```
5 6 5 H
1 1 2 1 1
1 3 4 2 2
1 5 6 3 3
2 1 3 3 1
2 5 2 4 2
2 4 6 1 3
3 1 4 4 1
3 2 6 2 2
3 3 5 1 3
4 1 5 2 1
4 4 2 3 2
4 6 3 4 3
5 1 6 5 1
5 2 3 5 2
5 4 5 5 3
```

XIII Le calcul des résultats en formule BUTLER

Au début d'un nouveau tournoi ou lors du rechargement d'un ancien tournoi, le programme vous permet de choisir de calculer les résultats selon la formule du TOP unique ou selon celle des points de match (IMP) et des points de victoire (VP), qu'on appelle "Formule BUTLER".

Voici comment le programme travaille pour le calcul des fréquences en IMP:

Il commence par éliminer pour chaque donne les deux marques extrêmes, la plus haute et la plus basse. Ensuite, il calcule le résultat moyen de cette donne. Pour chaque paire, il calcule la différence signée avec cette moyenne et il la transforme en points de match (IMP) suivant le barème WBF. Ces valeurs IMP s'échelonnent donc de -24 à +24. Si une paire obtient la moyenne sur une donne, on lui attribue donc 0 IMP.

Voici comment le programme travaille pour le calcul des VP:

Pour toutes les paires, il commence par additionner l'ensemble des IMP obtenus pour chaque mini-match à chaque table. Si le nombre total de donnes jouées à chaque table est inférieur à 8, le nombre de VP est égal à ce nombre. Sinon, le programme transforme les IMP en VP suivant le barème de la WBF, qui varie suivant le nombre de donnes. Chaque paire gagne ou perd son match virtuel: par exemple, si une paire gagne par 19-11, son score en VP est de 19; si une paire perd son match par 22-8, son score en VP est de 8.

Lorsque vous devez ajuster des marques, le programme vous demande des scores en IMP (de -24 à +24).

Lorsque vous devez pénaliser une paire, pénalisation en VP (de -25 à +25).

XIV. Gestion automatisée des *backup's*

Vous savez que le programme sauve en permanence tous les fichiers de contrôle d'un tournoi dans son dossier des résultats sous la forme de fichiers d'extensions PAI, VAR, MUL, SEA, DAT, DIA, ADJ, PEN, SPECS, etc,.... A ce propos, vous savez que vous pouvez changer dans le programme l'endroit où se trouve ce dossier à l'aide du bouton «Modification des options générales» et «Dossier des fichiers de résultats de tournois». C'est intéressant à faire pour ne pas mélanger les programmes et les données.

Vous savez également qu'il existe un programme `Nettoyages` qui vous permet de nettoyer périodiquement ces fichiers.

Un utilisateur a eu un (gros) problème. Son tournoi s'était bien déroulé et les joueurs avaient vu les résultats du tournoi sur leurs tablettes. Pour une raison qui nous a échappé, les résultats ont disparu et n'ont donc pas été envoyés à BridgeWebs. Je lui ai dit que je pouvais reconstruire le tournoi avec les données sauvées par le programme. Avant cela, pour tenter de résoudre le problème, je lui ai demandé de refaire un tournoi «de test» identique, en introduisant seulement quelques résultats, pour voir ce qui se passait. Et tout a fonctionné correctement. Donc le mystère restait entier.

Malheureusement, j'avais oublié le fait que les données de ce tournoi «de test» ont (évidemment) écrasé les données de son vrai tournoi. Impossible donc pour moi de récupérer quoi que ce soit de son tournoi.

Alors, aux grands maux les grands remèdes... Pour que rien de similaire ne se produise plus, j'ai décidé de créer dans votre dossier Documents un sous-dossier `BackupsTournoi` qui contient une série de sous-dossiers, un pour chaque date de tournoi, dont le nom est la date du jour (YYYYMMDD).

Ils contiennent tous les fichiers PAI...SPECS, etc... du tournoi courant.

