BridgeCalc

Utilisation de BridgeCalc avec TournoiA/B

Le programme BridgeCalc fonctionne sur <u>tous</u> les appareils utilisant le système d'exploitation Androïd.

En particulier les *smartphones* 4 pouces et 5 pouces et les tablettes 7 pouces et 10 pouces, ou tout format intermédiaire (5.2, 6.3, etc...). En gardant bien sûr les proportions et en affichant le maximum d'informations.

Bien sûr, «pour tous les gros doigts», mieux vaut disposer d'un stylet sur les petits *smartphones*.

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

A. Ecrans de départ

La nouvelle version de TOURNOI affiche une nouvelle option. C'est une case à cocher pour activer ou désactiver l'utilisation des tablettes de saisie des résultats. Depuis 2023, on peut également utiliser des BridgeMates : la description se trouve dans un document séparé « BridgeMates.PDF ».



La première fois que vous lancez TOURNOI et que vous cochez cette case, il recherche le serveur (programme de gestion) des tablettes. C'est PCBridgeCalcServer.EXE. TOURNOI considère qu'il se trouve dans le même répertoire que lui-même. C'est d'ailleurs la même chose pour le programme Grid.EXE dont on parlera plus tard.

S'il ne trouve pas un de ces deux programmes, il vous en avertit et stoppe.

Tournoia	×
Pas trouvé le serveur "PCBridgeCalcServer.EXE"! Mettez-le dans le même dossier que programmeDésolé, en attendant, on quitte!	се
СК	
Tournoia	
Tournoid	
Pas trouvé le serveur "GRID.EXE"! Mettez-le dans le même dossier que ce programmeDésolé, attendant, on quitte!	en
OK	

Si les deux programmes existent, TOURNOI crée un fichier (vide) BRIDGECALC.TXT signifiant que les tablettes sont utilisées. La présence ou l'absence de ce fichier est équivalente à cocher ou décocher la case et est valable pour les exécutions successives de TOURNOI.

Lorsque la case est cochée, l'écran change :



Si vous décochez la case d'utilisation des dispositifs, TOURNOI considère bien sûr que vous faites un tournoi sans l'utilisation de celles-ci¹. Il efface le fichier BRIDGECALC.TXT et donc lors du prochain lancement, c'est comme si vous l'exécutiez pour la première fois.

Vous trouvez également deux cases à cocher supplémentaires. Elles sont automatiquement désactivées lorsque vous décochez la première case.

- Les joueurs introduisent leurs noms
- Les joueurs introduisent les diagrammes

Leur signification sera décrite plus loin.

¹ Ni des BridgeMates. Dorénavant, le mot «Tablettes» sera lu comme Tablettes+BridgeMates..

Un autre bouton Radio est présent et ne concerne que la version pour la FFB :



Lors de l'utilisation des tablettes, le bouton Radio « Standard » est coché pour la version standard du programme. Le reste concerne la version française pour la FFB qui est décrite dans un autre document.

B. Qu'est ce qui change par rapport au programme classique?

Lorsque l'option «Utilisation des dispositifs » n'est pas cochée, absolument <u>RIEN</u> ne change par rapport au programme **TOURNOI** «classique».

Si l'option est cochée et que vous cliquez sur le bouton « Débuter un nouveau tournoi », le programme commence par vous demander les paramètres habituels du tournoi (nom et code du tournoi, nombre d'étuis, nombre d'étuis par table, type de tournoi, etc...). Ensuite, plutôt que de vous amener au menu d'introduction des paires, il vous demande le nombre de paires que vous avez.

Notez que l'aide située dans l'écran suivant est différente de celle de l'ancienne version de TOURNOI. Elle est mise en jaune pour attirer votre attention...



A propos des paires, le programme vous affiche l'écran suivant, pour information. Il vous suffit de presser la touche ENTER ou ESC pour le quitter. Vous voyez une case à cocher pour empêcher que cet écran apparaisse dans le futur. Au cas où vous voudriez le faire réapparaître pour plus tard, effacez le fichier « MSG1.TXT » qui se trouvera alors dans le dossier des programmes.

sur l'i	ntroduction de	<mark>s noms des</mark> pa	aires
Comme résulta un ense	vous utilisez le ts et qu'il faut emble de paires	es tablettes d' les initialiser s "virtuel" a ét	introduction des le plus vite possible, ré pré-construit.
S'il y a	i une paire BYE	, indiquez-la r	maintenant.
Norma introdu coché	iement, les "mai lire les noms de la case prévue (nipulateurs" si es joueur, du n dans le menu c	ur les tablettes vont noins si vous avez de départ.
Si cert du tour toutes	ains ne le font noi, modifier l les paires ont é	pas, vous devi es paires. Véri ité introduites	rez en cours ou à la fin ifiez donc bien que
Rien ne les nom être in n'oubli introdu dans le	: vous empêche is des jousurs, itialisées qu'à l ez pas d'inter ire sur les tab : menu de dépai	cependant d'i mais les table la fin de cet e lire aux "mani lettes ou déco rt.	introduire maintenant ttes ne pourront ncodage. Et dans ce cas, pulateurs'' de les chez la case prévue
Dans to introdu tablett	ous les cas, clic tire les paramè [:] es.	quez sur le bou tres du tourno	uton "FIN" pour ii et initialiser les
			X

Et donc, comme expliqué, vous tombez directement dans l'écran d'introduction des paires, avec des noms virtuels pré-encodés (comme si vous aviez utilisé le menu « Vous êtes pressé ? » du programme TOURNOI classique).

Acti	ons f	Edition	Aide		
	Pair	es N/	/S I	Paire	es E/W
	1	N/S1	<u>^</u>	1	E/W 1
	2	N/ 5 2		2	E/W 2
	3	N/53		3	E/W 3
	4	N/S4		4	E/W 4
	5	N/S 5		5	E/W 5

Normalement, à moins que vous ne deviez ajouter une paire BYE, vous cliquez directement sur le bouton « OK (Fin) ».

<u>Note</u> : si vous avez coché au départ l'option « Les joueurs introduisent leur nom », le programme ne passe pas par ce qui est décrit et simule directement le clic sur le bouton précédent.

C. La paire absente (BYE)

Comme décrit dans l'aide du dialogue demandant le nombre de paires, un cas particulier va être décrit. Quand vous avez un nombre impair de paires,



l'écran suivant va apparaître (du moins la première fois).

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 le programme utilisera le numéro le plus élevé).								
>	🗆 Garder l'i	information	pour les tournois suivants						
	La position du plus tard dans	uvez ici peut être modifiée glages du programme.							
	OK								

Bien qu'il y a une aide assez claire et que l'utilisation en soit « évidente », la description suivante va être assez longue, alors que cela ne vous sera utile qu'une seule fois ; mais cette fonction a été particulièrement attendue par plusieurs directeurs de tournoi qui m'ont demandé pouvoir de fixer une fois pour toutes l'endroit habituel de la paire absente (BYE) dans leur club.

Si vous avez dit que vous aviez un nombre impair de paires, il y a donc une paire absente (la paire BYE). A priori, comme dans la plupart des Clubs, le programme l'introduit en N/S au numéro le plus élevé de cette ligne : c'est la façon la plus simple d'introduire la paire BYE. C'est alors ce qui va se passer pour tous les tournois successifs si vous avez par exemple 17 paires et que vous cliquez simplement sur le bouton « OK » dans l'écran précédent.

Direction	🖻 A priori, au numéro le plus élevé
∘ N/S	
ି E/W	<-Ou à une table particulière

Actions	Edition Aide		
Pai	res N/S	Pair	es E/W
1	N/51	1	E/W 1
2	N/52	2	E/W 2
3	N/53	3	E/W 3
4	N/54	4	E/W 4
5	N/S5	5	E/W 5
6	N/56	6	E/W 6
7	N/57	7	E/W 7
8	NV 5 8	8	E/W 8
9	вуе) 🔶	9	E/W 9

Notez qu'il est de toutes façons impératif qu'il soit inscrit quelque part « BYE » si vous avez une paire absente.

En effet, les tablettes sont au courant de l'endroit où se trouve cette paire BYE et beaucoup d'indications sont fournies aux joueurs lorsqu'ils sont ou vont aller à la table du BYE.

Vous ne pouvez donc pas donner un nombre pair de paires si vous avez une paire absente et ne pas avoir « BYE » à une position. Si vous le faites, il vous sera très difficile de gérer ce tournoi.

Voici un autre cas « standard » :

Dir Ol	nection N/S E/W	✓ Numéro le	plus élé	evé	
7	N/57			7	E/W 7
8	N/58			8	E/W 8
9	N/59			9	вуе

Et le dernier :

Direction	1
• N/S	14
○ E/W	🗆 Numéro le plus élevé

		Paires N	\ /S		🗆 Ecr	ire
N°		Nom1		Nom2		
1	(BYE)					
2	N2	×	S2			
3	N3		53			
4	N4		54			
5						

Et voici maintenant ce qui est le plus important: vous pouvez décider que ce que vous avez choisi soit valable seulement pour ce tournoi ou alors soit mémorisé par TOURNOI pour les tournois successifs.

Garder l'information pour les tournois suivants

C'est clair, mais le programme vous avertit que si la case n'est pas cochée, ce que vous avez choisi ne sera pas sauvé.



Garder l'information pour les tournois suivants

Vous n'entendrez plus jamais parler de la paire « BYE » : TOURNOI la mettra toujours à l'endroit que vous avez choisi de mémoriser.

Sauf évidemment si vous lui dites que vous avez un nombre pair de paires et que vous introduisez vous-même le nom « BYE » à l'endroit particulier que vous désirez pour le tournoi de ce jour...

Plus tard, si vous voulez modifier la position de la paire BYE, vous pouvez le faire dans les options du tournoi :

La position du BYE que vous sauvez ici peut être modifiée plus tard dans les options et règlages du programme.

Modification des réglages et des paramètres

Modifier la position du BYE

Vous obtiendrez à ce moment l'écran décrit plus haut.

D. La paire BYE dans un tournoi Howell

Vous pouvez mettre cette paire BYE où vous le désirez, mais il est très intéressant de la mettre à la position la plus élevée en E/W. En effet, dans les mouvements standards H4.TXT, H6.TXT, H8.TXT, H10.TXT, H12.TXT, H14 .TXT, il y a toujours une paire qui reste à la même table. Et c'est la paire de numéro le plus élevé : respectivement 4, 6, 8, 10, 12, 14. De plus, cette paire se trouve toujours à la table 1. L'avantage est donc qu'il n'y a qu'une seule table concernée par la paire BYE et que tous les joueurs qui s'y présentent en sont clairement avertis et la tablette leur indique à quel endroit ils devront jouer le tour suivant.

Incidemment, sans paire BYE, il est intéressant que le directeur de tournoi prenne ce numéro, puisqu'il ne bougera pas de cette table durant tout le tournoi.

Menu général du tournoi

Lorsque vous aurez terminé l'introduction des paires en cliquant sur le bouton OK, le programme vous affichera directement le menu général du tournoi, avec juste des informations complémentaires :

Récupérés des tablettes								
Nombre de joueurs 0/20								
Nombre de résultats: 0/75								
Récupération automatique en cours	Stop							

Le nombre de joueurs et le nombre de résultats récupérés des tablettes évolue au fur et à mesure du tournoi.

Le bouton « Stop » permet de supprimer temporairement la récupération des résultats. Ceux-çi continuent à être envoyés des tablettes, mais ne sont plus récupérés.



En cliquant sur le nouveau bouton « Start », la récupération reprend.

Installation des serveurs

Vous trouverez dans le dossier de TOURNOI, deux nouveaux programmes : PCBridgeCalcServer.EXE et Grid.EXE. Ce sont les deux « serveurs » lancés automatiquement par TOURNOI pour gérer les tablettes.

Lisez ceci à propos de l'UAC :

Contrôle de compte utilisateur

Tapez « Contrôle de compte utilisateur » dans la recherche Google.

Il est possible (sinon certain) que votre antivirus réagisse négativement au lancement d'un de ces trois programmes. Vous devez ajouter les trois programmes à la liste des programmes « sains » pour votre antivirus. Certains ont constaté qu'au démarrage de **TOURNOI**, la montre de Windows tourne indéfiniment et qu'il ne se passe rien. C'est certainement lié à votre antivirus.

Windows 7/10/11

Il est quasi certain que PCBridgeCalcServer ne sera pas « visible » sur les tablettes lorsque votre PC est sous Windows 7, 10. Ou 11 En fait, c'est la première version de Windows où le Pare-feu (Firewall) est très « fermé ». Le couple BridgeCalc-PCBridgeCalcServer dialoguant en WIFI à l'aide de protocoles TCP/UDP, il faut activer les ports TCP 9001 et UDP 9001 dans le Firewall de Windows 10. Ainsi que permettre à l'application PCBridgeCalcServer.EXE de toujours passer «à travers » le FireWall.

Voici comment faire :

Si vous n'avez pas envie de faire manuellement ces deux opérations, il existe un programme « Autoriser.EXE » qui le fait pour vous. La seule chose importante : il doit être exécuté en « Mode administrateur ».

<u>1 Autoriser une application sur le pare-feu de Windows</u>

Autoriser une application sur le pare-feu Windows

Tapez « Autoriser une application sur le pare-feu de Windows » dans la recreche Google.

C'est assez simple à faire, mais il faut savoir que si vous changez PCBridgeCalcServer de place, Windows «oublie» l'endroit précédent et donc qu'il le bloque à nouveau : donc choisissez de fixer une fois pour toutes l'endroit où vous mettez PCBridgeCalcServer.EXE ou réautorisez-le si vous constatez que la communication avec les tablettes ne se fait pas.

Cette situation arrive également en cas de mise-à-jour de Windows.

<u>2 Ouvrir le port TCP 9001 sur le pare-feu</u>

How to open Firewall Ports in Windows 10

Ouvrir un port dans Windows 10

Cette solution est beaucoup plus stable : autorisez donc le port 9001.

Une bizarrerie de Windows 10/11

Si vous mettez des caractères diacritiques (éèàç...) dans les dossiers concernés par TOURNOI, vous aurez des messages d'erreur graves empêchant tout simplement d'utiliser TOURNOI. En particulier, vous pouvez changer le dossier où TOURNOI sauve ses fichiers et les résultats des tournois : ne l'appelez surtout pas «Résultats» !

Adresse IP

Une dernière chose importante: dans le dessus de la fenêtre de **PCBridgeCalcServer**, vous voyez l'adresse IP du serveur (en fait, l'adresse IP de votre PC).

Adresse IP du serveur: 192.168.1.41

Cette adresse IP vous sera demandée lors de la première utilisation de chaque tablette. Elle est sauvée sur la tablette pour les exécutions successives. Néanmoins, comme cette adresse, donnée par votre serveur DHCP, peut, en théorie, être changée lors de chaque redémarrage de votre PC, il est très intéressant de fixer une fois pour toutes cette adresse <u>sur votre PC</u>.

Voici comment le faire pour toutes les versions de Windows:

Comment créer une adresse IP fixe

Une vidéo sur YouTube

A défaut de fixer cette adresse IP, vous devriez peut-être changer sur toutes les tablettes ce numéro IP : ce serait vraiment fastidieux ! Autant fixer cette adresse IP une fois pour toutes.

A part cela, il est donc normal de minimiser la fenêtre de **PCBridgeCalcServer** durant le tournoi.

