

BridgeCalc

Utilisation de BridgeCalc avec TournoiA/B

Le programme BridgeCalc fonctionne sur tous les appareils utilisant le système d'exploitation Android.

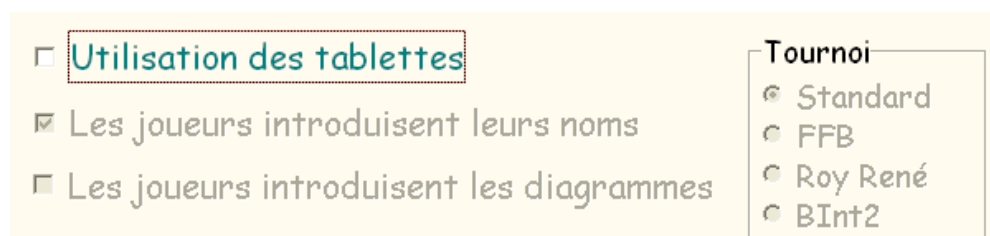
En particulier les *smartphones* 4 pouces et 5 pouces et les tablettes 7 pouces et 10 pouces, ou tout format intermédiaire (5.2, 6.3, etc...). En gardant bien sûr les proportions et en affichant le maximum d'informations.

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**.

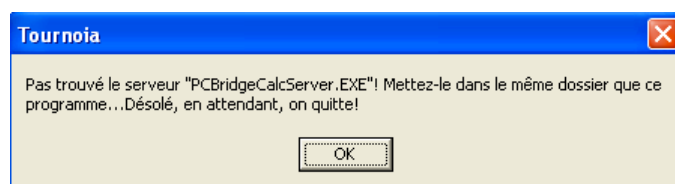
A. Ecrans de départ

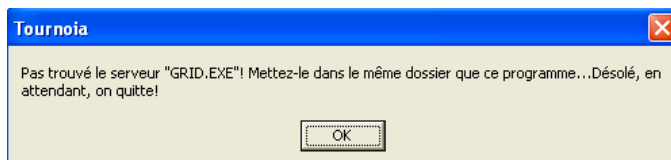
La nouvelle version de **TOURNOI** affiche une nouvelle option. C'est une case à cocher pour activer ou désactiver l'utilisation des tablettes de saisie des résultats.



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.

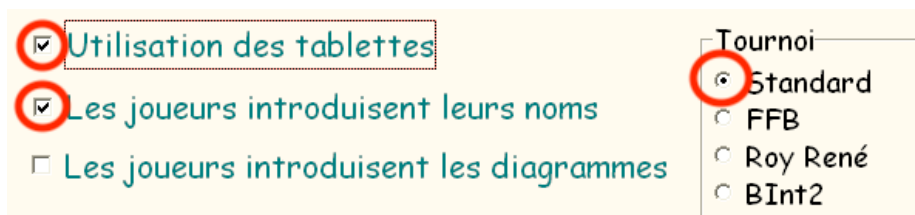
S'il ne trouve pas un de ces deux programmes, il vous en avertit et stoppe.





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 tablettes, **TOURNOI** considère bien sûr que vous faites un tournoi sans l'utilisation de celles-ci. 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 désactivées lorsque vous décochez la première case.



Leur signification sera décrite plus loin.

Une série de boutons Radio sont également présents :



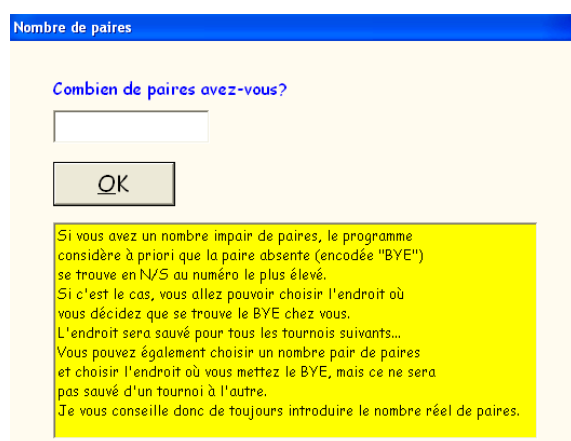
Lors de l'utilisation des tablettes, le bouton Radio « Standard » est coché pour la version standard (belge) du programme. Le reste concerne la version française qui est décrite dans un autre document.

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

Lorsque l'option «Utilisation des tablettes » n'est pas cochée, absolument **RIEN** 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...



Nombre de paires

Combien de paires avez-vous?

OK

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

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.

Info sur l'introduction des noms des paires

Comme vous utilisez les tablettes d'introduction des résultats et qu'il faut les initialiser le plus vite possible, un ensemble de paires "virtuel" a été pré-construit.

S'il y a une paire BYE, indiquez-la maintenant.

Normalement, les "manipulateurs" sur les tablettes vont introduire les noms des joueurs, du moins si vous avez coché la case prévue dans le menu de départ.

Si certains ne le font pas, vous devrez en cours ou à la fin du tournoi, modifier les paires. Vérifiez donc bien que toutes les paires ont été introduites...

Rien ne vous empêche cependant d'introduire maintenant les noms des joueurs, mais les tablettes ne pourront être initialisées qu'à la fin de cet encodage. Et dans ce cas, n'oubliez pas d'interdire aux "manipulateurs" de les introduire sur les tablettes ou décochez la case prévue dans le menu de départ.

Dans tous les cas, cliquez sur le bouton "FIN" pour introduire les paramètres du tournoi et initialiser les tablettes.

OK ou ESC

----->

☐

Ne plus afficher

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).