Pour les tournois avec tablettes, ils contiennent également l'entièreté du dossier BridgeCalc (fichiers de communication et de résultats des tablettes) qui se trouve dans votre dossier Documents.

Ainsi, on pourra toujours retrouver les données d'un tournoi particulier en les replaçant aux bons endroits avant de reprendre ce tournoi.

Chacun des dossiers a une taille dérisoire d'environ 1MB.

Et, cerise sur le gâteau, le programme nettoie au fur et à mesure les dossiers et fichiers de plus de une année. Il fait également cela pour les fichiers PAI...SPECS du dossier de résultats. Le programme `Nettoyages` a perdu (un peu) de son intérêt puisque tout est maintenant automatisé; il n'empêche que un an, c'est beaucoup...

Quand cela se passe-t'il? Chaque fois que vous cliquez sur le bouton STOP dans le programme. Il faut donc le quitter «proprement» à la fin de votre tournoi. Pas question évidemment de le quitter par le du menu « Forcer à quitter... » (touches Option-Commande-Escape). J'ai d'ailleurs modifié la plupart des écrans du programme pour qu'il n'y ait plus de case de fermeture de la fenêtre.

Ces opérations sont quasi instantanées et vous ne les remarquerez même pas...

Attention! Il est clair que si vous faites un ou plusieurs tournois le même jour ou si vous rechargez et modifiez éventuellement les données du tournoi rechargé ou si vous recommencez pour une raison ou l'autre un tournoi, il ne faut évidemment pas qu'un *backup* écrase l'autre. Il ne faut pas se retrouver dans la situation décrite plus haut. Le bénéfice de ces *backup's* serait perdu. Le programme crée en fait des dossiers YYYYMMDD-1 , YYYYTMMDD-2, etc...

Enfin, si vous ne désirez pas que le programme fasse ces opérations, il vous suffit de mettre dans le dossier `BackupsTournoi` un fichier `noBackups.TXT` (peu importe son contenu).

XV. Compléments

1. Nettoyage périodique du disque dur

À moins que vous ne choisissiez toujours le même code standard ("TEST") pour vos tournois par paires, il se peut que les fichiers de paires, de marques et de résultats prennent de plus en plus d'espace sur votre disque dur. Il faut alors effacer périodiquement les fichiers encombrants.

Pour cela, le moyen le plus simple est d'utiliser le programme utilitaire *Nettoyages* que vous recevez en même temps que ce programme.

Techniquement parlant, les fichiers contenant les résultats des tournois que vous pouvez effacer ont pour *extension* PAI, VAR, MUL, ADJ, PEN, DAT, SPECS, DIA, SEA et pour *nom* xxx, où "xxx" est le code que vous avez donné à chacun de vos tournois.

Voyez à ce sujet le manuel « Nettoyages.PDF ».

2. Panachage des résultats

Suivant une directive de la FBB, lorsque vous faites un classement unique (fusion des résultats N/S et E/W) et non deux classements différents, rétribués séparément, un **panachage** doit avoir lieu sur les premiers 10% des résultats. Ceci signifie que vous êtes assurés, par exemple, de ne pas voir figurer en tête du classement une série de paires N/S suivis d'une série de paires E/W, simplement départagées par le pourcentage, ce qui fausserait l'attribution des prix. La paire qui gagne le tournoi sera effectivement celle qui possède meilleur pourcentage (par exemple une paire E/W), mais les paires suivantes seront nécessairement panachées N/S, E/W, N/S, E/W, ... à concurrence de la valeur du panachage.

Attention! Le règlement dit qu'on arrondit au multiple de 2 inférieur: donc, avec 10% de panachage, il faut au moins 20 paires pour qu'on le remarque. Pour des petits tournois de club, il est conseillé de panacher 30% jusqu'à 20 paires et 20% jusqu'à 50 paires. Notez donc bien que ce panachage n'est utilisé que si vous fusionnez les classements N/S et E/W, ce qu'on fait rarement pour les petits tournois.

Vous pouvez changer la valeur du panachage (y compris le supprimer) à l'aide de la dernière option du menu du tournoi.