Enfin, dans les dernières versions d'Androïd, lorsqu'on se connecte en WIFI sur un réseau qui n'a pas accès à Internet, le WIFI n'est pas activé automatiquement chaque fois qu'on démarre une tablette, il faut resélectionner le réseau à partir des paramètres.

Pertes de connexion des tablettes

Il a quelquefois été mentionné des pertes de connexion des tablettes sur le serveur (le fameux message rouge "Le serveur 192.168.1.56:9001 n'est pas (encore) actif. Réessayez plus tard... »).

Si cela arrive inopinément ou en démarrant une tablette et sans raison, cela n'a rien à voir avec mes programmes (ni TournoiA/B, ni PCBridgeCalcServer, ni BridgeCalc). La façon normale de faire n'est pas de redémarrer la tablette, mais simplement d'aller dans les paramètres et de désactiver puis réactiver le WIFI

<u>Et si vous avez de gros problèmes avec votre routeur ou si vos</u> <u>connexions avec vos tablettes sont intermittentes ou si vous ne</u> <u>voulez pas acheter de routeur WIFI ?</u>

C'est simple, vous jetez votre routeur et vous utilisez votre smartphone (Androïd ou Apple) pour qu'il vous serve de routeur.

Vous trouvez sur Google la façon de le faire sur tous les smartphones :

Cherchez « Smartphone routeur WIFI» ou « iPhone routeur WIFI» ou « Androïd routeur WIFI » et BINGO. Plus besoin de routeur...

PCBridgeCalcServer

Le programme PCBridgeCalcServer.EXE est au départ *minimisé* dans la barre de tâches de Windows. Il ne vous est normalement d'aucune utilité durant le tournoi. Vous pouvez cependant le faire apparaître quand vous le désirez. Le voici. La case à cocher et les boutons sont décrits un peu plus loin.

CBridgeCalcServer *		— —
Serveur BridgeCalc	© Guy LOUIS 2024	Log des opérations:
	V15 du 1/1/2024	13:30:47 192.168.1.3:50112: nSeries 1 1 13:30:47 192.168.1.3:50113: PREFS 1 1
Adresse IP du serveur: 192.168.1.39		13:30:48 192.168.1.3:50114: MVT 1 1 13:30:48 192.168.1.3:50115: ALLMVT 1
		13:30:48 192.168.1.3:50116: FICHIER 1 13:30:48 192.168.1.3:50119: GETFINTOURNOI 1 1
		13:30:48 192.168.1.3:50120: GETFINTOUR 1 1 13:30:48 192.168.1.3:50121: NomsPaires 1 N1 E1
		13:30:48 192.168.1.3:50122: nSeries 1 1 13:30:49 192.168.1.3:50123: PREFS 1 1
Vous pouvez iconiser cette fenêtre dans l	e Dock en bas.	13:30:49 192.168.1.3:50125: TESTPLAYERS 1 1 13:31:07 192.168.1.3:50132: PLAYERS 1 1@1 ABALLEA#Nicole@1
		ALBUISSON#Françoise@1 ALBUISSON#Michel@1 ARNAL#Alberte 13:31:12 192 168 1 3:50134: NomePaires 1 N1 F1
Le serveur et la grille s'arrêtent lorsque vous	quittez le tournoi	13:31:25 192.168.1.3:50140: RES 1 11 11 1 4 N 1PCN= 10T 13:32:31 192.168.1.3:50140: RES 1 1 1 11 1 4 N 1PCN= 10T
Le serveur et la grine s'arretent lorsque vous	quitter le tournon	13:32:31 192.168.1.3:50194: FINTOUR 111 13:32:30 103 169 1.3:50194: FINTOUR 111
Vous pouvez cependant relancer le serveur à	à l'aide du bouton	13:33:29 192.166.1.3:50214, FINTOOR 111 13:33:29 192.168.1.3:50215: NomsPaires 1 N1 E3
"Relancer le serveur" ou même quitter le progr	amme et le réouvrir	13:33:42 192.168.1.3:50220; RES 11 2 2 2 1 6 N 2CN+1101 13:33:42 192.168.1.3:50221; RES * 11 2 2 2 1 6 N 2CN+110T
quand vous le voulez si un problème quelcor	nque se produisait.	***** Récupération résultat non reçu: ***** 112216N2CN+110T
Cela n'empêchera jamais votre tou	ırnoi de	13:33:42 192.168.1.3:50222: FINTOUR 1 1 2 13:33:59 192.168.1.3:50229: FINTOUR 1 1 2
se derouler correctement.		13:33:59 192.168.1.3:50230: NomsPaires 1 N1 E2 13:34:12 192.168.1.3:50263: RES 1 1 3 3 3 1 5 N 1PCN= 10T
		Serveur démarré à 13:24:20
Relancer le serveur	Quitter	
Relativest to Servear	quitter	
Masquer -> Barre des tâches	Cacher le Log	

Ce programme affiche également la table des tablettes :

Au fur et à mesure de la connexion des tablettes, la table s'affiche.



En un clin d'œil, vous pouvez voir les tablettes qui sont connectées et annoncer aux autres qu'ils doivent lancer le programme BridgeCalc sur leur tablette.

Fichier des joueurs du Club

```
JOUEURS.TXT<sup>2</sup>
```

Ce fichier est décrit dans le manuel de TOURNOI (Tournoi par paires.PDF).

Il est <u>obligatoire</u> de le créer afin que les joueurs puissent introduire leur nom sur les tablettes par un simple clic dans une liste.

Il doit se trouver dans le même répertoire que TOURNOI.

Voici un rappel... Il doit contenir une série de lignes de la forme:

<Nom> [<Prénom>]

Un ou plusieurs espaces séparent le NOM du prénom. Le prénom est optionnel. Il peut s'agir seulement de sa première lettre.

Le fichier peut être trié par ordre alphabétique. S'il ne l'est pas, TOURNOI s'en charge.

Depuis février 2023, tous les caractères sont autorisés dans les noms : lettres minuscules ou majuscules, voyelles diacritiques (é…ù), « ç » , etc… Les chiffres ne sont pas autorisés dans le nom et le seul caractère interdit est le « £ » (utilisé en interne) par le programme : il est remplaçé par un espace.

TOURNOI permet d'indiquer un espace et un numéro optionnel après le NOM et le prénom.

Exemples :

Jacques

GALAND

LOUIS G. 1972

DUFOUR Georges

DUFOUR Georges 1511

DEPREZ 2999

² Pour des raisons historiques, le fichier FICHIER.TXT peut être utilisé.

DEPREZ Anne-Marie

DAMANT Hervé

VAN LAETHEM Jean-Marie

JOUEURS. TXT ³ peut être aussi simple que

Jacques

Jules

etc...

Remarque importante :

Dans la version standard, il n'y a aucune limitation sur la taille de JOUEURS.TXT. Mais dans la version pour tablettes, le nombre de lignes est limité à 1.000. La raison est qu'un fichier comportant 1.000 joueurs a une taille de 15K-20K. Ce fichier étant envoyé sur les tablettes, il n'y a pas de risque de *Timeouts* (de toutes façons correctement traités), mais il faut bien fixer une limite raisonnable...

Voici plusieurs exemples d'un fichier correct en Belgique.



Dans le cas où la case FFB est cochée et qu'il manque <u>au moins</u> un numéro de licence, le message suivant est affiché :



Attention ! Le message est clair... Le serveur n'est pas démarré et donc il est impossible que les tablettes fonctionnent !

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

Quatre autres boutons sont utilisables

Relancer le serveur

Il n'y a pas de case de fermeture de la fenêtre du serveur. En cas de problème, il peut être utile de le relancer. C'est en fait « transparent » avec votre tournoi : rien de fâcheux ne peut arriver. PCBridgeCalcServer est juste une *interface* entre les tablettes et TOURNOI. Le mot de passe décrit plus haut vous est bien sûr demandé.

Quitter

Normalement, le serveur est arrêté par TOURNOI lorsque vous terminez le tournoi. Il se pourrait que vous deviez utiliser ce bouton pour quitter ou redémarrer le serveur en cas de plantage ou autre. Le mot de passe décrit plus haut vous est bien sûr demandé.



Cacher le Log

Durant le tournoi, le *log* de toutes les transactions est enregistré par le programme. Il est également présent sur le disque dur dans le dossier standard des documents (C:\DocumentsAndSettings\<utilisateur>\Mes documents\BridgeCalc\Log.TXT sous Windows XP).

C'est d'ailleurs dans ce dossier ...\BridgeCalc que se trouvent tous les sousdossiers et fichiers concernant les paramètres, les données et les transactions entre TOURNOI, le serveur et les tablettes.

Le bouton « Montrer le Log » agrandit la fenêtre et vous affiche le *log*. Le nom du bouton change alors en « Cacher le log ».



C'est clair !

Une dernière chose importante: dans le dessus de la fenêtre, vous voyez l'adresse IP du serveur (en fait, l'adresse IP de votre PC).

Adresse IP du serveur: 192.168.1.41

Cette adresse IP vous sera demandée lors de la première utilisation de chaque tablette. Elle est sauvée sur la tablette pour les exécutions successives. Néanmoins, comme cette adresse, donnée par votre serveur DHCP, peut, en théorie, être changée lors de chaque redémarrage de votre PC, il est très intéressant de fixer une fois pour toutes cette adresse <u>sur votre PC</u>.

Voici comment le faire pour toutes les versions de Windows:

Comment créer une adresse IP fixe

Une vidéo sur YouTube

A défaut de fixer cette adresse IP, vous devriez peut-être changer sur toutes les tablettes ce numéro IP : ce serait vraiment fastidieux ! Autant fixer cette adresse IP une fois pour toutes.

A part cela, il est donc normal de minimiser la fenêtre de PCBridgeCalcServer durant le tournoi.

Enfin, dans les dernières versions d'Androïd, lorsqu'on se connecte en WIFI sur un réseau qui n'a pas accès à Internet, le WIFI n'est pas activé automatiquement chaque fois qu'on démarre une tablette, il faut resélectionner le réseau à partir des paramètres. Le serveur « Grille »

\bigcirc	🔘 😑 🛛 Grille des résultats																
Se	rie '	1			-3	> Sé	rie s	uiva	nte								
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Un second serveur est lancé par TOURNOI, il s'agit du programme Grid. EXE.

Il y a autant de lignes que de tours dans le tournoi. Sur chaque ligne, on voit les donnes jouées aux tables 1, 2, 3, etc... Sur chaque table, on voit les étuis qui y sont joués. Au départ, toutes les cases sont rouges.

Durant tout le tournoi, les donnes jouées apparaissent en vert. Lorsque l'arbitre supprime un résultat sur une tablette, cela est également reflété dans la grille.

La grille peut être minimisée dans la barre des tâches, même si on n'en voit pas spécialement la raison.

Pour information, le tournoi affiché plus haut est un Howell de 12 paires, 3 boards/table, 9 tours.

Quel plaisir d'arriver à cette situation :

\bigcirc	•					G	Fille	des	rés	ultat	S						
Se	rie	1			-)	> Sé	rie s	uiva	nte								
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Au début du tournoi, la grille montre en bleu les étuis qui sont aux tables de la paire BYE.

\bigcirc	•					G	Fille	des	résu	ultat	S						
Se	rie	1			->	> Sé	rie s	uiva	nte								
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Ceci est le même tournoi Howell avec la paire BYE en numéro 6.

Les tours non joués sont affichés en noir.

Voici un Skip-Mitchell de 16 paires, avec un saut au milieu du tournoi.

\bigcirc	•								G	Fille	des	rési	ultat	S									
Se	rie '				-3	> Sé	rie s	uiva	nte														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Il est également possible d'avoir d'autres cases coloriées en noir : elles correspondent à un tour non joué (décision prise avant le tournoi). Ici, dans un Mitchell standard de 18 paires, l'arbitre a décidé au départ qu'on ne jouait que 7 tours sur 9.

\bigcirc	•										Gri	lle d	es ré	ésult	ats											
Se	rie ′				-3	> Sé	rie s	uiva	nte																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Bien sûr, il est possible d'avoir un arc-en-ciel !

Voici un Skip-Mitchell de 7 tables avec un BYE en 7 E/W, 3 boards par table, 6 tours joués sur 7, après onze donnes jouées au premier tour.

0	•							Gri	lle d	es ré	ésult	ats								
Se	rie '	1			-3	> Sé	rie s	uiva	nte											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2	3	4	5	6
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16	17	18	19	20	21	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

On remarque que certaines tables n'ont pas joué ces donnes dans l'ordre normal et qu'il y a des tables qui n'ont encore joué qu'une seule donne.

Une petite fonctionnalité intéressante :

Quand vous passez votre souris sur une donne dans la grille, un petit phylactère apparaît sur chaque donne. Il ne faut pas cliquer, juste passer la souris. Il y est par exemple affiché:



C'est surtout la dernière information qui peut être utile.

Depuis novembre 2017, une ligne est ajoutée à la grille. Elle affiche le numéro de chaque table. Voici un exemple :

\bigcirc	•					G	Fille	des	rési	ultat	S						
Se	rie	1			-)	> Sé	rie s	uiva	nte								
Та	able	1	Та	able	2	Та	able	3	Та	ble	4	Та	ble	5	Та	ble	6
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

La récupération des données des tablettes

Voici donc la partie la plus agréable… Celle où vous ne ferez rien !

Tout se passe donc dans l'écran des BridgeCalc déjà montré précédemment.

<u>Résultats r</u>	récupérés
des tab	lettes
Nombre de joue	urs 0/20
Nombre de résu	Itats 0/75
Récupération automatique en cours	Stop

Récupération des noms des joueurs

Si vous désirez que les joueurs introduisent leurs noms sur les tablettes, vous devez cocher la case « Les joueurs introduisent leur nom » dans le premier écran de TOURNOI. Sinon, les écrans d'introduction des noms n'apparaissent tout simplement pas sur les tablettes et TOURNOI considère que c'est vous qui introduisez les noms.

Au départ, vous voyez qu'aucun joueur et aucun résultat n'ont été récupérés à partir des tablettes.

Lorsque les tablettes auront été initialisées et que les joueurs auront introduit leurs noms avant le premier tour du tournoi, les noms des paires seront connus du programme **TOURNOI**. Vous verrez augmenter le nombre de noms récupérés. Vous pouvez vérifier que tout est correct en utilisant le bouton «Voir/Modifier les noms des paires».

Introduction des feuilles de marque	Résultats récupérés
Calcul des fréquences	des tablettes
Calcul des résultats	
Affichage / Impression des résultats	Nombre de joueurs 0/20
Voir / Modifier les noms des paires	Nombre de résultats 0/75

Si vous constatez que tous les joueurs n'ont pas été récupérés, c'est que certains n'ont pas (encore) introduit leur nom dans les tablettes.

En plus, une vérification globale est faite sur le serveur, qui empêche les joueurs d'introduire un nom qui l'a déjà été à une autre table. Voici le message qui peut s'afficher sur une tablette:



Bien que cela n'ait quasi aucune utilité, vous pouvez éventuellement introduire à l'avance les noms dans **TOURNOI**. Vous décochez alors la case « Introduction des noms sur les tablettes ». L'écran d'introduction des noms n'apparaîtra tout simplement pas sur les tablettes .