Voici ce qui se passe lorsque vous avez un nombre pair de paires :

Nombre de paires

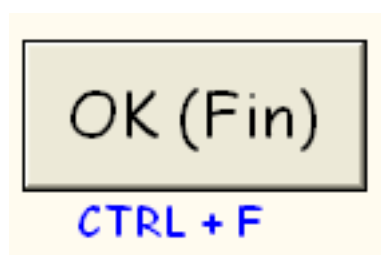
Combien de paires avez-vous?

18

OK

Paires N/S		Paires E/W	
1	N/S 1	1	E/W 1
2	N/S 2	2	E/W 2
3	N/S 3	3	E/W 3
4	N/S 4	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) ».



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,

Nombre de paires

Combien de paires avez-vous?

17

OK

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

Choix de la paire BYE

Où mettez-vous habituellement la paire absente (BYE)?

Direction

☒ N/S

☐ E/W

☒ Numéro le plus élevé

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'information pour les tournois suivants

Si vous gardez cette l'information, elle est sauvee dans le fichier "ChoixBYE.TXT"
 Si vous le voulez, vous pouvez modifier manuellement ce fichier (pur texte):
 - premier nombre: 1=N/S, 2=E/W
 - deuxième nombre: numéro réel ou alors 9999 pour le numéro le plus élevé.
 Vous pouvez également supprimer ce fichier pour réobtenir cette fenêtre.

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.

Actions Edition Aide			
Paires N/S		Paires E/W	
1	N/S 1	1	E/W 1
2	N/S 2	2	E/W 2
3	N/S 3	3	E/W 3
4	N/S 4	4	E/W 4
5	N/S 5	5	E/W 5
6	N/S 6	6	E/W 6
7	N/S 7	7	E/W 7
8	N/S 8	8	E/W 8
9	BYE	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 » :

Direction	
☐ N/S	
☒ E/W	☒ Numéro le plus élevé
7	N/S 7
8	N/S 8
9	N/S 9

7	E/W 7
8	E/W 8
9	BYE

Et le dernier :

Direction	
☐ N/S	1
☐ E/W	☐ Numéro le plus élevé

Paires N/S	
1	BYE
2	N/S 2

Paires E/W	
1	E/W 1
2	E/W 2

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
--------------------------	---

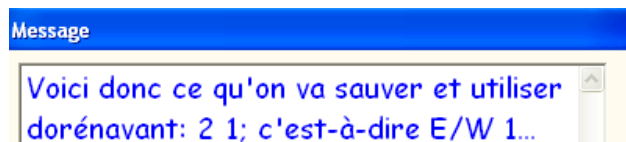
C'est clair, mais le programme vous avertit que ce que vous avez choisi ne sera pas sauvé.

Message
Attention la case de sauvetage n'était pas cochée. Vous avez donc décidé de ne pas garder l'information pour les tournois suivants. Ce sera peut-être pour la prochaine fois...
OK = ESC

☒	Garder l'information pour les tournois suivants
-------------------------------------	---

Voici ce que le programme va vous annoncer si vous avez choisi la façon « standard » :

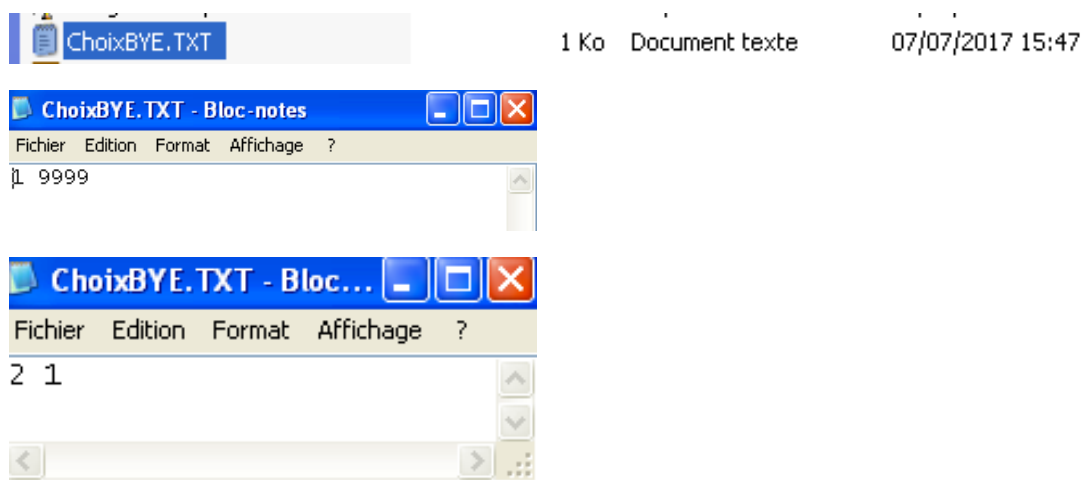
Message
Voici donc ce qu'on va sauver et utiliser dorénavant: 1 9999; c'est-à-dire N/S numéro le plus élevé...



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

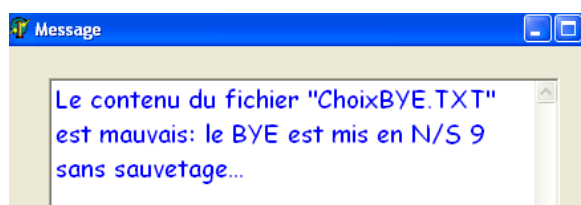
Sauf évidemment si vous lui dites que vous avez un nombre pair de paires et que vous introduisez vous-même le nom « BYE » à l'endroit particulier que vous désirez pour le tournoi de ce jour...