3. Affichage par tours ou par N/S

L'affichage des feuilles de marque à l'écran se fait à priori par tours, mais vous pouvez changer cet affichage à priori à l'aide de la dernière option du menu du tournoi. Notez bien que la possibilité d'utiliser la touche F4 (pour passer de l'affichage par tours à celui par N/S et réciproquement) reste évidemment d'application quel que soit le type d'affichage à priori.

4. Quelques trucs pour experts

- Si vous désirez introduire un score arbitral (dit "Splitsing Score"), c'est-à-dire mettre un résultat différent dans chaque colonne (P.ex.: 420 pour N/S et 170 pour E/W), il suffit d'introduire le score en N/S, de calculer les fréquences et de noter le résultat en %; faire ensuite la même chose pour le résultat E/W. Enfin, ajuster le résultat de la donne par l'option "Ajustement des fréquences".

Si vous avez introduit une marque ajustée (c'est-à-dire que vous avez déjà encodé les pourcentages de N/S et de E/W), vous pouvez encore modifier plus tard cette marque (mais seulement comme nouvelle marque ajustée). Si, par hasard, vous vouliez introduire à la place une marque normale, vous devez absolument retirer la marque ajustée à l'aide de l'article de suppression du menu des ajustements. Si vous ne voulez pas avoir ce problème, n'ajustez réellement les résultats qu'après les décisions du comité d'appel.

5. Suggestion d'utilisation si vous n'introduisez pas les résultats au fur et à mesure

Même s'il n'y a personne pour introduire les résultats pendant le déroulement du tournoi, voici la façon la plus rapide de réaliser l'encodage.

Durant le premier ou le second tour, une personne qui connaît le programme introduit les noms des joueurs qui ont été inscrits par eux aux tables sur les feuilles *ad hoc*. À ce moment également, cette personne donne à l'ordinateur le type du mouvement, le nombre d'étuis en jeu, le nombre d'étuis par table, etc...

Pour l'encodage des résultats, vous allez utiliser les feuilles de marque se trouvant dans les étuis ! Durant tout le tournoi, une seule personne est autorisée à introduire les résultats de sa paire. Au second tour, elle introduit donc 2 résultats pour X donnes (X=Nombre d'étuis par table); au troisième tour, elle introduit 3 résultats pour X donnes; au 4ème tour, 4 résultats pour X donnes; etc... Il est facile de voir qu'à la fin du tournoi, **la moitié de l'ensemble des résultats seront déjà introduits.**

Dès lors, l'encodage final prendra la moitié du temps habituel (5 minutes pour un tournoi de 10 tables).

XVI Les fréquences ventilées ou « formule Neuberg ».

Ce programme utilise à priori la technique dite « des fréquences ventilées » ou « formule Neuberg », promulguée par la *WBF* (Fédération Mondiale de Bridge) et qui est rendue obligatoire en Belgique pour les programmes utilisés dans les compétitions ou tournois officiels.

En quoi cette technique consiste-t-elle ? Dans certains cas de figure, tous les résultats d'une donne ne sont pas « comparables »; voici quelques cas où la règle s'applique:

- une ou plusieurs donnes n'ont pas été jouées par toutes les paires (il y a donc des "moyennes-tournoi" automatiques pour certaines paires) ;
- il y a une paire BYE (et donc également des « moyennes-tournoi ») ;
- des résultats intermédiaires sont affichés après un certain nombre de tours ;
- le tournoi est arrêté alors que tous les tours n'ont pas été joués;
- le mouvement est un Mitchell pair où les E/W « sautent » une table ;
- il y a au moins un score arbitral, une moyenne arbitrale ou un ajustement de fréquences sur la donne ;
- il y a au moins une inversion de direction ou un étui a été mal dupliqué .