Pour voir plus précisément les résultats manquants, vous pouvez parcourir successivement les résultats introduits dans le menu général :

Introduction des feuilles de marque

Tintroduction des feuilles de marque											
Donne ni	uméro 1	Vul	nérabilité:	Personne							
2											
1	1	7TE-1	50								
12	11	PASSE	0	0							
11	9	6TN-3		150							
10	7	5KCE-1	100								
9	5	355E-7	3400								
8	3	3PCE+3		830							
7	12	6CN-5		250							
6	10	35E-7	350								
5	8	1TE-5	250								
4	6	6KE+1		940							
3	4	6PN-7		350							
2											

Ainsi que la grille complètement remplie :

\bigcirc	•					G	Fille	des	rési	ultat	S						
Se	rie	1			-3	> Sé	rie s	uiva	nte								
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Installation du programme BridgeCalc sur les tablettes.

Les dernières versions de tous les programmes se trouvent toujours dans le dossier BridgeCalc/Programmes/Dernières versions de ma DropBox. Il suffit de me demander de vous ajouter à la liste des utilisateurs « autorisés » pour y accéder dans <u>votre</u> DropBox; vous recevrez le lien par Mail.

Il y a beaucoup de façons de copier le programme BridgeCalc.APK sur votre tablette.

- La façon la plus simple :

BridgeCalc ne se trouve pas sur le Google Play Store de Androïd. Je n'ai pas envie de payer 100€ juste pour cela.

Par contre, BridgeCalc se trouve sur l'AppStore de Amazon.

Il vous suffit d'installer une fois pour toutes sur l'écran d'accueil de votre tablette l'application « Amazon AppStore ». Voici comment faire ;

Vous allez sur le site <u>Amazon AppStore</u>. Vous cherchez « Amazon AppStore » et vous l'installez.

Sur votre tablette, vous lancez ce programme et vous y trouverez BridgeCalc. Je m'engage à modifier le programme lors de chaque mise-à-jour.

- Une autre façon très simple :

Sur votre tablette, vous allez sur mon <u>Mon Site</u> .Vous choisissez l'onglet « Utilisation de tablettes ». Il y a un lien « Cliquez ici » pour télécharger BridgeCalc.

- Transfert par Google Drive

Très facile. Cherchez « Google Drive » dans votre navigateur et installez-me à la fois sur votre PC et votre tablette : Vous devrez créer un compte gratuit..

- Transfert en Bluetooth.

Tapez dans votre navigateur : « Envoyer fichier Bluetooth Windows » et suivez les instructions.

- Transfert en WIFI.

Il vous suffit d'aller chercher sur la tablette dans le PlayStore un programme « Wifi File Transfer ». Quand vous le lancez, tout est bien expliqué.

- Transfert par lien DropBox

Vous recevez normalement de ma part le lien vers <u>ma</u> DropBox. Vous envoyez ce lien dans un Mail et vous cliquez dessus dans le Mail sur votre Smartphone.

- Transfert par clef USB.

Il vous suffit de le mettre sur une clef USB et d'utiliser un adaptateur USB<->MicroUSB (1€) pour le copier sur les tablettes à l'aide du programme standard « Gestionnaire de fichiers » d'Androïd.

- Transfert par câble USB

Vous utilisez le câble USB que vous recevez avec votre tablette télécharger sur votre PC le programme Android Transfer for PC.

- Transfert par Mail

Quand on reçoit une tablette, la première chose qu'on est invité à faire est d'installer le Mail. Alors, il suffit de vous envoyer un Mail avec BridgeCalc.APK comme annexe et de cliquer dessus dans le Mail sur votre tablette pour l'installation.

Lancement automatique de BridgeCalc

Sous Androïd, il est possible de lancer automatiquement un programme au démarrage d'une tablette. Téléchargez par exemple le logiciel « AutomateIt ». Il fonctionne très bien : il faut juste patienter assez longtemps avant que BridgeCalc ne se lance au démarrage.

Réinitialisation d'une tablette

Si un problème grave arrive sur une tablette ou si vous désirez qu'une tablette puisse introduire les résultats de plus d'une table, il faut réinitialiser le programme BridgeCalc entre les tables.

Il est très facile de le faire. Il y a un bouton « Arbitre » dans le menu des tablettes à plusieurs endroits. Vous avez une option permettant de réinitialiser la tablette et une autre permettant de changer le numéro de table. Si vous devez arrêter BridgeCalc alors que le bouton « Arbitre » n'est pas visible, vous devez « forcer » le programme à quitter. C'est une opération standard sous Androïd. Voyez par exemple :

Comment fermer les applications sur Androïd

<u>Mise-à-jour du programme BridgeCalc.APK sur une tablette.</u>

1) Si BridgeCalc est en train d'être exécuté, vous commencez par « forcer » le programme à quitter. Si vous ne savez pas comment faire, voyez à ce sujet le paragraphe précédent.

2) Dans cet écran de l'application, si votre version d'Androïd le propose, vous «Videz le cache». <u>Surtout vous ne désinstallez pas le programme. Vous n'effacez</u> <u>pas non plus les données.</u> Ces deux opérations auraient comme effet de supprimer, entre autres, le fichier contenant son numéro de table et l'adresse IP du serveur. Et vous vous trouveriez dans l'état d'une nouvelle installation où BridgeCalc vous afficherait le message décrit dans le paragraphe suivant: « Première utilisation de la tablette, veuillez introduire le numéro IP du serveur ». Cette manipulation peut être fastidieuse si vous devez souvent installer de nouvelles versions sur toutes vos tablettes.

3) Vous réinstallez BridgeCalc.APK comme décrit dans le paragraphie précédent.

Introduction des données sur une tablette.

Le maniement des tablettes est très intuitif.

Premier lancement

Lorsque vous lancez BridgeCalc pour la première fois, un premier écran apparaît :



© Guy LOUIS 2024 V21 01/08/2024

Bien que le programme fonctionne parfaitement quelle que soit la taille de l'écran, il est possible de le paramétrer pour obtenir des écrans « simplifiés » et donc plus lisibles sur de petits smartphones.

Vous pouvez ainsi choisir d'afficher des écrans « normaux » ou « simplifiés ».

L'arbitre peut décider plus tard de fixer définitivement ce choix S'il ne le fait pas, ce premier écran apparaîtra à chaque lancement de BridgeCalc.

Le bouton « Arbitre » permettant de modifier ce choix est décrit un peu plus loin...

Un deuxième écran apparaît lors de la première utilisation. Le programme demande à l'arbitre d'introduire l'adresse IP du serveur BridgeCalc.



C'est une opération que vous devez absolument réaliser, une fois pour toutes, sur chaque tablette. Bien que le programme teste si la syntaxe est correcte, il ne vérifie pas, <u>à ce moment</u>, que le serveur est présent.

L'adresse IP du serveur est sauvée sur la tablette dans un fichier /.../<DossierStandardDesDocumentsAndroïd>/ServerIP.TXT.

J'ai expliqué plus haut que l'adresse du serveur devrait être fixée une fois pour toutes. Sinon, le bouton « Arbitre » décrit dans le paragraphe suivant permet de changer cette adresse IP.

Ensuite, vous êtes redirigés vers cet écran :

Arbitre

Fixer quel numéro de table pour cette tablette?

1	2	3	4	5			
6	7	A priori de la ta	, les nu blette s	méros ont tou	le série et c s les deux r	le table nis à 1.	
11	12	Choisis				c	
16	17					OK	
	L						

Vous fixez alors le numéro initial de cette tablette. Il peut bien sûr être changé plus tard. Ainsi que le numéro de série.

Bouton Arbitre

Arbitre

Un mot de passe vous est demandé. C'est le même que sur le serveur et la grille (rappel : vous le modifiez éventuellement dans le fichier AndroidPassword.TXT de TOURNOI, décrit plus haut). Si vous ne voulez pas de mot de passe (déconseillé), vous créez ce fichier et n'y mettez rien. Dans les trois cas suivants, le mot de passe est vide : lorsque vous n'avez pas accès au WIFI, lorsque le serveur n'est pas (encore) actif ou lorsque la tablette ne s'est pas encore manifestée au serveur. Voir dans le paragraphe « Modification du mot de passe dans Tournoi » à la fin de ce document la possibilité de changer ce mot de passe dans TOURNOI sans créer ou modifier manuellement ce fichier.

Pour l'arbitre

Fixer le numéro de la tablet	e
------------------------------	---

Ne plus permettre de changer

Fixer la série de la tablette

Choix du type d'interface: O Actuellement: pour ce tournoi

Relancer la tablette

Nouvelle adresse IP du serveur

Voir le log de cette table

Fixer les symboles P/C/K/T

Quitter BridgeCalc

Quitter cette boîte de dialogue

1) Fixer le numéro de la tablette :

Arbitre

Fixer quel numéro de table pour cette tablette?

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Le numéro de la tablette est sauvé dans le

fichier /.../<DossierStandardDesDocumentsAndroïd>/MyTable.TXT.

et est repris lors de chaque lancement.

2) Fixer la série de la tablette :

Arbitre

Fixer quel numéro de série pour cette tablette?

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Le numéro de série de la tablette est sauvé dans le fichier

/.../<DossierStandardDesDocumentsAndroïd>/MySerie.TXT.

et est repris lors de chaque lancement.

Il est clair que cette option ne devrait être utilisée que dans un tournoi avec plusieurs séries de paires. Néanmoins, lorsque vous changez le numéro de série de la tablette, aucun test n'est fait <u>à ce moment</u> sur la validité de ce numéro. En effet, dans trois cas⁴, BridgeCalc ne connaît pas (encore) le nombre de séries. Néanmoins (et heureusement), dès que vous cliquerez sur le bouton «Démarrer le tournoi», une erreur sera affichée.

⁴ Lorsque vous n'avez pas accès au WIFI ou lorsque le serveur n'est pas (encore) actif ou lorsque la tablette ne s'est pas encore manifestée au serveur.

3) Relancer la tablette

Cela a l'effet souhaité… Vous avez alors la possibilité de changer le numéro de table pour que cette tablette serve à encoder un nouveau tournoi sur la tablette fixée.

4) Choix du type d'interface

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, un menu déroulant apparaît :



Vous avez ainsi 4 possibilités... Si vous avez choisi « pour toujours », le premier écran « Simplifié » ou « Normal » n'apparaitra plus au lancement de BridgeCalc.

5) Nouvelle adresse IP du serveur

Voir plus haut...

6) Voir le *log* de cette table

BridgeCalc vous montre le *log* de la table courante, c'est-à-dire l'ensemble des transactions qui se sont passées depuis le début du tournoi. Cela peut être utile si une situation particulière ou une erreur se produisent. Ce *log* (LOG.TXT) est également présent sur la tablette dans le dossier «Documents». Il existe durant le tournoi et après avoir quitté BridgeCalc, mais est réinitialisé à chaque lancement du programme.



7) Fixer les symboles A-V-+-*



Les tablettes Androïd sont peut-être différentes. Toutes les tablettes n'ont pas nécessairement la même version du système. Toutes n'ont pas les mêmes caractéristiques physiques. On constate par exemple que l'affichage des

caractères ♠, ♥, ♠, ♣ n'est pas toujours correct ni lisible. C'est à quoi sert cette option. Elle dépend donc de chaque tablette, sauf évidemment si elles sont toutes de même marque et ont la même version du système. Il n'empêche que vous devez vérifier si les caractères ♠-♥-♠-♣ s'affichent correctement. Sinon, vous choisissez les caractères Unicode (qui sont en N/B). Sinon, il faudra vous résoudre à choisir la version « Texte » P-C-K-T. Ceci est évidemment mémorisé entre les tournois.

8) Quitter BridgeCalc

C'est clair...

8) Quitter cette boîte de dialogue

C'est clair...

Duplication de numéros des tablettes

Chaque fois qu'une tablette dialogue avec le serveur, celui-ci mémorise son numéro et son adresse IP.

Si une autre tablette se manifeste avec le même numéro de table (et donc une autre adresse IP), le serveur lui signale et cet écran apparaît :

Série	1	Table	3	© Guy LOUIS 2017		
Ceci est uniquement destiné à l'arbitre.						
Cette tablette demande à utiliser un numéro de table avec un numéro IP qui existe déjà pour le serveur pour une autre tablette.						
Soit l'arbitre décide simplement de changer le numéro de la tablette.						
Soit il y a eu un plantage de cette tablette et un remplacement par une autre et l'arbitre considère que cette situation est normale.						
L'arbitre clique alors sur le bouton "Accepter l'existence"						
On pourra dans ce second cas relancer la tablette, Elle se retrouvera dans la situation juste avant ce plantage.						
Changer le numéro de la tablette						
Accepter l'existence sur le serveur et garder le numéro de la tablette						

Si c'est simplement le choix erroné du numéro d'une tablette, il suffit de régulariser la situation en utilisant le bouton «Changer le numéro de la tablette». Le mot de passe de l'arbitre vous est bien sûr demandé.

Mais un autre cas peut se présenter : une tablette est tombée en panne de batterie ou est complètement plantée et vous utilisez une autre tablette en lui donnant le même numéro de table. C'est alors une situation « normale » et vous allez le dire au serveur.

Vous utilisez alors l'autre bouton «Accepter l'existence sur le serveur et garder le numéro sur la tablette». Le mot de passe de l'arbitre vous est bien sûr demandé. La tablette redémarrera normalement et se retrouvera exactement dans la situation juste avant le plantage.

Pour les curieux, toutes les informations concernant le dialogue Tablette/Serveur/TOURNOI sont stockées sur le PC dans le dossier /Mes Documents/BridgeCalc. Il y a un sous-dossier Sériex (X est le numéro de la série) qui contient un fichier TABLETTES.TXT. Le second bouton efface la ligne contenant le numéro de la tablette dont il faut rectifier la situation.

Démarrage du tournoi

Si le WIFI n'est pas activé sur la tablette ou si celle-ci est connectée sur un autre réseau WIFI que le serveur, le message suivant apparaît :



Si le WIFI est en ordre, le programme commence par rechercher le serveur PCBridgeCalcServer.



Le serveur 192.168.1.20:9001 n'est pas encore actif. Réessayez plus tard



Note importante

Si vous obtenez sans arrêt le message disant que le serveur n'est pas actif, outre le fait que vous devez vérifier ce qui est indiqué au paragraphe « Installation des serveurs » (ouverture des ports TCP/UDP, autorisation de PCBridgeCalcServer sur le pare-feu, etc...), vous devez être certain que le PC et les tablettes sont sur le <u>même</u> réseau WIFI : le plus simple est de n'avoir qu'un seul routeur (non connecté à Internet) et d'activer le WIFI sur le routeur le PC et les tablettes).

Lorsque le programme BridgeCalc a trouvé le serveur, il vous en avertit et le tournoi peut commencer.



Le joueur qui gère la tablette, habituellement un joueur N/S clique sur le bouton « Démarrer le tournoi ». On l'appellera dorénavant « le manipulateur ».


Introduction des noms

Si l'arbitre a décidé dans TOURNOI que les noms devaient être introduits sur les tablettes, l'écran suivant apparaît. Sinon, on passe outre de cette étape, mais les tablettes seront quand même en permanence au courant des noms des joueurs. Ils auront été introduits au préalable par l'arbitre dans TOURNOI.



Choisir Nord	
Choisir Sud	
Choisir Est	
Choisir Ouest	



Introduction par nom des joueurs du Club

Le « manipulateur » clique sur un des boutons « Nord », « Sud », « Est » ou « Ouest ».