Dans l'aide de cet écran, il est écrit que vous pouvez modifier ou effacer vous-même le fichier « ChoixBYE.TXT »

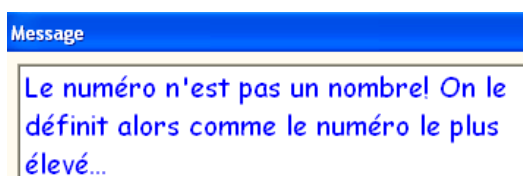
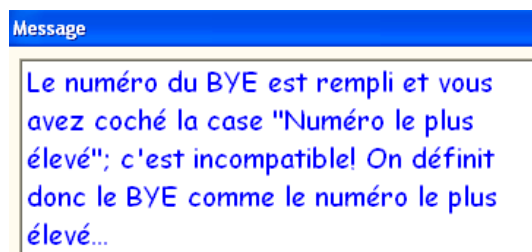


Méfiez-vous quand même si vous modifiez manuellement le contenu de ce fichier.

Si vous faites une erreur quelconque, **TOURNOI** va afficher ce message :



Deux autres messages d'erreur peuvent être envoyés :



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.

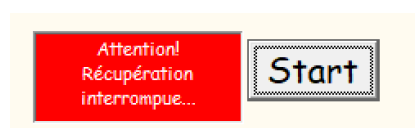
Menu général du tournoi

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 :



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-ci 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** ».

1 Autoriser une application sur le pare-feu de Windows

[Autoriser une application sur le pare-feu Windows](#)

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

2 Ouvrir le port TCP 9001 sur le pare-feu

[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'appellez 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 sur votre PC.

Voici comment le faire pour toutes les versions de Windows:

[How to assign a Static IP address](#)

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'Android, 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

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 ?

C'est simple, vous jetez votre routeur et vous utilisez votre smartphone (Android 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 « Android 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.



Ce programme affiche également la table des tablettes :

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



1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9

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 ¹

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

Il est **obligatoire** 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.

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

Tous les caractères sont acceptés, sauf « £ » qui est remplacé 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

DEPREZ Anne-Marie

DAMANT Hervé

VAN LAETHEM Jean-Marie

JOUEURS .TXT ² 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...

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

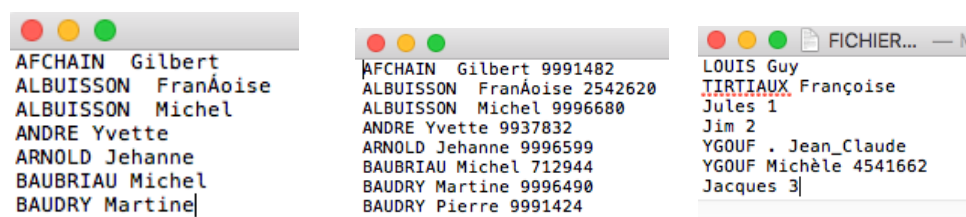
Vous voyez également une case à cocher (uniquement pour la version FFB):



Elle est utilisée afin de vérifier que tous les numéros de licence sont présents dans le fichier des joueurs du Club JOUEURS.TXT.

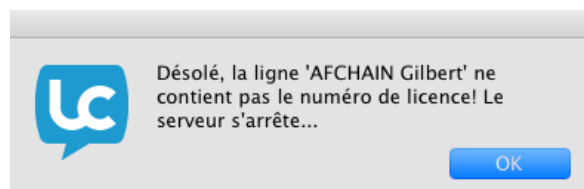
En Belgique, vous **décochez** la case FFB: JOUEURS.TXT peut ou pas contenir des nombres à la fin de la ligne. Pour les tournois français de la FFB, les numéros de licence FFB sont obligatoires et la case doit donc être cochée.

Voici plusieurs exemples d'un fichier correct en Belgique.



Pour être sûr, le mieux est donc de cocher la case FFB en France et de la décocher en Belgique.

Dans le cas où la case FFB est cochée et qu'il manque **au moins** 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 !

Conseil final :

- En Belgique, **décochez** la case FFB.
- En France, **cochez** la case FFB.

Cas particulier : en France, non-FFB

Si vous êtes en France et que vous n'êtes pas affilié à la FFB, vous n'utilisez pas le programme FFBClubNet. Vous allez donc au final exécuter PCBridgeCalcServer en décochant la case FFB.

Trois autres boutons sont utilisables

A blue button with rounded corners and a white border, containing the text "Relancer le serveur" in white.

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.

A blue button with rounded corners and a white border, containing the text "Quitter" in white.

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.

A blue button with rounded corners and a white border, containing the text "Montrer le Log" in white.A blue button with rounded corners and a white border, containing the text "Cacher le Log" in white.

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 sous-dossiers 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 ».

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 sur votre PC.

Voici comment le faire pour toutes les versions de Windows:

[How to assign a Static IP address](#)

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 »

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

Grille des résultats

Serie 1

-> Série suivante

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

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 :

Grille des résultats														
Serie 1			-> Série suivante											
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9

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

Grille des résultats														
Serie 1			-> Série suivante											
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9

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.

Grille des résultats																							
Serie 1				-> Série suivante																			
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.

Grille des résultats																										
Serie 1			-> Série suivante																							
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.

Grille des résultats																				
Serie 1			-> Série suivante																	
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 :

Grille des résultats																	
Serie 1			-> Série suivante														
Table 1			Table 2			Table 3			Table 4			Table 5			Table 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.



Résultats récupérés
des tablettes

Nombre de joueurs 0/20

Nombre de résultats 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	<u>Résultats récupérés des tablettes</u> Nombre de joueurs 0/20 Nombre de résultats 0/75
Calcul des fréquences	
Calcul des résultats	
Affichage / Impression des résultats	
Voir / Modifier les noms des paires	

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:

Série 1 Table 2

Certains joueurs ont déjà
été introduits à certaines tables.