Lorsque tous les résultats d'une donne ne sont pas "comparables", le programme scinde les résultats en sous-groupes: la formule donnant le nouveau *TOP* dans chaque sous-groupe est la suivante:

$$\text{top} = (T \cdot N / n) + M / n \quad \text{où:}$$

T = top attribué dans le groupe seul
n = nombre de marques dans le groupe
N = nombre total de marques de l'étui
M = N-n

Notez que ces modifications sont quasi imperceptibles pour des tournois de club: voici quelques exemples pour une donne jouée vingt fois et dont le *TOP* théorique est de 38:

- avec un seul ajustement, le top devient 37,948 (99,86%) ;
- avec deux moyennes arbitrales, le top devient 37,889 (99,70%) ;
- avec deux sous-groupes équivalents de 10 marques, le top est de 37 (97,36%) dans chaque sous-groupe ;
- avec affichage des résultats de 2 séries après 2 tours (4 résultats): le top est de 29 (76,31%) .

Notez que toutes les marques sont concernées et qu'en particulier, les "zéros" correspondants sont compensés des mêmes quantités.

Voici donc l'explication de ce d'aucuns considèrent comme une anomalie dans l'affichage des fréquences ou dans le récapitulatif des résultats d'une paire.

Vous avez la possibilité de ne pas utiliser les fréquences ventilées en modifiant les options globales du programme. Voyez à cet effet la dernière option du menu du tournoi.

XVII L'utilisation des dispositifs d'encodage aux tables.

Le programme a supporté les BridgeMates jusqu'en 2013. Les BridgeMates fonctionnent parfaitement mais ils sont très chers... Pour les prix, vous pouvez aller à <http://www.bridgemate.nl/Prijzen/> (il n'y a pas de site Belge officiel, ni rien de disponible en Français). Donc, pour 10 BridgeMates II neufs, il faut compter environ 2000€ et pour 10 BridgeMates Pro d'occasion 1100€. Cela comprend les BridgeMates, la station, les accessoires et le programme BMPro.

Il faut y ajouter un logiciel de calcul des résultats. En fait, tous les programmes sur le marché ont une interface en anglais. Et leur prix est souvent prohibitif pour des "petits" Clubs (prix de départ + une licence annuelle)

Bien qu'encore utilisés dans beaucoup de Clubs qui ne peuvent pas encore s'en débarrasser vu le prix qu'ils ont payé (et payent encore), les BridgeMates sont en fait une solution "du passé".

J'ai imaginé qu'on pouvait utiliser des tablettes ou des *smartphones* (iPad, Samsung, etc...). Il y a des tablettes neuves à moins de 25€. Mais aussi des programmes payants: par exemple les BridgeTabs, où le programme coûte 500€, donc environ 1000€ pour 10 tablettes).

Je me suis donc décidé à la nouvelle année 2015 à programmer «mon» système. Je l'ai appelé BridgeCalc. Il existe même une version spéciale pour les clubs français, utilisée actuellement dans 5 Clubs. Mes utilisateurs sont enthousiastes...

Un premier avantage est son coût: la mise-à-jour de mon programme pour les tablettes est de 50€. Et le surcoût pour la version française compatible avec FFBClubNet de la FFB est de 25€.

Il faut noter que les BridgeMates utilisent des ondes radios entre le serveur et les boîtiers. Mon programme ne nécessite aucun appareillage spécial, juste un PC et un routeur WIFI pour communiquer avec les tablettes (moins de 10€). Les tablettes doivent utiliser le système d'exploitation Android.

Il existe donc des tablettes très bon marché: moins de 25€ pour les tablettes de base sous Android.

Il y a déjà eu des centaines d'améliorations depuis la première version de janvier 2015.

BridgeCalc possède beaucoup plus de fonctionnalités que les BridgeMates. L'interface sur une tablette est étonnamment plus lisible et plus agréable que sur les BridgeMates.

Avec mon système tournant sur tablettes, on peut commencer par acheter quelques tablettes (on peut même commencer par une seule tablette sur une table) et continuer en même temps à utiliser mon programme avec des feuilles de route aux autres tables.