Pour ceux qui ont de gros doigts, il y a moyen d'augmenter la taille des lignes de la liste des noms. Voici ce qui apparaît en tête de la page :



Il n'y a que deux possibilités : standard (petite) et grosse.

Les manipulations dans cet écran sont évidentes:

- Une barre de défilement (ascenseur) programmée spécialement pour sa facilité, vous permet de défiler (*scroller*) dans la liste à l'aide de la poignée.
- Les deux flèches positionnent au début et à la fin de la liste.
- Le scroll manuel classique au doigt dans la liste reste possible.
- Le choix d'un nom se fait par une sélection au doigt sur une ligne.
- Vous pouvez retourner sans choix, en cliquant sur le bouton bleu : cela retourne un nom « vide ».



Lorsque les quatre noms sont introduits, le « manipulateur » clique sur le bouton « Suite ».



Il est à priori impossible aux joueurs de ne pas introduire un nom. Si c'est le cas, le message suivant est affiché :



Paire BYE en Nord/Sud

Si la paire absente est en N/S (encodée comme « BYE »), les joueurs E/W qui se présentent à cette table voient d'abord cet écran où le champ rouge clignote pour attirer l'attention :



Lorsqu'ils cliquent sur le bouton « Démarrer le tournoi », ils obtiennent un autre écran pour l'introduction des noms :

Table	1	N/S BYE	EW	5	© Guy LOUIS 2019
Vous ê de la Vous allez	tes E/W au a paire N/S cependar	u 1er tour à la ta 5 absente (BYE) nt introduire vos	ble noms.		
Introduise	z les no	oms des joue	eurs E/	/W:	
De préférer par votre no dans le Clui	nce om b:	Ou par n de liceno FBB/FFE	iuméro xe 3:		
Choisi	ir Est				
Choisir	Ouest				
Su	ite				

Les manipulations sont évidentes. Lorsque le joueur clique sur le bouton « Suite », le tournoi est terminé à cette table et cet écran est affiché. Le tournoi est fini à cette table 4: c'est la table de la paire BYE en N/S. Au tour suivant, les E/W montent d'une table.

Quitter

<- Vous pouvez quitter BridgeCalc ou laisser la tablette telle quelle...

Bien qu'ils peuvent cliquer sur le bouton « Quitter », il est préférable que les joueurs ne quittent pas cet écran afin que ceux qui viennent ensuite à cette table constatent qu'ils sont BYE et sachent où ils doivent aller au tour suivant.

Paire BYE en Est/Ouest

Si la paire absente est en E/W (encodée comme « BYE »), les joueurs N/S qui se présentent à cette table voient d'abord cet écran où le champ rouge clignote pour attirer l'attention :



Lorsqu'ils cliquent sur le bouton « Démarrer le tournoi », ils obtiennent un autre écran pour l'introduction des noms :

Table	1	N/S	4	E/W BYE	© Guy LOUIS 2017	
Vous ê de la Vous allez	tes N/S a a paire E/\ cependa	u 1er tou N absen nt introd	ur à la ta ite (BYE) luire vos	ble). noms.		
Introduise	ez les n	oms d	es jou	eurs:		
De préfére par votre l dans le Cl	ence nom ub:	C C F	Du par ni le licenci BB/FFB	uméro e ::		
Chois	sir Nord					
Choi	sir Sud					
S	uite					

Lorsque le joueur clique sur le bouton « Suite », l'écran affiche ce qui se passe lors du premier tour.



Dans certains cas, par exemple pour un tournoi Howell où la paire BYE est fixe, des écrans similaires sont affichés à chaque tour, indiquant aux paires qu'ils sont BYE ainsi que la table où ils devront se rendre ensuite avec quels étuis.

Ecrans du Tournoi

Voici maintenant les écrans qui apparaissent lors du déroulement du tournoi.

Ecran de choix des donnes à introduire (écran normal)



Vous pouvez jouer les étuis dans n'importe quel ordre... Ecran de choix des donnes à introduire (écran simplifié)

2 / 1

Vous pouvez jouer les étuis dans n'importe quel ordre...



Supr	hrimer	un	score
Oup			30010

(Destiné à l'Arbitre)

Dans l'écran normal, nom des joueurs est affiché dans tous les écrans. Les joueurs choisissent au fur et à mesure le numéro de l'étui qu'ils jouent. Ils peuvent les jouer dans n'importe quel ordre.

Les boutons passeront successivement du rouge au vert lorsque la donne aura été introduite.

Par exemple, après l'introduction du résultat de la donne 14, l'écran précédent devient :



<u>Ecran de fin de tour</u>

Lorsque tous les étuis d'un tour ont été introduits, l'écran devient :



Vous remarquez que le programme indique aux joueurs leur position au tour suivant.

Le « manipulateur » peut alors cliquer sur le bouton « Tour suivant ».

Bouton « Revoir les donnes jouées »



On obtient :

Tour 2		Table 5 © Guy LOUIS 2017				
N/S	5	BAUDRY Martine - ARN	NOLD Jehanne			
Boards	4	20013 buy - 022 324	-coop			
Donne	Contr	at	Valeur	Entame		
18		1P*N=	160	VT		
16		3CN+1	170	VK		
17		5TN=	400	RC		
Retour						

Vous remarquez également un bouton destiné à l'arbitre.

Supprimer un score par l'arbitre



Il permet de supprimer un score déjà introduit. Soit parce que le « manipulateur » a introduit un mauvais étui, soit parce qu'il a introduit un mauvais contrat. Ce dernier cas ne devrait normalement pas arriver puisque les E/W sont censés⁵ vérifier chaque fois le résultat introduit.

Il y a bien sûr la demande d'introduction du mot de passe bien connu.

⁵ On écrit *censé* avec un *c* dans l'expression *être censé faire quelque chose* qui signifie « être supposé le faire ». *Censé* est toujours suivi d'un infinitif. *Nul n'est censé ignorer la loi.* On écrit *sensé* avec un *s* quand il s'agit de l'adjectif qui signifie « qui a du bon sens, qui est réfléchi ». *Un homme sensé n'aurait pas agi ainsi.*



Le serveur PCBridgeCalcServer, la Grille et TOURNOI en seront avertis immédiatement.

Ensuite, on peut passer à l'écran d'introduction des résultats.

Voyez plus loin la description de cet écran ; celui-ci est très intuitif et aisé à manipuler.

Affichage des noms des paires

A plusieurs endroits des écrans de BridgeCalc, apparaît ce bouton :



2 RUSEK Rosy - RUSSO Elisabeth 3 SCHMITT Marie - SENGUPTA Karen

Et si c'est un Howell:

Liste des paires (Howell)

N≜	Paires	
1	MAURE Georges - MECA Gilbert	
2	PAROLA Marie - ROCCA Monique	
3	ROCCA Monique - RUIZ Monique	
4	RUSEK Rosy - RUSSO Elisabeth	
5	RUSSO Mattéo - SALVAT Claude	
6	SCHMITT Marie - SENGUPTA Karen	

Retour

Affichage des résultats du tournoi

A plusieurs endroits des écrans de BridgeCalc, apparaît ce bouton :

Voir les résultats du tournoi

Sans paramétrisation de l'arbitre, les résultats peuvent êtres vus à la fin de l'antépénultième tour (par exemple à partir de la fin tour 7 pour un tournoi de 9 tours).

<u>L'</u>arbitre peut cependant décider du tour à partir duquel les résultats peuvent être visualisés.

Si le fichier nToursAffichage.TXT n'existe pas, N vaut 2 (donc on pourra les voir à partir de l'antépénultième tour).

S'il existe, il doit contenir un nombre N.

Si N n'est pas un nombre ou s'il est strictement plus petit que -1, un message d'erreur est affiché et N est forcé à 2.

Si N est strictement positif, les résultats ne pourront pas être vus avant la fin du tour final - N. Par exemple : pour N=1, ils ne pourront être vus qu'après la fin de l'avant-dernier tour, pour N=2, ils ne pourront être vus qu'après la fin de l'antépénultième tour, etc...

Si N = 0, les résultats ne pourront être vus qu'après la fin du dernier tour du tournoi. S'il est plus grand que le nombre de tours du tournoi, BridgeCalc considèrera qu'on peut voir les résultats après la fin du premier tour. Il faut être conscient du fait que les résultats sont « biaisés » au début du tournoi : les valeurs N=0, N=1 et N=2 sont bien plus réalistes.

S'il N vaut -1, les résultats ne pourront jamais être vus. Ceci peut arriver dans certains tournois où les résultats sont proclamés solennellement par le directeur du tournoi.

TOURNOI calcule en permanence les résultats (du moins en récupération automatique des résultats ou lorsque que l'arbitre les récupère manuellement). Les joueurs ont la possibilité de voir l'entièreté des résultats (actuels) du tournoi. Cela peut bien sûr conduire certains joueurs à « bâcler » les derniers tours, soit en jouant un peu n'importe comment, soit en recherchant le *Top* à tout prix pour améliorer leur classement.

Les résultats (actuels) du tournoi sont affichés, tels qu'ils apparaissent lors de l'impression des résultats de TOURNOI.

Pour les tournois Mitchell, vous avez la possibilité d'afficher les résultats séparés ou fusionnés.



Voir les résultats fusionnés

Place	Numéro	Nom	Pourcent
		Résultats N/S:	
1	3	UZE Jean Loup-GALAND Claude	81.25
2	4	JUSTER Nicole-BREDIF Denis	43.75
3	1	ARNOLD Jehanne-BELINGARD Catherine	34.38
4	5	BOURON Yves-KELLER Annie	28.13
5	2	CHALIER Alain-CHALIER Yannick	20.83
		Résultats E/W:	
1	4	RUSSO Mattéo-TEUMA Annie	62.50
2	2	BLAEVOET Anne Marie-BLAEVOET Philip	47.92
3	1	PAROLA Marie-PENAFIEL Roger	32.14
4	3	BRIAL Jean Jacques-CHABERT Christia	21.88
5	5	MACCARIO Maryse-MINIERE Jean	21.43
	3		

Place	Numéro	Nom	Pourcent
		Résultats fusionnés:	
1	N3	UZE Jean Loup-GALAND Claude	81.25
2	E4	RUSSO Mattéo-TEUMA Annie	62.50
3	E2	BLAEVOET Anne Marie-BLAEVOET Philip	47.92
4	N4	JUSTER Nicole-BREDIF Denis	43.75
5	N1	ARNOLD Jehanne-BELINGARD Catherine	34.38
1	E1	PAROLA Marie-PENAFIEL Roger	32.14
2	N5	BOURON Yves-KELLER Annie	28.13
3	E3	BRIAL Jean Jacques-CHABERT Christia	21.88
4	E5	MACCARIO Maryse-MINIERE Jean	21.43
5	N2	CHALIER Alain-CHALIER Yannick	20.83

Pour les tournois Howell, il n'y a bien sûr qu'un affichage unique.

En fait, **TOURNOI** calcule en permanence les résultats, du moins chaque fois qu'il reçoit un nouveau résultat d'une tablette.

Introduction des contrats (version normale)

Table 5 Tour 3 ® Guy LOUIS 2017 N/S 5 Pour l'arbitre: BAUDRY Martine - ARNOLD Jehanne Supprimer Score arbitral E/W 3 LOUIS Guy - UZE Jean-Loupo Donne 19							
Vulnérabil	ité: Tou: J'ai cho	s isi un mau	ıvais num	éro de do	nne 19		
		Je veux (annuler m	on choix!			
1	2	3	4	5	6	7	
			♦	•	SA		
×	xx						
N/S	E/O	Ν	S	E	0		
=	+1	+2	+3	+4	+5	+6	
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	
-8	-9	-10	-11	-12	-13		
Pass	Passe Pas jouée						

Tout d'abord, vous remarquez ce bouton :



Il permet aux distraits de revenir en arrière quand ils voient qu'ils viennent ou sont en train de jouer un autre étui...

Vous constatez également que la vulnérabilité de la donne est affichée.



Ensuite, l'introduction du contrat doit se faire dans un certain ordre :

1) Le nombre de plis.



Vous cliquez sur un nombre. Il s'affiche en rouge. Vous pouvez changer d'avis et sélectionner un autre nombre.

A chaque choix, vous voyez instantanément le nombre de plis supplémentaires et de chutes possibles qui change.

2) Le type de contrat.



Vous cliquez sur une couleur. Elle s'affiche en rouge. Vous pouvez changer d'avis et sélectionner un autre type.

3) Ensuite, vous choisissez si le contrat est contré ou surcontré.



Lorsque vous cliquez sur l'un ou l'autre bouton, ceci apparaît :



Vous pouvez bien sûr passer outre de cette étape (X ou XX).

4) Contrat joué par N/S (Nord <u>ou</u> Sud) ou E/W (Est <u>ou</u> Ouest). Ou par Nord, Sud, Est ou Ouest. Votre choix s'affiche en rouge.



5) Enfin, vous donnez la valeur du résultat : « = » (juste fait), « +x » (plis supplémentaires) ou « -x » (chutes). Votre choix s'affiche en rouge .

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

Vous pouvez à tout moment revenir en arrière sur tous vos choix.

6) Il y a également deux boutons pour choisir un autre type de résultat :



Ils parlent d'eux-mêmes.

Les deux boutons suivants sont décrits autre part dans ces notes:



Lorsque le contrat a été introduit, voici l'écran qui apparaît :



La valeur du résultat est affichée et les E/W doivent absolument cliquer sur le bouton bleu pour accepter le résultat.

Pour la meilleure lisibilité possible, une fenêtre flottante reprenant le contrat est affichée. <u>Elle peut être déplacée</u> à l'aide du doigt. Dans certaines versions de BridgeCalc, c'est un champ clignotant qui montre le contrat:

```
3 SA par Nord =
```

Il est clair que si le « manipulateur » est un joueur E/W, c'est un joueur N/S qui doit cliquer sur le bouton bleu.

Si les N/S ou les E/W ne sont pas d'accord avec le contrat, le manipulateur peut toujours réencoder celui-ci, y compris revenir en arrière s'il s'est trompé d'étui.

Une dernière chose. Si l'acceptation par le bouton bleu a eu lieu de façon erronée, l'arbitre peut encore supprimer le résultat de la donne par un des deux boutons « Supprimer » et « Supprimer un score » décrits plus haut.

Entame

La description du bouton « Entame » est faite à la fin de cette note.

Introduction des contrats (écrans simplifiés)

Voici des copies d'écran de toutes les étapes d'introduction des contrats avec les écrans simplifiés. L'inconvénient est justement qu'il y a plusieurs écrans pour introduire un contrat mais l'avantage est leur grande lisibilité sur un smartphone.

Il n'y a pas besoin d'explications complémentaires, l'utilisation est identique à celle des écrans normaux.



	۲	+	*
SA		Passe	Pas jouée





Contré / Surcontré



Joué par:







Fin du tour

Lorsque le dernier tour a été introduit, voici ce qui apparaît.



Fin du tournoi

Lorsque le « manipulateur » clique sur le bouton « Tour suivant », le dernier écran de la table apparaît :

Tournoi terminé à cette table





Le « manipulateur » peut cliquer sur le bouton « Quitter » mais n'est pas obligé. S'il le fait, on retourne à Androïd.

Vous voyez également dans cet écran cinq boutons :



Certains ont été décrits plus tôt et d'autres seront décrits plus loin.

Il y a également dans cet écran un bouton « Arbitre ».