Série	Table	Nom
1	4	AFCHAIN Gilbert
1	4	ARNOLD Jehanne
1	8	BAUDRY Pierre

Attention! Aucun joueur
n'a été envoyé au serveur...
Appelez immédiatement l'arbitre...

OK

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

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

Ainsi que la grille complètement remplie :

Grille des résultats														
Serie 1			-> Série suivante											
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10	11	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
16	17	18	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	1	2	3
22	23	24	22	23	24	25	26	27	1	2	3	4	5	6
25	26	27	25	26	27	1	2	3	4	5	6	7	8	9

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 votre 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 Android. 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 [Amazon AppStore](#). 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 site [Mon site](#). 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 DropBox

Vous mettez dans votre DropBox sur votre PC et vous le récupérez dans votre DropBox sur la tablette. DropBox s'installe à partir du site <https://www.dropbox.com> sur Mac, PC, sur l'*AppStore* pour iPhone/iPad et sur le *PlayStore* de Google sur Android pour les tablettes.

- Transfert par lien DropBox

Vous recevez normalement de ma part le lien vers ma 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'Android.

- 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 Android, 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 Android. Voyez par exemple :

[Comment fermer les applications sur Android](#)

Mise-à-jour du programme BridgeCalc.APK sur une tablette.

- 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'Android le propose, vous «Videz le cache». Surtout vous ne désinstallez pas le programme. Vous n'effacez pas non plus les données. 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 cliquez alors sur le fichier BridgeCalc.APK pour réaliser l'installation.

Introduction des données sur une tablette.

Le maniement des tablettes est très intuitif.

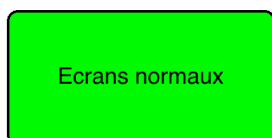
Premier lancement

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

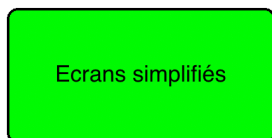


Utilisation de ce Smartphone/tablette

Notez que vous pouvez utiliser les deux possibilités autant sur les tablettes que sur les Smartphones, même si sur un Smartphone les écrans simplifiés sont plus adaptés et plus lisibles.



<-- Pour les tablettes
ou les Smartphones
avec écran 5" et plus



<-- Pour les Smartphones
avec petit écran

Ce choix est à priori seulement pour ce tournoi.

L'arbitre pourra décider que c'est valable pour les tournois suivants.

Il pourra le faire à l'aide du bouton "Arbitre" du premier menu.

© 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.

BridgeCalc

Première utilisation de la tablette.
Veuillez introduire le numéro IP du serveur.
Il est affiché sur le serveur PCBridgeCalcServer sur votre PC
Exemple: 192.168.1.9

Introduire IP du serveur

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, à ce moment, que le serveur est présent.

L'adresse IP du serveur est sauvée sur la tablette dans un fichier
/.../<DossierStandardDesDocumentsAndroid>/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, les numéros de série et de table de la tablette sont tous les deux mis à 1. Choisissez le bon numéro de table... OK		
11	12			
16	17			

0 Ne pas changer le numéro actuel qui est...
1

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.

Pour l'arbitre

Fixer le numéro de la tablette

Ne plus permettre de changer

Fixer la série de la tablette

Choix du type d'interface:

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

`/.../<DossierStandardDesDocumentsAndroid>/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

`/.../<DossierStandardDesDocumentsAndroid>/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 à ce moment sur la validité de ce numéro. En effet, dans trois cas³, 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.

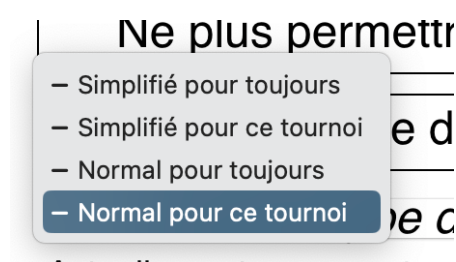
³ Lorsque vous n'avez pas accès au WIFI ou lorsque le serveur n'est pas (encore) actif ou lorsque la tablette ne s'est pas encore manifestée au serveur.

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 :



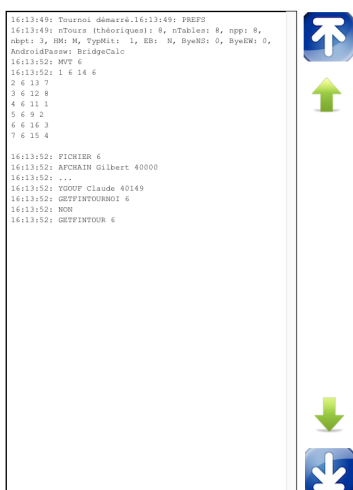
Vous avez ainsi 4 possibilités... Si vous avez choisi « pour toujours », le premier écran « Simplifié » ou « Normal » n'apparaîtra plus au lancement de BridgeCalc.

5) Nouvelle adresse IP du serveur

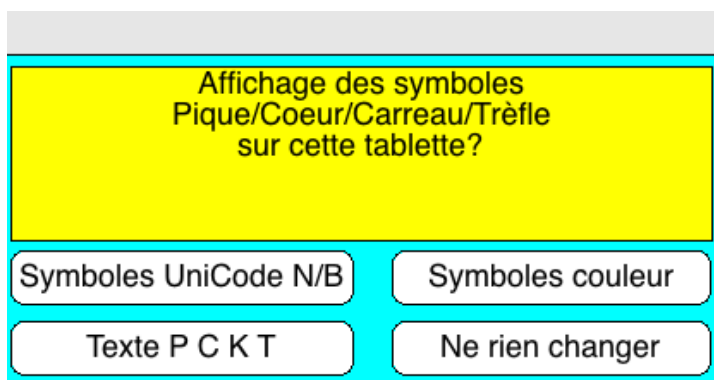
Voir plus haut...