En résumé, il y a un programme installé une fois pour toutes sur chaque tablette (BridgeCalc) qui gère le tournoi à chaque table:

- si l'arbitre le décide, les joueurs introduisent normalement leurs noms en choisissant dans la liste des joueurs du Club.
- ils introduisent les résultats des donnes jouées à la table, y compris la carte d'entame.
- BridgeCalc leur indique où ils doivent aller au tour suivant (et les donnes à jouer).
- Ils peuvent voir à partir du tour défini par l'arbitre les résultats provisoires complets du tournoi, les résultats provisoires sur chaque donne, le récapitulatif de leur paire...
- L'arbitre a toute une série de prérogatives (avec introduction d'un mot de passe, bien sûr), par exemple de supprimer un résultat, de mettre une moyenne, introduire un score arbitral, redémarrer ou changer une tablette, ...
- L'arbitre peut imposer aux joueurs d'introduire très facilement les diagrammes des donnes.

C'est tout... Au fur et à mesure, les résultats arrivent dans le programme sur le PC et la grille montre visuellement les étuis joués.

La documentation complète de BridgeCalc se trouve dans le manuel « Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF ».

La documentation complète de BridgeCalc pour la FFB se trouve dans le manuel « TournoiA pour la FFB » ?

Voici une copie de l'écran d'introduction d'un contrat:

Table 3 Tour 1 © Guy LOUIS 2019
 N/S 3 Pour l'arbitre:
 N3-S3
 E/W 3 Score arbitral
 E3-W3

Donne 7

Vulnérabilité: Tous

J'ai choisi un mauvais numéro de donne 7...
 Je veux annuler mon choix!

1 2 3 4 5 6 7

♠ ♥ ♦ ♣ SA

X XX

Entame

N S E O

V ♦

= +1 +2 +3

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7

4♥N+1

Passe

Pas jouée

Résultat:

650

Accord obligatoire des E/W...

XVIII. Carte d'entame

La carte d'entame n'a d'importance que pour ceux qui envoient leurs résultats sur BridgeWebs.

L'écran d'introduction des contrats a légèrement changé depuis janvier 2025.

Donne numéro 1

Vulnérabilité: Personne

N/S	E/W	Rés.	Pts N/S	Pts E/W	Entame
1	1	?			
5	4	?			
4	2	?			
3	5	?			
2	3	?			

Il y a également une case à cocher supplémentaire :

☐

Demander l'entame

1. Ni tablettes, ni Smartphones

Dans ce cas, la carte d'entame des contrats n'a d'intérêt que si vous envoyez les résultats de vos tournois sur BridgeWebs.

Si vous êtes dans ce cas, il faut absolument que vous choisissiez l'introduction des résultats par contrat (et pas par nombre¹²).

Vous pouvez le faire ponctuellement en utilisant la touche F4 ou en faisant un double-clic dans l'écran d'introduction des résultats ¹³ :

Introduction des résultats par nombres

F4

Introduction des résultats par contrats

F4

¹² Sur BridgeWebs, la carte d'entame n'est pas indiquée si les contrats sont indiqués par nombre.

¹³ Vous savez que vous pouvez changer cette option pour les tournois successifs dans les paramètres et options du programme (Bouton « Modification des réglages et paramètres » du menu général) et ensuite « Encodage à priori des résultats ». Également dans le menu « Réglages et paramètres » du premier écran du programme.

Lorsque vous êtes en mode d'introduction par nombre, ce qui est le cas normal quand vous recevez le programme, la case à cocher « Demander l'entame » est désactivée.

☐ Demander l'entame

Lorsque vous êtes en mode d'introduction par contrat, vous pouvez cocher ou décocher la case d'introduction de l'entame :

☐ Demander l'entame

->

☒ Demander l'entame

L'option est gardée automatiquement de tournoi en tournoi.

2. Avec tablettes / Smartphones

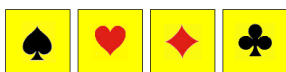
Vous savez que BridgeCalc impose d'introduire la carte d'entame .