Après l'introduction du mot de passe, ceci apparaît :



Les cinq possibilités parlent d'elles-mêmes et la plupart ont déjà été décrites plus haut. Le retour au début permet éventuellement d'utiliser la même tablette pour jouer le tournoi à une autre table. Il suffira dans l'écran de départ de recliquer sur le bouton « Arbitre » pour changer le numéro de table et de recommencer un tournoi à cette table.

Affichage des résultats de chaque donne

Les BridgeMates et autres dispositifs permettent aux joueurs de comparer au fur et à mesure les résultats introduits pour chaque donne. En fait, cela n'a aucun sens de permettre cela au tout début du tournoi.

Pour satisfaire la curiosité des joueurs, BridgeCalc imite les feuilles de marque « papier » habituelles. Au fur et à mesure du déroulement d'un tournoi, ils peuvent voir les contrats joués par les autres paires (seulement à partir du second tour, bien sûr).

Jusqu'aujourd'hui, en plus des résultats, les pourcentages sont affichés. C'est une absurdité. Déjà que sur les BridgeMates, au premier tour, après avoir joué une donne, le programme vous attribue grassement 50%, au deuxième tour, que veut dire le fait qu'une des paires a 100% et l'autre un zéro?

Dorénavant, ces pourcentages n'apparaissent plus au début du tournoi.

Par contre, à partir « d'un certain tour », cet affichage se fait maintenant avec les pourcentages. Cela pourrait encore légèrement fausser le tournoi si les joueurs voient les tops ou zéros des donnes et adaptent leur conduite en fonction de cela (mais cela, c'est classique, avec ou sans feuilles de marque ou BridgeMates ou tablettes).

A priori, on ne peut voir les pourcentages qu'à partir de la moitié du tournoi. Par exemple pour un tournoi en 7 ou 8 tours, à partir du 4^{ème} tour. Dans le cas contraire, un message spécial est affiché : « Pourcentages non visibles avant le tour X ». Mais les résultats des paires sont bien présents dès le 2^{ème} tour....

Le numéro du tour à partir duquel les pourcentages peuvent être affichés peut cependant être fixé par l'arbitre dans le fichier nToursPourcentages.TXT).

Si ce fichier existe, il doit contenir un nombre N.

Si N n'est pas un nombre ou s'il est négatif, un message d'erreur est affiché et on utilise le numéro du tour de la moitié du tournoi.

Sinon, les pourcentages ne pourront être vus qu'à partir du tour N.

N ne peut être strictement plus petit que 2. Sinon, il est mis à 2.

Bien sûr, si N est égal ou supérieur au nombre de tours du tournoi, ils ne pourront être vus qu'au moment du dernier tour.

Il faut être conscient du fait que les pourcentages sont « biaisés » au tout début du tournoi. N=4 est une valeur raisonnable.

Mais le mieux est probablement de ne pas créer ce fichier et donc de ne montrer les pourcentages qu'à la moitié du tournoi.

Il faut donc bien noter que les deux fichiers nToursAffichage.TXT et nToursPourcentages.TXT peuvent très bien coexister.

De nouveaux boutons apparaissent à côté des étuis déjà joués.





En cliquant sur un des boutons « Comparer », on obtient l'équivalent de la feuille de marque de la donne (éventuellement sans les pourcentages) :

Donne N/S é	21 5	To E/V	ur 6 W 5	Tab	le 8
	N/5	6:17%	E/W	5:8	3%
Contrat 🔺	Valeur	N/S	% N/S	E/W	% E/W
?	170	1	83%	2	17%
?	160	2	67%	4	33%
?	1450	3	100%	6	0%
?	140	4	50%	1	50%
?	130	5	33%	3	67%
?	120	6	17%	5	83%
?	100	7	0%	7	100%
Saut	ou	Relais	ou	BYE	
Re	tou	r			

Les joueurs peuvent cliquer sur l'entête d'une colonne pour trier cette colonne par ordre croissant ou décroissant.

Beaucoup de joueurs ne remarquent pas ce bouton, dont la fonction est également habituellement prévue dans les BridgeMates. Donc, à la fin de chaque tour, ces boutons clignotent afin d'attirer encore plus leur attention...

Affichage des résultats de toutes les donnes

A tout moment, les joueurs ont la possibilité de voir les résultats de <u>toutes</u> les donnes.

Il y a ce bouton sur la fenêtre de fin du tournoi :



Vous arrivez alors à cette fenêtre, qui parle d'elle-même :

Donn	e 7	<	Vous po donne po	ouvez au ur chois	ssi cliquer sur ir la suivante	la
N/S 1 E/W 2			1 Précéder	nte	Juivante	
	N/5 :	1 : 100%	E/W	2 : 0%		
Contrat 🔺	Valeur	N/S	% N/S	E/W	% E/W	
3CN+1	170	3	25%	3	75%	
3CN+2	200	1	100%	2	0%	
4KN+2	170	2	25%	1	75%	
Re	tour	•				

Attention : ceci ne fonctionne que si le serveur PCBridgeCalcServer tourne. Donc, si vous quittez TOURNOI, ce serveur est également arrêté. Si les joueurs « rouspètent », vous pouvez relancer uniquement PCBridgeCalcServer.

D'autre part, vous ne pourrez évidemment pas visualiser les résultats des donnes que vous n'avez pas (encore) jouées (ce serait un peu trop facile). Si vous tentez de le faire en parcourant toutes les donnes, le message suivant sera affiché pour celles qu'au moins une des paires n'a pas encore joués :

Contrat 🛛 🖊	Valeur	N/S	% N/S	E/W	% E/W	Entame
La paire	N/S 2	n'a pas	encore	joué	cette	donne

Récapitulatif par paires



Attention ! En janvier 2021, un utilisateur a détecté une fameuse possibilité de tricherie dans l'affichage des récapitulatis.

Voici dorénavant le message affiché:

Cette fonction n'est plus disponible durant le tournoi. En effet, les paires avaient la possibilité de voir tous les résultats de l'autre paire, y compris ceux de donnes qu'ils n'ont pas encore jouées.

Vous n'aurez accès à cette fonction qu'à fin du tournoi.

Et donc, ce n'est qu'à la fin du tournoi que ce bouton sera actif. De même que celui de l'écran de fin de tournoi.

A la fin du tournoi, on obtient :

apitul	© Guy L(OUIS 2016				
Un in	stant, réa	uperati	on de la	donne	12.	
3						
Contrat	Valeur	N/S	%N/S	E/W	%E/W	
?	100	6	0%	1	100	ī 🔶
?	100	6	25%	1	75	
		Moy=	13%			_
3CCN+1	630	6	100%	2	0	
3 <i>C</i> N=	140	6	100%	2	0	
		Moy=	100%			
3PN+1	170	6	50%	3	50	
4KE+1	-150	6	0%	3	100	
		Moy=	25%			
PASSE	0	6	0%	4	100	
PASSE	0	6	0%	4	100	_
		Moy=	0%			
5TN=	400	6	100%	5	0	
	Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 3 Contrat 2 2 3 CON+1 3 CN= 3 SN= 4 KE+1 4 KE+1 PASSE 5TN=	Apitulatif p Un instant, réc 3 Contrat Valeur ? 100 ?	A pitulatif par p Un instant, récuperati 3 Contrat Valeur N/S ? 100 6 ? 100 6 ? 100 6 ? 3CCN+1 100 6 3CCN+1 630 6 3CCN+1 630 6 3CN= 140 6 3CN= 140 6 3CN= 140 6 AKE+1 -150 6 Moy= PASSE 0 6 PASSE 0 6 PASSE 0 6 PASSE 0 6 PASSE 0 6	Contrat Valeur N/S %N/S 2 100 6 0% 2 100 6 25% 3CCN+1 630 6 100% 3CN+1 170 6 50% 4KE+1 -150 6 0% PASSE 0 6 0% PASSE 0 6 0% 5TN= 400 6 100%	Contrat Valeur N/S %N/S E/W 2 100 6 0% 1 2 100 6 2% 1 2 100 6 2% 1 3 630 6 100% 2 3CCN+1 630 6 100% 2 3CN= 140 6 100% 2 3CN= 140 6 100% 2 3CN= 140 6 00% 3 3SN+1 170 6 50% 3 4KE+1 -150 6 0% 3 PASSE 0 6 0% 4 Moy= 0% 4 4 5TN= 400 6 100% 5 <td>Contrat Valeur N/S % N/S E/W % E/W 2 100 6 0% 1 100 2 100 6 0% 1 100 2 100 6 2% 1 75 3CCN+1 630 6 100% 2 0 3CN= 140 6 100% 2 0 3CN= 140 6 100% 2 0 3CN= 140 6 100% 2 0 3SPN+1 170 6 50% 3 50 4KE+1 -150 6 0% 3 100 PASSE 0 6 0% 4 100 PASSE 0 6 0% 4 100 FASSE 0 6 0% 4 100 Thr= 400 6 100% 5 0 </td>	Contrat Valeur N/S % N/S E/W % E/W 2 100 6 0% 1 100 2 100 6 0% 1 100 2 100 6 2% 1 75 3CCN+1 630 6 100% 2 0 3CN= 140 6 100% 2 0 3CN= 140 6 100% 2 0 3CN= 140 6 100% 2 0 3SPN+1 170 6 50% 3 50 4KE+1 -150 6 0% 3 100 PASSE 0 6 0% 4 100 PASSE 0 6 0% 4 100 FASSE 0 6 0% 4 100 Thr= 400 6 100% 5 0

2
<u>د</u>

Donne	Contrat	Valeur	N/S	%N/S	E/W	%E/W
1	?	120	5	50%	2	50
2	?	100	5	25%	2	75
			Moy=	38%		
3	?	130	5	50%	4	50
4	?	100	5	25%	4	75
			Moy=	38%		
5	?	600	1	100	5	0%
6	?	130	1	100	5	0%
			Moy=	0%		
7	?	100	3	50	5	50%
8	?	120	3	100	5	0%
			Moy=	25%		
9	5TN=	400	6	100	5	0%



Eventuellement, comme pour la fonction « Voir toutes les donnes », en plus du récapitulatif, n'apparaissent pas les résultats des donnes qu'au moins une des paires n'a pas joué.



Introduction de la carte d'entame

Bien que la carte d'entame n'est pas utilisée ni affichée dans TOURNOI, beaucoup de joueurs aiment qu'elle soit introduite: si on veut comparer <u>sur les</u> <u>tablettes</u> les résultats avec les autres paires, il peut être utile de connaitre l'entame.

Lorsqu'on introduit un contrat, dès le moment où on choisit par qui il est joué, un nouveau bouton « Entame » apparaît :



Il clignote afin d'attirer l'attention du manipulateur. Celui-ci peut cliquer dessus pour introduire à ce moment la carte d'entame. S'il ne le fait pas à ce moment, il

pourra cliquer plus tard sur ce bouton. Y compris après avoir introduit le résultat (« = » « +n » « -n ») et que celui-ci est affiché en bas de l'écran.

De toutes façons, si l'entame n'a pas été introduite, le programme vous forcera à le faire quand vous demanderez aux E/W de vérifier le résultat.

Le bouton « Entame » ne clignote plus si l'entame a été introduite ou si le résultat est affiché.

Si vous avez introduit une mauvaise entame, il vous est toujours possible d'en introduire une autre.

Voici l'écran d'introduction de la carte d'entame :



Carte d'entame

Le bouton bleu parle de lui-même... Le seul risque est d'encourir le courroux d'autres joueurs si vous choisissez de ne pas introduire la carte d'entame...

Les informations courantes (table, tour, N/S, E/W, donne et contrat) sont rappelées.

L'ordre des clics est obligatoire. On clique d'abord sur la valeur de la carte d'entame :

v	10
6	5

On peut changer d'avis quand on veut et modifier cette carte.

Vous remarquez qu'on peut également cliquer sur le bouton « x » pour introduire une « petite » carte quelconque.

Ensuite, on choisit une couleur et le programme retourne directement à l'écran d'introduction des contrats. L'entame est alors indiquée à côté du bouton « Entame »...



Vous pouvez à tout moment recliquer sur le bouton afin de changer l'entame.

Vous constatez que le manipulateur peut décider de ne pas introduire l'entame en cliquant sur le bouton prévu :





Le seul risque est d'encourir le courroux d'autres joueurs...

Notez que tous les écrans affichant des contrats sont maintenant modifiés afin de montrer les entames.

Il s'agit des 4 écrans suivants :



Visualisation des donnes jouées.

On peut revoir les donnes jouées sur chaque tablette lorsque le tour est fini à l'aide du bouton « Voir toutes les donnes ».

TOURNOI ne tient aucunement compte de la carte d'entame.

Mais si vous désirez les revoir sur le PC, elles se trouvent dans le dossier « Mes Documents\BridgeCalc » dans des fichiers texte DONNEx.TXT.



N/S	6
EW	6

Boards:

Donne	Contrat	Valeur 🔺	Entame		
24	4C*N-1	-100	DT		
22	5TE+1	-620	×К		
23	Passe	0			
21	3CN=	140	VP		
Retour					

Scores arbitraux

Les tablettes BridgeCalc permettent à l'arbitre d'introduire des scores arbitraux.

Ils sont de deux sortes :

- Sur une tablette, l'arbitre peut choisir de forcer une marque « à ajuster » dans TOURNOI. L'avantage est que vous ne pourrez pas oublier de faire cet ajustement, puisque TOURNOI vous le rappellera au moment du calcul des fréquences. Mais vous n'utilisez cette possibilité que si vous n'avez pas encore pris la décision durant le tournoi.
- L'arbitre peut introduire directement sur la tablette un score arbitral : x% pour N/S et y% pour E/W. Certains pensent qu'il faut nécessairement que le total x+y fasse 100. C'est absolument faux... Rien n'interdit par exemple de mettre une marque ajustée 60-60 si vous estimez que les deux paires sont lésées pour une raison ou l'autre.

Score arbitral © Guy LOUIS 2016 Table 1 Tour 1 N/S 1 E/W 1 Donne 2

Arrivé ici par erreur...

Donner la moyenne, c'est donner le même résultat sur cette donne que sur le reste du tournoi. C'est la même chose que si on ne jouait pas la donne.

Ajuster dans TOURNOIA, c'est reporter l'ajustement pour plus tard.

Le meilleur moyen d'ajuster une donne est de calculer les fréquences pour voir le résultat global des joueurs et ensuite seulement de fixer les pourcentages ajustés.



Dans TOURNOI, deux boutons vous permettent de visualiser ces scores arbitraux.

D'abord, le bouton « Visualiser les scores arbitraux » de l'écran « BridgeCalc »:

···	0.0.
Visualiser les scores arbitraux	
ESC = Retour	

Voici un exemple de résultat :

•	
Série: 1, Donne: 18, N/S: 3, E/W: 1: 60%-40%. Ajustement déjà introduit. ARB: Série: 1, Donne: 3, N/S: 11, E/W: 9. Score arbitral à introduite manuellement. Série: 1, Donne: 22, N/S: 12, E/W: 6: 40%-60%. Ajustement déjà introduire manuellement. ARB: Série: 1, Donne: 22, N/S: 11, E/W: 3. Score arbitral à introduire manuellement. ARB: Série: 1, Donne: 27, N/S: 2, E/W: 4. Score arbitral à introduire manuellement. ARB: Série: 1, Donne: 37, N/S: 2, E/W: 4. Score arbitral à introduire manuellement. Série: 1, Donne: 37, N/S: 2, E/W: 4. Score arbitral à introduire manuellement. Série: 1, Donne: 41, N/S: 2, E/W: 4: 60%-40%. Ajustement déjà introduit.	