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 ♠-♥-♦-♣



Les tablettes Android 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 :

Aucune connexion avec le serveur: le
réseau WIFI n'est probablement pas activé
sur cette tablette!

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

Vérification de la présence du serveur
192.168.1.20...

Démarrer le tournoi

Tant qu'il ne le trouve pas, il affiche ce message :

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

Démarrer le tournoi

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 même 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**.

Table 3 N/S 6 EW 4 © Guy LOUIS 2019

Introduisez les noms des joueurs:

De préférence
par votre nom
dans le Club:

Ou par numéro
de licence
FBB/FFB:

Choisir Nord		
Choisir Sud		
Choisir Est		
Choisir Ouest		

Suite

Vous voyez que les joueurs peuvent introduire leurs noms de trois façons.

1) Introduction par nom des joueurs du Club

C'est la façon la plus simple d'introduire les noms, du moins si l'organisateur les a préencodés dans le fichier des joueurs du Club.

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

Introduction par nom de joueur du Club

© Guy LOUIS 2017

Joueur: Nord

Nom		
AFCHAIN Gilbert 9991482		
ALBUISSON François 2542620		
ALBUISSON Michel 9996680		
ANDRE Yvette 9937832		
ARNOLD Jehanne 9996599		
BAUBRIAU Michel 712944		
BAUDRY Martine 9996490		
BAUDRY Pierre 9991424		
BELINGARD Catheri 2424935		
BENBASSAT Gérard 2615013		
BERTEROTTIERE Mar 2063882		
BESSEYRE Jacques 1457416		
BIONDUCCI Auguste 1007237		
BLAEVOET ANNE Mari 114132		
BLAEVOET Philippe 331984		
BLANCHARD M HÉLÈN 2320026		
		

Retour sans choix

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 :

**Taille des lignes
de la liste des noms**



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 ».

2) Par numéro de licence FBB/FFB

L'ensemble de joueurs présents se trouve normalement encodés dans le fichier des joueurs JOUEURS.TXT . Et le choix dans la liste s'impose pour sa facilité d'utilisation. Cependant, le directeur du tournoi peut permettre à un joueur non affilié ou invité de jouer le tournoi. S'il n'a pas eu le temps (ou l'envie) de l'ajouter à FICHIER .TXT, il faut qu'il l'indique ici. Si par hasard, il indique le numéro d'un joueur existant, le programme le retrouvera et ce sera équivalent à un choix dans la liste. Sinon, l'arbitre peut choisir un « nouveau » numéro et l'indiquer ici. Le nom du joueur sera mis à « Inconnu » et transmis à **TOURNOI** avec ce numéro.. L'arbitre peut alors changer son nom plus tard dans **TOURNOI**.

Le champ contenant le numéro est bloqué. On ne peut donc pas y écrire au clavier.
Seul l'arbitre peut cliquer dessus.

Bien sûr il faut introduire le mot de passe habituel.

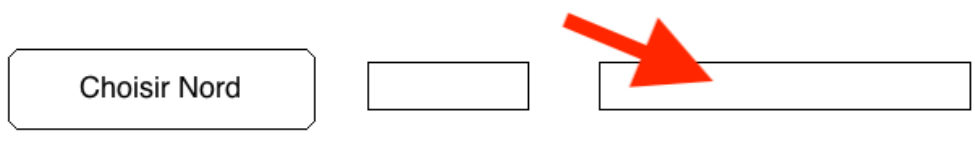
Si vous introduisez un numéro FBB/FFB/Club inconnu, vous recevrez un message d'avertissement ce qui n'empêchera cependant pas de continuer avec le numéro introduit..

Lorsque vous avez introduit un joueur, que ce soit par choix dans la liste ou par numéro de licence, ceci est affiché :

Choisir Nord	234567	Jacques VIRENDEELS
--------------	--------	--------------------

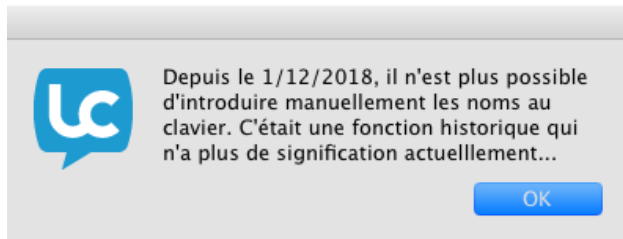
3) Introduction par nom et prénom

Cette façon de faire n'est plus disponible depuis le 1/12/2018. Elle était purement historique et n'a plus d'utilité réelle.



Choisir Nord

Si vous tentez de changer manuellement un nom ou un prénom, le message suivant apparaîtra :



4) Encodage multiple

Il est possible d'introduire les noms simultanément des deux façons à la même table (par exemple Nord par choix et les autres par numéro de licence).

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

Suite

Il est impossible de ne pas remplir un des noms. Un message apparaît, par exemple :

Introduisez les

De préférence
par votre nom
dans le Club:

 Joueur non introduit: Est!
Pour passer outre, introduisez le mot de passe
de l'arbitre:

Cancel OK

Choisir Nord	78	ANTELME Danielle
Choisir Sud	212	BARAYRE Dominique
Choisir Est		
Choisir Ouest	223	BELLANCOURT JEAN

Suite

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 :

N/S 5 (BYE) E/W 5

Serveur trouvé...
Vous pouvez démarrer le tournoi.