Carte d'entame

Table 5 Tour 1
N/S 5 E/W 5
Donne 13

Contrat: 1 ♠ XN=

A	R	D	V	10
9	8	7	6	5
4	3	2	X	(= Petite carte)



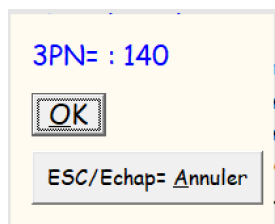
Ne pas introduire de carte d'entame

Bien que déconseillé, les joueurs peuvent ne pas introduire la carte d'entame : l'entame sera considérée comme « ? ».

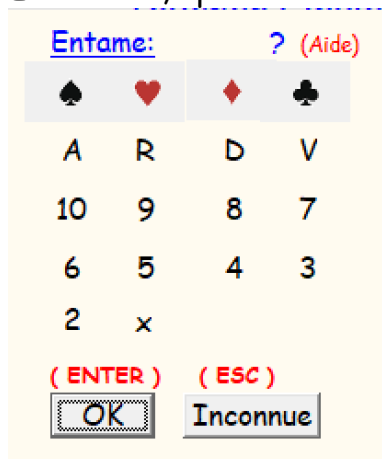
3. Introduction de la carte d'entame dans TournoiA

Lorsque cette case est activée et cochée, TournoiA va réagir différemment lors de l'introduction d'un résultat (nécessairement par contrat).

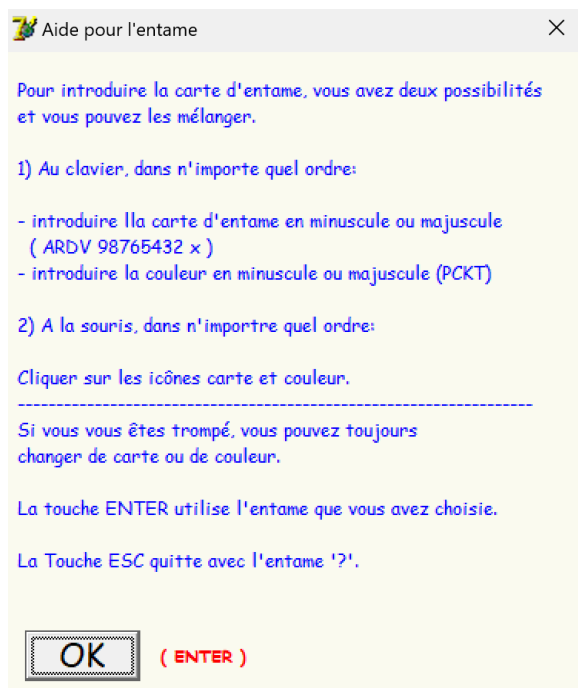
Comme d'habitude, après par exemple l'introduction du contrat 3PN=, vous voyez ceci à l'écran :



Et ensuite, après la touche ENTER :



Si nécessaire, il y a un petit bouton d'aide (également enfoncer la touche « ? ») :



Dès que la carte d'entame est introduite (au clavier ou à la souris), elle est indiquée :

Entame: **R C**

A ce moment, la carte d'entame est affichée dans le tableau des résultats :

Donne numéro 1		Vulnérabilité: Personne			
N/S	E/W	Rés.	Pts N/S	Pts E/W	Entame
1	1	3PN=	140		RC

Si vous avez choisi une carte d'entame inconnue ou si vous avez introduit une marque par nombre, l'entame sera considérée comme étant « ? » et sera affichée comme vide dans le tableau.

4 Envoi sur BridgeWebs

Sauver les résultats pour BridgeWebs

les entames seront correctement enregistrées.

Bien sûr, si vous avez toujours introduit les résultats par nombre, elles ne seront pas inscrites sur BridgeWebs.

XIX Et si votre Mac *crashe* complètement et est inutilisable ?

C'est également valable si vous changez de Mac.

Il vous suffit de copier ou d'avoir copié 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**) et les divers fichiers et programmes annexes. Les tournois que vous avez joués se trouvent à priori dans le sous-dossier « Résultats » (dont vous pouvez changer de nom et d'endroit).

Vous recopiez alors le contenu de la clef USB sur votre nouveau Mac et basta !

Guy LOUIS, 1987-2025

GSM : 0477/925615

E-Mail : guy.louis@skynet.be

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