Dans ce cas particulier, il y a 3 marques ajustées et déjà encodées. Les 4 autres (ARB) devront être ajustées plus tard.

Voici d'autre part le bouton standard des ajustements et pénalités :

Ajustements et pénalités

Ajustements
Ajustements-Pénalités-Ventilation
<u>V</u> isualisation des ajustements et pénalités
Impression des ajustements et penalités
<u>Ajustement des fréquences</u>
Pénalités ou bonus globaux
Ventilation des <u>f</u> réquences
Suppression d'un ajustement ou d'une pénalité
ESC = Fin - Retour

Attention

Ajuster manuellement la donne 3 par N11 contre E9. Ajuster manuellement la donne 22 par N11 contre E3. Ajuster manuellement la donne 27 par N12 contre E4. Ajuster manuellement la donne 37 par N2 contre E5.

Je répète que de toutes façons, comme actuellement, vous ne pourrez pas calculer les résultats sans faire les ajustements prévus et non déjà introduits sur les tablettes ou dans TOURNOI.

Introduction manuelle d'un résultat dans TOURNOI

L'arbitre a deux façons de modifier le résultat d'une donne.

1) Sur une tablette, lorsque l'écran de choix des donnes à encoder est encore visible à l'écran, l'arbitre peut utiliser le bouton prévu pour supprimer un résultat et pour que les joueurs ou lui-même puissent le réintroduire.

(Destiné à l'Arbitre) Supprimer un score

2) Si on est déjà passé au tour suivant ou à n'importe quel moment, l'arbitre n'a que la solution de modifier le résultat dans TOURNOI.

Il suffit d'utiliser un des deux boutons prévus pour l'encodage « classique » des résultats :

Introduction des feuilles de <u>m</u>arque Introduction des feuilles de table

Bien que l'encodage par valeurs (\underline{Ex} : 400) soit possible, il est fortement conseillé d'utiliser l'encodage par contrats (\underline{Ex} : 3SN=). En effet, c'est la façon d'encoder

les résultats sur les tablettes et si les joueurs demandent de voir les résultats d'une donne, il est préférable de leur montrer « 4CN+1 450 » plutôt que « ? 450 ».

Notez que pour un tournoi avec l'utilisation des tablettes, l'option standard est « par contrat ».

Mais vous pouvez modifier cette option avec la touche F4 ou en double-cliquant sur le texte.



Notez également qu'il n'y a pas de possibilité d'introduire l'entame dans le programme classique.

Il y a cependant un autre programme CONTRAT, qui permet d'introduire un contrat et l'entame avec un interface identique à celui qui se trouve sur les tablettes : voyez à ce sujet la documentation spécifique de ce programme.

L'entame n'est réellement utilisée que pour la version française de TOURNOI.

Il y a une conséquence agréable dans BridgeCalc sur les tablettes.

Chaque fois que les joueurs demandent les résultats d'une donne (boutons « Revoir les donnes », « Voir toutes les donnes », « Récapitulatif par paires », etc...), les résultats modifiés par l'arbitre sont marqués d'une astérisque (*), avec un petit message d'explication, uniquement présent dans ce cas.

Voici trois exemples :

1) « Revoir les donnes »

Tour	9	Table 2	© Guy LOUIS 2017
N/S	2	GALAND Claude - LOUIS Guy	
EW	3	ROY Philippe - VANDENCRUYCE Christian	

Une (*) signifie qu'une donne a été modifiée par l'arbitre									
Donne	Contrat	Valeur 🔺	Entame						
2	3SN-1	-100	10C						
1	2CN=	110	10T						
3	3CN+1	170	2K						

2) « Récapitulatif par paires »

Récapitulatif par paires © Guy LOUIS 2017										
(*) signifie qu'une donne a été modifiée par l'arbitre						Retour				
N/S 2 GALAND Claude - LOUIS Guy										
Donne	Contrat	Valeur	N/S	%N/S	E/W	%E/W	Entame			
1	2CN=	110	2	0%	3	100%	10T			
2	3SN-1	-100	2	100%	3	0%	10C			
3	3CN+1	170	2	100%	3	0%	2K			
			Mov-	67%						
3) « Voir toutes les donnes »



En cas de plantage d'une tablette

Quoi qu'il arrive, tout est fait dans BridgeCalc pour pouvoir tout relancer et se retrouver exactement dans l'état précédant la panne ou le plantage.

A la fin de chaque tour, les tablettes envoient cette information au serveur qui la sauve pour éventuellement la restaurer plus tard. Si une tablette est relancée (ou si vous prenez une autre tablette pour la même table), elle se retrouvera au « bon tour » au début de la donne qui n'a pas encore été jouée.

Comment faire pour relancer une tablette? Il faut commencer par forcer l'arrêt sous Androïd et ensuite de la relancer.

Il est très facile de le faire. Il y a un bouton « Arbitre » dans le menu des tablettes et dans l'écran de fin. Vous avez une option permettant de réinitialiser la tablette et une autre permettant de changer le numéro de table.

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

Forcer l'arrêt d'una application Androïd

En cas de plantage des programmes sur le PC

Les programmes concernés sont TOURNOI, Grid et PCBridgeCalcServer.

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

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

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

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

Pertes de connexion des tablettes

Il a quelquefois été mentionné des pertes de connexion des tablettes sur le serveur (le fameux message rouge "Le serveur 192.168.1.56:9001 n'est pas (encore) actif. Réessayez plus tard... »).

Si cela arrive inopinément ou en démarrant une tablette et sans raison, cela n'a rien à voir avec mes programmes (ni TournoiA/B, ni PCBridgeCalcServer, ni BridgeCalc). La façon normale de faire n'est pas de redémarrer la tablette, mais simplement d'aller dans les paramètres et de désactiver puis réactiver le WIFI

Introduction des diagrammes des étuis sur les tablettes

Ecran de départ dans TOURNOI

Il y a une case à cocher supplémentaire dans le menu de départ de TOURNOI.

- □ Les joueurs introduisent leurs noms
- Les joueurs introduisent les diagrammes

Cette case à cocher n'est activable que si celle de l'utilisation des tablettes est cochée.

Sa valeur est mémorisée d'un tournoi à l'autre.

Si elle est cochée, elle permet aux joueurs d'introduire les diagrammes des <u>premières donnes</u> qu'ils jouent sur les tablettes.

Actuellement, TOURNOI mémorise et permet de voir ou d'imprimer les diagrammes et donc donne une aide précieuse à l'arbitre pour modifier un étui si une erreur a été constatée.

De plus, **TOURNOI** sauve les diagrammes des donnes pour l'affichage sur votre site ou sur BridgeWebs. Tout se passe à partir des boutons «Sauver les résultats pour le WEB» et «Sauver les résultats pour BridgeWebs» du menu général, décrit dans le manuel du programme standard «Tournois par paires.PDF».

Pour la version FFB, les diagrammes sont sauvés dans le fichier BWS à destination de FFBClubNet. Celui-çi les envoie à la FFB.

Notez que pour un tournoi à plusieurs séries (TournoiB), seule la première série est concernée par ce bouton. Il n'apparaît pas pour les autres séries. En effet les étuis sont normalement identiques pour toutes les séries.

Importation des diagrammes dans TOURNOI

Quelle que soit la version de votre programme, vous avez la possibilité d'importer manuellement dans TOURNOI les diagrammes des donnes que vous allez jouer.

Le programme « Diagrammes » (voir plus loin) en est une possibilité pour le faire manuellement.

Une autre façon de faire est d'importer des diagrammes ayant été créés avec un appareillage de duplication ou à l'aide de programmes générant des donnes préduplicatées.

Un bouton a été ajouté dans le menu principal de TOURNOI.

Importer les diagrammes en format PBN

Les diagrammes doivent être inclus dans des fichiers PBN (Portable Bridge Notation), le standard des descriptions des tournois de Bridge Voir <u>PBN</u> <u>Homepage Contents - Tis Veugen</u>. D'autres formats existent (DUP, DLM, LIN, ...), mais il existe des programmes de conversion vers PBN. Par exemple le site <u>http://www.himbuv.com/nieuw/formaat/pbn_3</u> convertit « Tout en tout » ©.

TOURNOI vous propose de choisir dans le dossier de votre choix, le fichier . PBN, à l'aide d'une boîte de dialogue standard de Windows.



TOURNOI se charge de les inclure dans sa base de données et ils seront disponibles dans TOURNOI pour les visualiser ou les imprimer et visibles sur les tablettes. Voir plus loin les paragraphes « L'affichage des diagrammes sur les tablettes » et « Les diagrammes sauvés en format PBN ».

De plus, pour les français, si les diagrammes ont été prévus dans FFBClubNet, ils sont intégrés automatiquement par TournoiA/B dans le BWS et donc accessibles dans TournoiA/B et sur les tablettes.

Bien sûr, si les diagrammes ont été créés ou importés, ils ne pourront plus être encodés par les joueurs.

Importation automatique des diagrammes

Options d'importation des diagrammes (PBN)

Voici l'écran qui apparaît :

💕 Options des diagrammes	×					
Options d'importation des diagrammes						
Dossier des fichiers des étuis (PBN) C: Users mol/Desktop/ResultatsGBBC/						
Importation des diagrammes PBN Aide? C Demander à chaque importation Prendre dans le dossier des résultats (même code) C Les joueurs mélangent les cartes Toujours les trouver dans le fichier ci-dessous						
	TEST (.PBN) du dossier C:\Users\moi\Desktop\ResultatsGBBC\					
OK (= ENTER)						

Le dossier d'importation des diagrammes « Dossier des fichiers des étuis (PBN) » est à priori le même que celui des résultats⁶

Dossier des fichiers des étuis ((PBN)	C:\Users\moi\Desktop\ResultatsGBBC	
			W

⁶ A priori, c'est le sous-dossier Resultats du dossier de TournoiA. Mais vous pouvez le modifier dans les options générales (bouton « Dossier des résultats de tournois »).

Vous obtenez :



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

Rechercher un dossier						
Selectionnez le répertoire où se trouvent les dia	agrammes des étuis					
🗸 🚞 moi						
.borland						
ms-ad						
> 🦰 AppData						
Contacts						
🗸 🛄 Desktop						
= 3X3						
> 🔁 ResultatsGBBC						
> 🚞 TournoIA		· · ·				
> 📑 Documents						
🚽 Downloads						
	ОКА	nnuler				

Si vous avez décidé dans vos options de départ que les joueurs doivent introduire les diagrammes sur les BridgeMates ou sur les tablettes, cette option ne vous servira pas pour le tournoi « courant » mais seulement pour les suivants. Sinon, il y a quatre possibilités avec un bouton « Aide » :

💕 Aide
Aide sur l'importation des diagrammes PBN
Lorsque vous décochez la case "Les joueurs introduisent les diagrammes" ou lorsque vous n'utilisez ni les tablettes ni les BridgeMates, les diagrammes vont normalement être lus (ou pas) par le programme.
Les fichiers de diagrammes ont toujours l'extension PBN.
Vous avez 4 possibilités:
- soit le programme vous demande chaque fois de lui montrer le diagramme (à partir du dossier que vous avez défini comme contenant les diagrammes)
- soit le diagramme se trouve dans le dossier où se trouvent les résultats avec le même code que le tournoi.
- soit les joueurs mélangent les cartes et il n'y a pas d'importation des diagrammes (c'est l'option à priori au premier lancement du programme).
- soit le diagramme s'appelle toujours du même nom que vous définissez (à priori TEST.PBN) et se trouve dans le dossier défini comme contenant les diagrammes.
OK (= ENTER)

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

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

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



Vous tapez simplement une des touches ENTER ou ESC pour continuer. Vous pouvez cocher la case pour ne plus afficher dorénavant ce petit message ⁷.

Les diagrammes dans BridgeCalc

Si on est en mode « Diagrammes » (option cochée dans **TOURNOI** et si on est dans la première série de paires), après l'introduction du résultat de chaque donne, BridgeCalc propose d'en introduire le diagramme.

Dans un tournoi Mitchell, cela se passe toujours au premier tour. Par contre, dans un Howell, comme certains étuis ne sont pas nécessairement joués au premier tour, l'introduction des diagrammes peut avoir lieu à tout moment. De plus, comme certaines donnes sont quelquefois jouées en relais à plusieurs tables, c'est la première paire qui joue un étui qui doit introduire le diagramme (y compris au dernier tour pour un Howell à 6 paires).

Etui 🌰 Α R D ٧ 10 9 19 3 8 7 6 5 4 2 R ٧ 9 Α D 10 8 7 6 5 4 3 2 V 0 7 R D ۷ 10 9 i 7 4 3 2 8 6 5 r R 9 Α D ٧ 10 T 8 7 6 5 4 3 2 e Cochez un joueur, ensuite, sélectionnez dans les tas de cartes du dessus et si vous avez fait une erreur, désélectionnez en bas d i N ¢ а g □ **S** r a m □ E m e □ **0**

Ecran « Diagrammes »

⁷ Si vous voulez revenir en arrière et faire en sorte que ce message apparaisse à nouveau, effacez le fichier « MSG2.IXI » qui a été créé dans le même répertoire que le programme.

Le bas de l'écran peut être différent suivant le nombre d'étuis dont vous devez introduire le diagramme:

Envoyer

Envoyer et étui suivant

Le maniement de cet écran est extrêmement facile.

Au dessus, on trouve un jeu de cartes complet.

Il suffit de sélectionner successivement les 4 joueurs, dans un ordre quelconque et de cliquer sur les cartes du jeu. Elles apparaissent alors dans le jeu du joueur sélectionné. Peu importe l'ordre des cartes, elles sont remises en ordre dans les jeux. Chaque fois qu'une carte est sélectionnée, elle disparaît du jeu de cartes.

Si on constate qu'une « mauvaise » carte a été sélectionnée, il suffit de cliquer dessus et elle remonte « à sa place » dans le jeu complet.

Notez que vous pouvez réinitialiser d'un coup le schéma en cliquant sur ce bouton :

Réinitialiser

On pourrait faire la même chose moins rapidement, en cliquant sur toutes les cartes déjà introduites dans les jeux. Cela n'est évidemment intéressant que s'il n'y a que quelques cartes déjà sélectionnées.

Lorsque vous avez créé le diagramme d'un étui, vous cliquez sur le bouton « Envoyer… » pour le sauver sur le serveur. S'il y a plusieurs étuis dont vous devez introduire le diagramme, le numéro de l'étui suivant est indiqué. Sinon, BridgeCalc vous renvoie à l'écran d'introduction des donnes.

Une série de cas peuvent se présenter

1) Voici un exemple où on a sélectionné une série de cartes pour construire les jeux de Nord et de Sud. On voit qu'il manque 26 cartes dans le jeu du dessus. Aucune carte n'a encore été sélectionnée pour construire les jeux d'Est et d'Ouest.



Si on clique à ce moment sur le bouton « Envoyer... », ce message apparaît :

26 cartes du jeu n'ont pas été sélectionnées. On sauve ainsi? Oui Non, je vais le construire

Le « manipulateur » peut décider de sauver le diagramme tel quel ou arrêter pour poursuivre la construction. Bien sûr, si on sauve un diagramme incomplet, l'arbitre ne sera peut-être pas content...