Démarrer le tournoi

Vous êtes BYE (E/W 5) à cette table.
Vous devez quand même démarrer
le tournoi pour introduire vos noms.

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 êtes E/W au 1er tour à la table
de la paire N/S absente (BYE).
Vous allez cependant introduire vos noms.

Introduisez les noms des joueurs E/W:

De préférence
par votre nom
dans le Club:

Ou par numéro
de licence
FBB/FFB:

Choisir Est

Choisir Ouest

Suite

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.

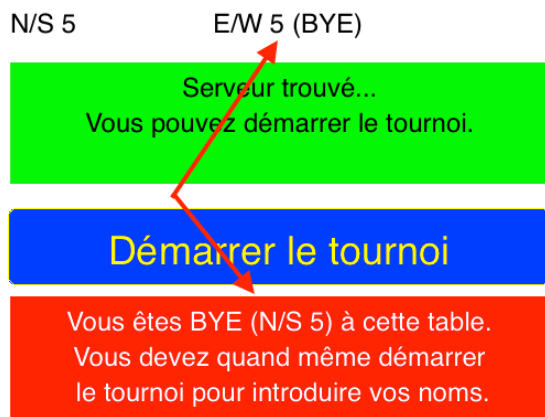
Quitter

<- 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 êtes N/S au 1er tour à la table
de la paire E/W absente (BYE).
Vous allez cependant introduire vos noms.

Introduisez les noms des joueurs:

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

Suite

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

Les N/S ne jouent pas ce tour.
La paire E/W est absente (BYE).

Au tour suivant... Les N/S restent à
cette table (B4-6). Les E/W montent
d'une table à la table 1.

Tour suivant

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 donnees à introduire (écran normal)

Tour 1 Table 3

© Guy LOUIS 2017

N/S 3

(Destiné à l'Arbitre)

BAUDRY Martine-BESSEYRE Jacques

Supprimer un score

EW 3

BLAEVOET Philippe-POINAT Bernard

Boards:

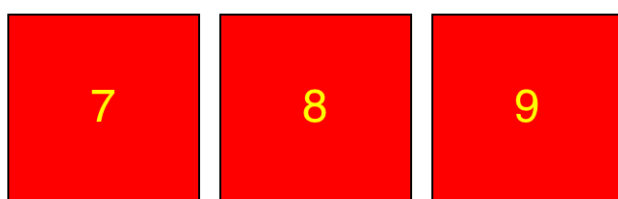


Vous pouvez jouer les étuis
dans n'importe quel ordre...

Ecran de choix des donnees à introduire (écran simplifié)

2 / 1

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



Supprimer un score

(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 :



Ecran de fin de tour

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

Tour 1 Table 3

© Guy LOUIS 2017

(Destiné à l'Arbitre)

N/S 3

BAUDRY Martine-BESSEYRE Jacques

Supprimer un score

EW 3

BLAEVOET Philippe-POINAT Bernard

Boards:

7 8 9

Tour
terminé

Au tour suivant... Les N/S restent à cette table (B16-18). Les E/W montent d'une table à la table 6.

Tour suivant

Revoir les donnes jouées

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 »

Revoir les donnes jouées

On obtient :

Tour 2 Table 5 © Guy LOUIS 2017

N/S 5 BAUDRY Martine - ARNOLD Jehanne

EW 4 LOUIS Guy - UZE Jean-Loup

Boards:

Donne	Contrat	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

(Destiné à l'Arbitre)

Supprimer un score

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 censés⁴ vérifier chaque fois le résultat introduit.

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

⁴ 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.*

Suppression d'un score déjà introduit

Supprimer l'introduction d'un des boards déjà joués.
Cliquez sur un board vert.



Aucun

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 :

Voir les noms des paires

Si le tournoi est un Mitchell, voici le résultat :

Liste des paires (Mitchell)

N	Paires N/S	
3	RUSO Mattéo - SALVAT Claude	
2	ROCCA Monique - RUIZ Monique	
1	MAURE Georges - MECA Gilbert	

N	Paires E/W	
1	PAROLA Marie - ROCCA Monique	
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 être vus à la fin de l'antépénultième tour (par exemple à partir de la fin tour 7 pour un tournoi de 9 tours).

L'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 considérera 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.

Résultats:

[Retour](#)

© Guy LOUIS 2017

[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

Voir les résultats séparés

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
E/W 3
LOUIS Guy - UZE Jean-Loup

Donne 19

Vulnérabilité: Tous

J'ai choisi un mauvais numéro de donne 19...
Je veux annuler mon choix!

1	2	3	4	5	6	7
♠	♥	♦	♣	SA		
X	XX	-----				
N/S	E/O	N	S	E	O	
=	+1	+2	+3	+4	+5	+6
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
-8	-9	-10	-11	-12	-13	

Passe Pas jouée

Tout d'abord, vous remarquez ce bouton :

J'ai choisi un mauvais numéro de donne 10...
Je veux annuler mon choix!

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.

Donne 15
Vulnérabilité: N/S

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

1) Le nombre de plis.

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

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

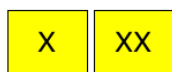
A chaque choix, vous voyez instantanément le nombre de plis supplémentaires et de chutes possibles qui change.

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 ou Sud) ou E/W (Est ou 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 .



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:

(Destiné à l'Arbitre)



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

Table 5 Tour 3 © Guy LOUIS 2017

N/S 5 Pour l'arbitre: Supprimer Score arbitral

BAUDRY Martine - ARNOLD Jehanne

E/W 3

LOUIS Guy - UZE Jean-Loup

Donne 19

Vulnérabilité: Tous

J'ai choisi un mauvais numéro de donne 19...
Je veux annuler mon choix!