Pour la version FFB, l'introduction complète des diagrammes est imposée et le message est impératif :

Désolé. 26 cartes du jeu n'ont p sélectionnées. Corrigez, SVP	oas été
	ОК

Néanmoins, depuis janvier 2019, dans la version FFB, un bouton rouge « Arbitre » est présent.



Si un « manipulateur » n'a pas le temps ou ne parvient pas à créer un diagramme vous pouvez, avec ce bouton, décider d'envoyer le diagramme tel quel, même s'il est vide.



Et dans ce cas, l'arbitre doit utiliser quand il le désire le programme « Diagrammes « sur son PC ou son Mac pour introduire les diagrammes manquants. En effet, le programme FFBClubNet n'accepte pas des diagrammes incomplets ou vides.

Vous verrez également dans l'utilisation du programme « Diagrammes » que si vous n'avez pas le temps ou l'envie d'encoder le diagramme, il y a un bouton pour envoyer un diagramme « bidon ».

Envoyer diagramme bidon à la FFB

Celui-ci crée le diagramme d'une donne qui n'a jamais été jouée depuis que le Bridge existe et ne le sera jamais si le destin de l'Univers est le *Big Crunch*.. Pour le *fun*, si cette donne était enchérie, selon le joueur qui est le donneur, les enchères seront « 7 \bullet - 7 \bullet

Pour le fun, le nombre de donnes possibles est de 53.644.737.765.488.792.839.237.440.000, soit près de 54 milliards de milliards de milliards.

En fait, il y en a beaucoup plus (500.000 fois) que le nombre d'étoiles dans l'Univers observable (10 exposant 23, 10 ²³) qui est lui-même équivalent au nombre de grains de sable sur la terre et du nombre de molécules H2O dans un verre d'eau. Si ! Si ! On trouve tout ça sur Internet...

2) Voici un autre cas où le jeu de cartes reste complet sans aucune sélection :

Board 16

	Α	R	D	v	10	9	8	7	6	5	4	3	2]
•	Α	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
•	Α	R	D	v	10	9	8	7	6	5	4	3	2]
-	Α	R	D	v	10	9	8	7	6	5	4	3	2	[
Coc du c	Cochez un joueur, ensuite, sélectionnez dans les tas de cartes du dessus et si vous avez fait une erreur, désélectionnez en bas.													
N														

Quand on clique sur le bouton « Envoyer... », ce message apparaît :



Pour la version FFB, l'introduction complète des diagrammes est imposée et le message est impératif :



Voyez cependant dans le paragraphe précédent comment l'arbitre peut résoudre ce problème.

3) Voici un dernier exemple :



On constate qu'une seule carte est restée dans le jeu. Voici le message :



Pour la version FFB, l'introduction complète des diagrammes est imposée et le message est impératif :



4) Si le diagramme de l'étui est complet et qu'on clique sur le bouton « Envoyer...», les quatre jeux de cette donne sont envoyés au serveur.

Notes et facilités

A) Vous pouvez toujours changer de joueur en recochant une des cases N/S/E/O.

B) A tout moment, rien n'empêche de réinitialiser le schéma du diagramme ou de modifier les quatre jeux, par simples clics dans le paquet de cartes ou dans les jeux.

De plus, Pour vous faciliter la vie, certains « fignolages » sont très intéressants...

C) Il arrive souvent, lorsque le jeu d'un joueur est rempli (13 cartes), d'oublier de changer de joueur. Et donc, on s'aperçoit beaucoup plus tard que le jeu du premier joueur continue à gonfler. Si on s'en aperçoit assez vite, ça va. Mais on s'en aperçoit souvent très tard. On râle parce que c'est difficile de se remémorer les cartes sur lesquelles on doit alors cliquer pour les « remonter » dans le paquet!

Alors, quand le jeu d'un joueur a déjà 13 cartes et qu'on tente d'en introduire encore une, un avertissement apparaît: par exemple :



D) Quand on a rempli les jeux de 3 joueurs et qu'il ne reste donc plus que 13 cartes dans le paquet, c'est complètement débile de devoir cliquer une à une sur les 13 cartes restantes pour construire le jeu du 4^{ème} joueur. Donc le programme remplit automatiquement le dernier joueur...

Quand on a terminé avec le dernier étui, on entend un *beep*, on a un jeu de cartes vide et on voit un message « Terminé ».



Lorsqu'on a introduit tous les diagrammes qui manquaient, on retourne à l'écran d'introduction des donnes et le bouton « Diagrammes » sera caché…

Il est clair que si l'arbitre insiste, il vaut mieux créer les diagrammes complets. On a laissé la possibilité de ne pas le faire, sachant que certains joueurs sont des manchots ou de véritables escargots... © ©

Le diagramme « papier »

Dans l'écran de création des diagrammes vous constatez qu'il y a en permanence un bouton supplémentaire :



Il vous permet de visualiser instantanément l'équivalent du diagramme « papier » de la donne. Cela n'a pas tellement d'utilité mais c'est si agréable.

Notez qu'on peut pousser à tout moment sur ce bouton, quel que soit l'état de l'introduction du diagramme.

Notez également que lorsque le programme remplit automatiquement la dernière main, il passe automatiquement au diagramme « papier ».



Les paires BYE et les diagrammes

Les N/S sont BYE

S'il y a une paire absente en N/S (donc encodée comme « BYE »), lorsque la paire E/W se présente au premier tour à cette table, on rappelle qu'elle doit quand même introduire ses noms. Rappel de l'écran :

Table	2	N/S	вуе	EW	2	© Guy LOUIS 2016		
Vous êtes E/W au 1er tour à la table de la paire N/S absente (BYE). Vous allez cependant introduire vos noms.								
Introdu	isez les i	noms	des jo	ueurs	E/W:			
- De préfé	rence par v	otre no	m dans l	e Club:				
Ch	oisir Est		С	hoisir O	uest			
- Soit par	NOM et Pre	énom:						
	NOM:			Prénom	1:			
Est: Ouest:								
- Soit par	numéro FBB	:						
Est:		Oue	est:					
Vous pouvez remplir: - soit le Nom suivi du Prénom (ou de son initiale ou vide) - soit le numéro FBB - soit le nom préencodé dans le Club - soit ne rien remplir du tout Le numéro FBB a la priorité.								

Si on est en mode « Diagrammes », lorsque les E/W ont introduit leurs noms et qu'ils cliquent sur le bouton « Suite », ils obtiennent ceci :



Et ils sont dirigés vers l'écran d'introduction des diagrammes des étuis qui se trouvent à cette table. Dans les tournois classiques, la plupart du temps, ce sont les E/W qui mélangent les cartes à cette table ; d'habitude, ils inscrivent les diagrammes sur les feuilles de marque. Avec BridgeCalc, ils vont le faire sur la tablette.

Après avoir introduit les diagrammes, ils seront dirigés vers l'écran de fin, qui leur indique que le tournoi est terminé à cette table (pour la paire N/S « BYE » bien sûr).

Il leur est évidemment impossible de jouer les donnes dont ils ont pourtant introduit les diagrammes.

Les E/W sont BYE

S'il y a une paire absente en E/W (donc encodée comme « BYE »), lorsque la paire N/S se présente à cette table au début du tournoi, on rappelle qu'elle doit quand même introduire ses noms. Rappel de l'écran :

Tabl	e	2	N/S	2	EW	вуе	© Guy LOUIS 2016	
Vous êtes N/S et ne jouez pas le premier tour. La paire E/W est absente (BYE). Vous allez cependant introduire vos noms.								
Introduisez les noms des joueurs N/S:								
- De prét	fére	nce par v	otre noi	m dans	le Club:			
Ch	oisir	Nord			Choisir Su	ıd		
- Soit pa	- Soit par NOM et Prénom:							
	NO	M:			Prénom			
Nord:								
Sud:								
- Soit par numéro FBB:								
Nord:			Sud:					
C.			v	'ous po	uvez rem	plin:		
Ju	116		-	soit le (ou de	Nom sui son initic	vi du Pré ile ou vic	nom le)	
			-	soit le	numéro	FBB	•	
			-	soit le	: nom pré 2 rien ren	encodé c nplir du ·	lans le Club tout	
			L	e nume	éro FBB a	la prior	ité.	

Si on est en mode « Diagrammes », lorsque les N/S ont introduit leurs noms et qu'ils cliquent sur le bouton « Suite », ils obtiennent ceci :



Si le manipulateur « oublie » de cliquer sur le bouton « Diagrammes » et clique sur le bouton « Tour suivant » alors que les diagrammes manquants n'ont pas été remplis, le message suivant apparaît :



Le message parle de lui-même et balle est dans le camp des joueurs !

En cliquant sur le bouton « Diagrammes », ils sont dirigés vers l'écran d'introduction des diagrammes des étuis qui se trouvent à cette table. Dans les tournois classiques, la plupart du temps, ce sont les N/S qui mélangent les cartes à cette table ; d'habitude, ils inscrivent les diagrammes sur les feuilles de marque. Avec BridgeCalc, ils vont le faire sur la tablette.

Après avoir introduit les diagrammes, ils retourneront à l'écran de départ où le bouton « Diagrammes » est effacé. Ils ne joueront évidemment pas les étuis et verront ce qui va se passer au tour suivant. Ils finissent par cliquer sur le bouton « Tour suivant ».



L'affichage des caractères 🜨, 🤎, 🔶 📥.

Dans certaines tablettes et/ou versions d'Androïd, les symboles standard ♠, ♥, ♦, ♣ ne sont pas affichés correctement, ou même pas affichés du tout⁸.

Voir la façon de changer l'affichage à l'aide du bouton « Arbitre », décrit plus haut.

Fixer les symboles P/C/K/T

Changement du nombre de tours joués.

Dans le processus de lancement de **TOURNOI**, il vous a toujours été demandé le nombre de tours que vous allez réellement jouer. Il se pourrait que vous constatiez en cours de route que vous pouvez jouer un tour de plus que prévu.

Comment s'en sortir ?

C'est facile ! Vous quittez TOURNOI. Vous le relancez et choisissez l'option « Relancez un ancien tournoi ». Vous lui montrez le fichier de paires du tournoi que vous étiez en train de jouer. Le programme vous demande alors le nombre de tours que vous voulez réellement jouer. Bingo !

L'affichage des diagrammes sur les tablettes

Vous pouvez afficher les diagrammes à deux endroits.

1) Dans l'écran de choix des donnes à jouer, vous trouvez ce bouton :

Voir les diagrammes

Si vous cliquez sur le bouton alors qu'aucune donne n'a encore été jouée dans le tour, un petit message malicieux apparaît :

⁸ Le programme utilise une fonction théoriquement standard d'Androïd pour afficher ces symboles. Cela fonctionne sur la plupart des tablettes.

Vous ne pouvez évidemmen diagramme avant d'avoir jou malins, va	t voir aucun é les donnes! Petits
	ОК

Au premier tour (celui de l'encodage des diagrammes), vous pouvez donc voir les diagrammes des donnes qui viennent d'être jouées.

A partir du deuxième tour, vous pouvez voir tous les diagrammes des donnes qui ont été jouées par les deux paires.

2) Lorsque le tournoi est fini à une table, vous trouvez dans l'écran final ce bouton :

Voir les diagrammes des donnes					
Dans les de	eux cas,	vous obtenez :			
Donne	1	+			
Voir	le diagr	ramme			
	Retou	r			
Avec plusieurs titres clairs possibles:					
Donnes visibles par NS 4 et EW 7					
123	78916	17 18 25 26 27 27			
Toutes	les dor	nnes sont visibles			

par NS 1 et EW 4

A l'aide des boutons + et -, vous pouvez choisir la donne. Pour autant que les diagrammes des donnes sont accessibles, vous obtenez directement le « diagramme papier » de l'étui choisi.



Le programme « Diagrammes »

Il permet d'introduire des diagrammes de donnes sur votre Mac ou PC.

Cela peut être utile dans un tournoi avec donnes préparées ou préduplicatées. Dans ce cas, vous décochez dans **TOURNOI** la case « Diagrammes » et c'est vous qui pouvez introduire (à l'avance) les diagrammes des donnes. Ils seront visibles sur les tablettes.

Cela peut également être utile si vous avez coché la case « Diagrammes » dans TOURNOI et que certaines paires n'ont pas eu le temps d'introduire ceux-ci. Cela fonctionne même au cas où les diagrammes n'ont pas été remplis complètement.

Notez également qu'il y a un bouton dans **TOURNOI** pour importer les diagrammes au format PBN (voir plus haut ou dans la documentation «Utilisation pratique de BridgeCalc.PDF».

Programme de création des de donnes à destination de	s diagrammes e TournoiA/B
Ce programme vous permet d'introdui des donnes qui ne l'ont pas été p Cet encodage remplace les donnes ou incomplètement introduites su Vous introduisez le numéro d' Vous cliquez sur le bouton "-> I Vous construisez le diagramme et vous le sauvez comme si vous étie Le programme sauve le diagramme \Documents\BridgeCalc\Diag II sera automatiquement récupéré	ire les diagrammes ar les joueurs. 5 non introduites r les tablettes. Diagramme". de la donne ez sur une tablette. e dans le dossier grammes par TournoiA/B.
Donne 2	© Guy LOUIS 2017 V1.0 01/08/2017
-> Diagramme	STOP
Pour mémoire, voici la liste des donnes que vous introduisez successivement. Vous nettoyez ce champ quand vous le voule:	Ζ.

Lorsque vous cliquez sur le bouton « Diagrammes », vous obtenez le même écran que sur les tablettes pour introduire le diagramme d'une donne. Il est sauvé au même endroit sur votre PC que s'il avait été introduit sur une tablette et donc il sera automatiquement récupéré par **TOURNOI**.



Note importante.

Si vous utilisez ce programme durant votre tournoi (après que TOURNOI a été initialisé), tout fonctionnera comme c'est décrit : les donnes introduites seront sauvées dans le dossier/Mes documents/BridgeCalc/Diagrammes et récupérées automatiquement par TOURNOI.

Par contre, si vous désirez utiliser ce programme avant de lancer votre tournoi, par exemple pour un tournoi à donnes préparées ou préduplicatées, vous devez savoir qu'il y aura une petite manipulation à faire.

On vient de rappeler que les diagrammes sont sauvés dans le dossier /Mes documents/BridgeCalc/Diagrammes. Lorsque vous aurez introduits tous les diagrammes, vous déplacez le dossier Diagrammes dans un endroit sûr.

Au moment voulu, vous lancez votre tournoi et vous n'oubliez pas évidemment pas de décocher la case « Diagrammes » dans TOURNOI, afin que les joueurs ne viennent pas détruire votre beau travail... ©

Lorsque TOURNOI a été lancé, vous déplacez alors le dossier Diagrammes que vous avez mis de côté dans le dossier /Mes documents/BridgeCalc/. C'est comme si les diagrammes avaient été introduits sur les tablettes.

L'impression des diagrammes dans TOURNOI

Si la case d'introduction des diagrammes est cochée dans TOURNOI, ils sont automatiquement récupérés en même temps que les résultats.

Un bouton supplémentaire apparaît dans le menu général :

Voir ou imprimer les diagrammes des étuis

Si l'intégration des diagrammes n'est pas activée, le message suivant apparaît.



<u>Exemple de résultat :</u>

louvement	
Mitchell-Relais 18 paires 9 tours	3 Boards/Table
Board 1	<u>^</u>
Nord	
P R 9 7 6 C 10 6 5 4 3 K R 8 T D 6	
Sud	
Р V 8 4 С D 8 2 К Д 7 6 Т R 8 7 5	
Est	
P R 5 C R V 9 K D 10 5 4 T V 4 2	
Ouest	
Р D 10 3 2 С A 7 К V 9 3 þ	×
OK (ESC)	Imprimer tel quel
Imprimer les diag	rammes Wysiwyg

Vous pouvez donc imprimer le diagramme de deux façons.

Tel quel, c'est à dire, tel que vous le voyez à l'écran, au format texte.

Wysiwyg (<u>What You See Is What You Get</u>), tel qu'il apparaîtrait dans un livre.

Le programme utilisé est « ImprimerDiagrammes.EXE ». Il est lancé automatiquement par TOURNOI.

2017071701.DIA Tournoi du Lundi 17/07/2017

Choisissez un diagramme à imprimer:







La liste montre les donnes pour lesquelles les joueurs ont introduit les diagrammes.

Dans l'exemple montré, vous remarquez que les donnes 6-10 n'ont pas été introduites.

Si aucun diagramme n'est disponible pour ce tournoi, le programme vous en avertit :

Choisissez un diagramme à imprimer:

|--|

Vous double-cliquez sur une donne pour l'afficher.



Vous l'imprimez à l'aide du bouton « Imprimer ».

Si vous désirez créer un PDF (au lieu d'imprimer sur papier), afin de pouvoir mettre ces diagrammes sur Internet ou les garder sous cette forme, vous cochez la case « PDF ». A la fin de la création du PDF, vous recevez ce message :



Si vous décochez la case « PDF », comme d'habitude, le programme vous affiche la boîte de dialogue standard de MacOS ou de Windows vous permettant de choisir les paramètres de l'impression.

	Imprimer	🎍 Imprimer	? 🛛
Imprimante : Préréglages : Copies : Pages :	HPLJ1010 Réglages par défaut toutes de: 1 à: 1 Mise en page	Général Sélection de l'imprimante Ajouter une CutePDF Writer EPSON XP-235 HELJ1010#2 Wilf#11	<
1	Pages par feuille : 1 0 Orientation : 2 2 4 6 Bordure : Aucune 0 Recto verso : Désactivé 0 Inverser l'orientation de la page Rectormement horizontal	Etat: Prêt Imprimer dans un fichier Prétér Emplacement: Commentaire : Rechercher une imprim Étendue de pages Tout Sélection O Page actuelle Pages : I Entrez les numérico su l'étendue des pages	ences iante
? PDF V Masque	ar les détails Annuler Imprimer	séparées par des vigules. Par exemple, 5-12 Imprimer Annuler	Appliquer

Les boutons « Retour » et « Imprimer » n'apparaissent pas dans l'impression, mais deux renseignements complémentaires s'y trouvent :

Etui 19

9/2/17 Tournoi du Lundi 17/07/2017

Lorsque vous revenez en arrière à l'aide du bouton « Retour », vous pouvez imprimer tous les diagrammes :

🛛 PDF



Vous avez donc également la possibilité de les imprimer sur votre imprimante ou au format PDF.

Le programme créera un PDF par diagramme ou imprimera une page par diagramme.

A la fin d'une impression PDF, vous recevez ce message :



Vous voyez également un bouton « Autres tournois ».



Vous obtenez un autre écran vous permettant de choisir d'autres tournois joués.

© Guy LOUIS 2017

Imprimer les diagrammes

Choisissez le tournoi dont vous voulez imprimer les diagrammes:

Fichier	Description
2017071701.DIA	Tournoi du Lundi 17/07/2017
2017071702.DIA	Tournoi du Lundi 17/07/2017
2017071822.DIA	Tournoi du Mardi 18/07/2017
2017072123.DIA	Tournoi du Vendredi 21/07/2017
2017072215.DIA	Tournoi du Samedi 22/07/2017
2017072223.DIA	Tournoi du Samedi 22/07/2017
2017072301.DIA	Tournoi du Dimanche 23/07/2017
2017072302.DIA	Tournoi du Dimanche 23/07/2017
2017072313.DIA	Tournoi du Dimanche 23/07/2017
2017072314.DIA	?
2017072315.DIA	Tournoi du Dimanche 23/07/2017
2017072316.DIA	Tournoi du Dimanche 23/07/2017

Créer tous les diagrammes PDF tous les tournois

Quitter

Indépendamment de l'utilisation à partir de **TOURNOI**, vous pouvez à tout moment lancer manuellement le programme « ImprimerDiagrammes ». Vous obtiendrez alors cet écran. Vous double-cliquez sur un tournoi pour voir et/ou imprimer ses diagrammes.

<u>Note</u> : N'oubliez pas que **TOURNOI** vous permet de choisir le dossier où vous sauvez les résultats de vos tournois. C'est là que se trouvent donc les fichiers contenant les diagrammes sauvés par **TOURNOI**. Ce n'est clairement pas le même dossier que celui où les diagrammes PDF sont créés.

Le bouton « Créer » vous permet donc de créer tous les PDF de tous les diagrammes de tous les tournois que vous avez joués. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez : cela ne fait que remplacer les anciens diagrammes.

Le programme « Nettoyage »

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

Il vous permet de nettoyer le dossier contenant les fichiers de description des tournois que vous avez joués à l'aide de TOURNOI. En effet, au bout de plusieurs mois (ou de plusieurs années), vos anciens résultats de tournois deviennent obsolètes ou le dossier de résultats contient un véritable fouillis de fichiers avec les extensions .pai, .var, .mul, .adj, .pen, .sea, .ven, .dia, ...

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

Le programme Nettoyage.EXE <u>doit</u> se trouver dans le même dossier que TOURNOI.

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

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

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

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

Il vous suffit de copier sur une clef USB le dossier contenant TOURNOI. Il y a bien sûr les programmes mais aussi le fichier des joueurs de votre Club (JOUEURS.TXT⁹). Si vous désirez garder les tournois que vous avez joués, il faut penser de temps en temps à copier le dossier contenant les résultats (si ce n'est pas le sous-dossier « Resultats » contenu dans celui de TOURNOI.

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

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

Notez que si vous ne faites pas un backup de **TOURNOI** sur une clef USB, vous pouvez quand même récupérer les programmes sur <u>Mon site</u> ou dans ma DropBox.

Notez également que mon programme **TOURNOI** considèrera que c'est une nouvelle installation et vous demandera la clef de déprotection. Vous notez le numéro de série de mon programme et obtenez dans la minute la clef par téléphone, SMS ou Mail (ou vous trouvez la formule de déverrouillage dans le mémo que je vous ai envoyé lors du payement de votre programme)

Lisez également le paragraphe concernant les problèmes qu'on peut rencontrer sous Windows 7 et Windows 10.

Comment terminer plus vite votre tournoi?

Il peut arriver que vous deviez terminer votre tournoi plus rapidement que prévu en ne jouant pas le(s) dernier(s) tours. En fait, rien ne va se passer de mal au niveau de **TOURNOI**. Vous obtenez les résultats corrects. Le(s) tour(s) non joué(s) produiront des donnes «non jouées» et donc des moyennes. En fait, si vous avez coché l'option dans **TOURNOI**, la loi des fréquences ventilées sera appliquée et donc les résultats seront très légèrement différents (quelques dixièmes de pourcents) que si vous les calculiez manuellement.

⁹ Pour des raisons historiques, le fichier FICHIER.TXT peut être utilisé.

Sur les tablettes, il serait bon de dire aux joueurs d'encoder les résultats des donnes des tours non joués comme «Donne non jouée». Ainsi, ils parviendront à l'écran final du tournoi, où ils auront la possibilité d'utiliser toutes les fonctionnalités qui y sont prévues.



Modification du mot de passe dans TOURNOI

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 :



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 minusules et Majuscules n'ont aucune importance.

<u>TournoiB</u>

Il n'y a très peu de changements pour la version à plusieurs séries de paires par rapport à la version <u>standard</u> de TournoiB, même si la reprogrammation a pris plus d'un mois à 10 heures/jour ! Tous les ajouts pour TournoiA se retrouvent intégralement dans TournoiB.

<u>Généralités</u>

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

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



Par contre, si vous exécutez TournoiB sur un mouvement avec une seule série de paires, il va vous afficher le message :
Message	. 🗆 🛛
Il n'y a qu'une seule série de paires dans le BWS. Il serait préférable d'utiliser TournoiA. Voulez-vous quand même continuer avec TournoiB?	_
Continuer avec TournoiB Plutôt TournoiA	

A votre bon cœur...

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

nètres						
Par Paire	amètres 25 à introd	du tour uire sur le	noi es ta	FFB blette	Clubl	Net
Séri	ie	Туре	NP	NT	Bye	
1 G 2 R	(VERT) (ROUGE)	*NoRec* *NoRec*	19 18	10 9	E∕W NON	10 🛆
09/0 Nom	06/2017 du tournoi:					
Tour	noi du Vendr	redi 09/06	/2017	7		
Code 2017	du tournoi: 060900	Par exemple ou "TEST" o	: "2203 u pour F	199" ou "ve FBClubNe	2203" t:	
<u>(</u>	<u>2</u> K	"20161218"	(AAAA	HHTTW)	

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

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





Nom et couleur des séries

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

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

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

Changements dans PCBridgeCalcServer

Aucun changement visible, même s'il a été fortement modifié....

Changements dans BridgeCalc

Le seul changement visible se trouve dans l'écran de départ :



© Guy LOUIS 2017 V4.0 01/06//2017 (FFB)

Serveur: 192.168.1.9

Série 1

Table 8

L'arbitre peut évidemment changer le numéro de série de la tablette ainsi que son numéro. Même si c'est dangereux, s'il l'a décidé, il peut permettre au manipulateur de changer lui-même ces deux paramètres :



Nous jouons un mouvement Mitchell de 9 tables et 27 boards. Il n'y a ni table-relais ni saut. Il n'y a pas de paire BYE.

Notez que depuis la programmation de TournoiB, TournoiA a également été reprogrammé et est considéré comme un tournoi à plusieurs séries, limité à une seule. Ce « nouveau » TournoiA n'a visuellement strictement rien de changé par rapport à l'ancien, excepté le champ « Série » de l'écran de départ, qui est toujours « 1 ».

Changements dans la grille

On trouve un bouton supplémentaire permettant de passer d'une série à l'autre:



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

Pour le « nouveau » TournoiA, ce bouton n'a aucun effet en dehors d'un beep ...

Version de démo de BridgeCalc

Une version de démonstration de BridgeCalc existe à la fois sur Mac, sur PC et sur tablette.

En plus d'être une vitrine possible, ces 3 applications permettent aux joueurs d'un Club de s'entraîner à l'utilisation de BridgeCalc.

Voici l'écran initial de l'application :

Bri	© Guy LOUIS 2017 V4.5 01/08//2017	
	Choisissez le mouvement que vous désirez simuler	
	Mitchell de 6 paires, pas de BYE.	Table de départ
\bigcirc	Mitchell de 6 paires, BYE en 3 N/S.	+
	Mitchell de 6 paires, BYE en 3 E/W.	3
\bigcirc	Howell de 6 paires, pas de BYE	-
\bigcirc	Howell de 6 paires, BYE en 3.	
	Attention	

Attention! Toutes les fonctions de BridgeCalc sont actives. Néanmoins, les résultats ne reflètent pas nécessairement ce que vous introduisez.



Plusieurs tournois sont disponibles avec le choix de la table où vous désirez commencer.

Quand vous lancez la démo, tout se déroule exactement comme lors d'un vrai tournoi. Toutes les fonctions de BridgeCalc sont actives, même si certains résultats ne reflètent pas nécessairement ce que vous introduisez, par exemple les résultats du tournoi ou les noms des paires.

Guy LOUIS, Juillet 2017-2023

Table des matières

Utilisation de BridgeCalc avec TournoiA/B	1
A. Ecrans de départ	
B. Qu'est ce qui change par rapport au programme classique?	
C. La paire absente (BYE)	5
D. La paire BYE dans un tournoi Howell	9
Menu général du tournoi	9
Installation des serveurs	10
Windows 7/10/11	
1 Autoriser une application sur le pare-feu de Windows	
2 Ouvrir le port TCP 9001 sur le pare-feu	
Une bizarrerie de Windows 10/11	
Adresse IP	
Pertes de connexion des tablettes	
Et si vous avez de gros problèmes avec votre routeur ou si vos connexions	avec vos
tablettes sont intermittentes ou si vous ne voulez pas acheter de routeur	WIFI ? 12
PCBridgeCalcServer	
Fichier des joueurs du Club	
Une petite fonctionnalité intéressante :	
La récupération des données des tablettes	
Récupération des noms des joueurs	
Installation du programme BridgeCalc sur les tablettes	25
Lancement automatique de BridgeCalc	26
Réinitialisation d'une tablette	26
Mise-à-jour du programme BridgeCalc.APK sur une tablette	27
Introduction des données sur une tablette.	28
Premier lancement	
Bouton Arbitre	
Duplication de numéros des tablettes	
Démarrage du tournoi	35
Introduction des noms	
Introduction par nom des joueurs du Club	
Paire BYE en Nord/Sud	40

Paire BYE en Est/Ouest	
Ecrans du Tournoi	42
Ecran de choix des donnes à introduire (écran normal)	43
Ecran de choix des donnes à introduire (écran simplifié)	44
Ecran de fin de tour	45
Bouton « Revoir les donnes jouées »	46
Supprimer un score par l'arbitre	46
Affichage des noms des paires	47
Affichage des résultats du tournoi	48
Introduction des contrats (version normale)	51
Introduction des contrats (écrans simplifiés)	54
Fin du tour	57
Fin du tournoi	57
Affichage des résultats de chaque donne	58
Affichage des résultats de toutes les donnes	60
Récapitulatif par paires	61
Introduction de la carte d'entame	63
Visualisation des donnes jouées	66
Scores arbitraux	67
Introduction manuelle d'un résultat dans TOURNOI	70
En cas de plantage d'une tablette	73
En cas de plantage des programmes sur le PC	74
Pertes de connexion des tablettes	
Introduction des diagrammes des étuis sur les tablettes	
Ecran de départ dans TOURNOI	
Importation des diaarammes dans TOURNOI	
Importation automatique des diagrammes	
Les diagrammes dans BridgeCalc	80
Ecran « Diagrammes »	80
Une série de cas peuvent se présenter	
Notes et facilités	85
Le diagramme « papier »	87
Les naines RVE et les disconommes	80
Les puil es B/C et les diagrammes	
Les TV, O SUIT B/L	רט הם
L'affichage des caractères ♠, ♥, ♦, ♣	93
Changement du nombre de tours joués.	93
L'affichage des diagrammes sur les tablettes	93
Le programme « Diggrammes »	95
Note importante.	
L'impression des diagrammes dans TOURNOI	
Le programme « Nettovage »	

Et si votre PC crashe complètement et est inutilisable ?	
Comment terminer plus vite votre tournoi ?	
Modification du mot de passe dans TOURNOI	
TournoiB	
Généralités	
Nom et couleur des séries	
Changements dans PCBridgeCalcServer	
Changements dans BridgeCalc	
Changements dans la grille	
Version de démo de BridgeCalc	