1	2	3	4	5	6	7
♠	♥	♦	♣	SA		
X	XX	-----				Entame
N/S	E/O	N	S	E	O	
=	+1	+2	+3	+4		
-1	-2					
-8	-9					

Vous pouvez déplacer cette fenêtre

3CN= 140

En cas d'accord, les E/W pressent le bouton bleu.

Passe Pas jouée Résultat: 140

Accord obligatoire des E/W...

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. Elle peut être déplacée 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.

2 / 2
Donne 4

© Guy LOUIS 2022

Score arbitral

Contrat:

Mauvais numéro de donne 4...
Annuler mon choix!

1	2	3	4
5	6	7	

			
SA		Passe	Pas jouée

4 / 3
Donne 5

© Guy LOUIS 2022

Revenir en arrière

1SA

Contré / Surcontré

X	XX
---	----

Joué par:

N	S	E	O
---	---	---	---

4 / 3

Donne

5

Revenir en arrière

1SAN

=

+1

+2

+3

+4

+5

+6

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

Recommencer

2 / 2

Donne

4

1SAN=

Entame: D ♦

Résultat:

90

Accord obligatoire des E/W...

Fin du tour

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



Fin du tournoi

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

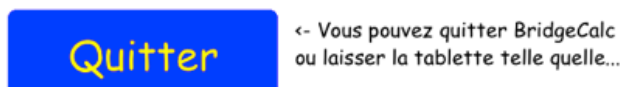
Tournoi terminé à cette table

N/S 5

BAUDRY Martine - ARNOLD Jehanne

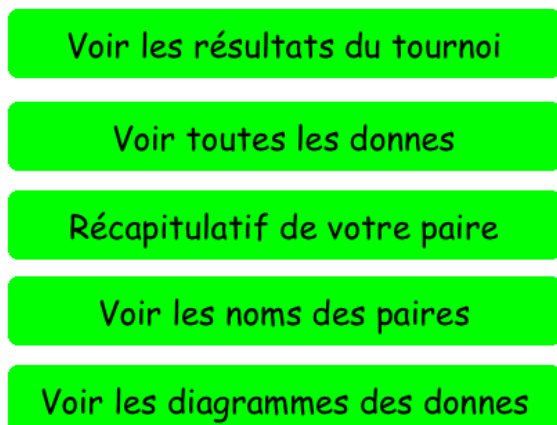
E/W 6

E/W 6



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

Vous voyez également dans cet écran cinq boutons :

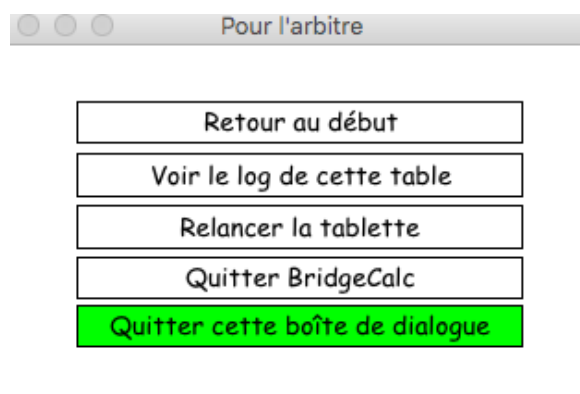


Certains ont été décrits plus tôt et d'autres seront décrits plus loin.

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 cliquer 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.



Donne 21 Tour 6 Table 8
N/S 6 E/W 5

Retour

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...

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

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

Donne 7

---- Vous pouvez aussi cliquer sur la
donne pour choisir la suivante...

N/S 1
E/W 2



N/S 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%

Retour

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

Récapitulatif par paires

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

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 donnees 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 :

Récapitulatif par paires

© Guy LOUIS 2016

Un instant, récupération de la donne 12.

N/S 3

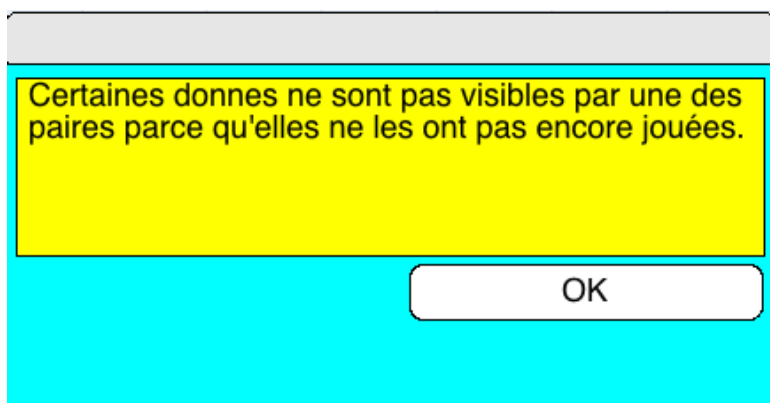
Donne	Contrat	Valeur	N/S	%N/S	E/W	%E/W
1	?	100	6	0%	1	100
2	?	100	6	25%	1	75
			Moy=	13%		
3	3CCN+1	630	6	100%	2	0
4	3CN=	140	6	100%	2	0
			Moy=	100%		
5	3PN+1	170	6	50%	3	50
6	4KE+1	-150	6	0%	3	100
			Moy=	25%		
7	PASSE	0	6	0%	4	100
8	PASSE	0	6	0%	4	100
			Moy=	0%		
9	5TN=	400	6	100%	5	0

EW 2

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%

Retour

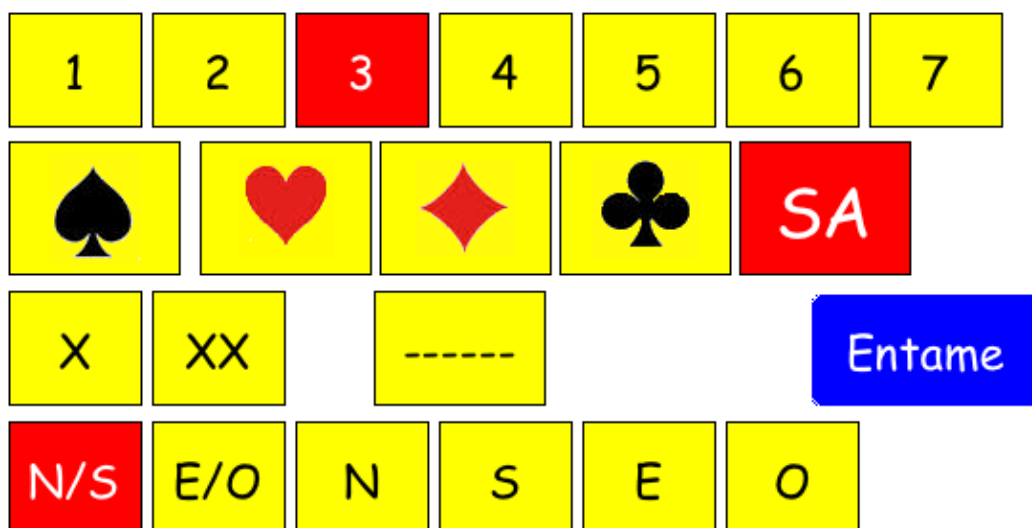
Eventuellement, comme pour la fonction « Voir toutes les donnes », en plus du récapitulatif, n'apparaissent pas les résultats des donnes qu'au moins une des paires n'a pas joué.



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 sur les tablettes les résultats avec les autres paires, il peut être utile de connaître 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

Table 3 Tour 3

N/S 3 E/W 1

Donne 6

Contrat 2 Coeurs par N/S

A	R	D	V	10
9	8	7	6	5
4	3	2		x

(= Petite carte)

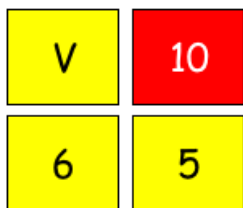


Ne pas introduire de carte d'entame

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 :



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 :



L'entame sera alors indiquée de cette façon :



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 :





Revoir les donnes jouées

Voir toutes les donnes

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.

Au tour suivant... Les N/S restent à cette table (225-28). Les E/W montent d'une table à la table 7.

Tour suivant

Revoir les donnes jouées

N/S 6

EW 6

Boards:

Donne	Contrat	Valeur	Entame
24	4C*N-1	-100	DT
22	5TE+1	-620	xK
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.

Moyenne

Ajuster dans TOURNOIA

40% - 40%

60% - 60%

60% - 40%

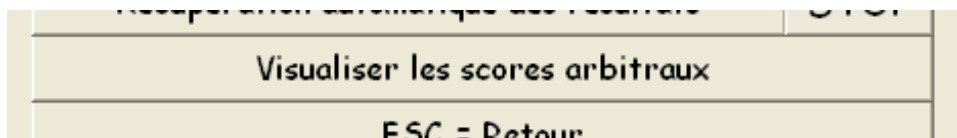
40 % - 60%

50% - 50%

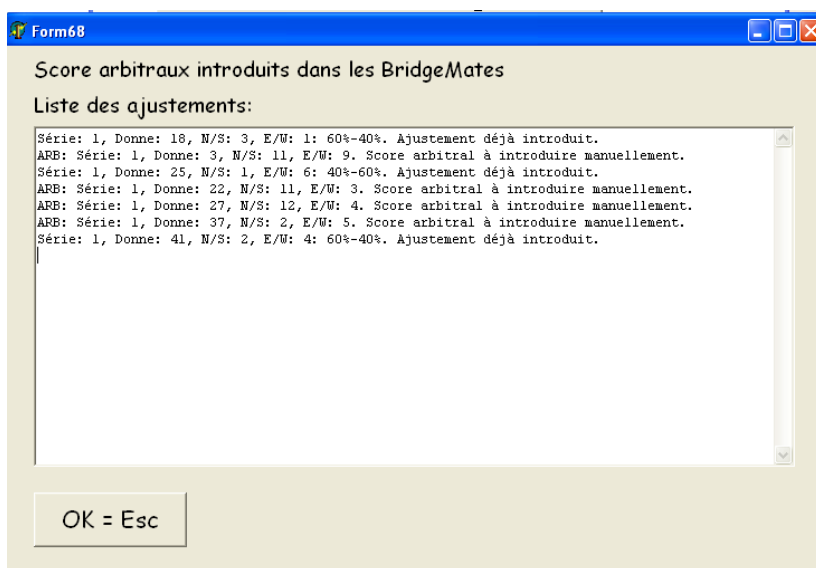
Autre...

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

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



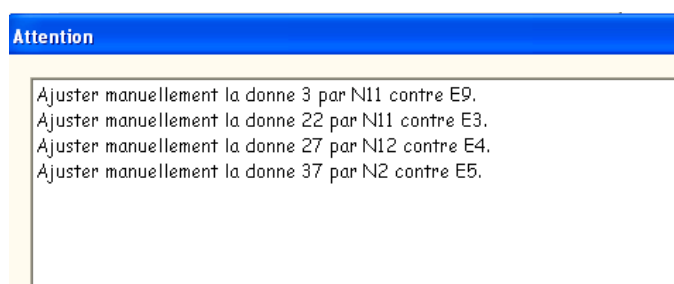
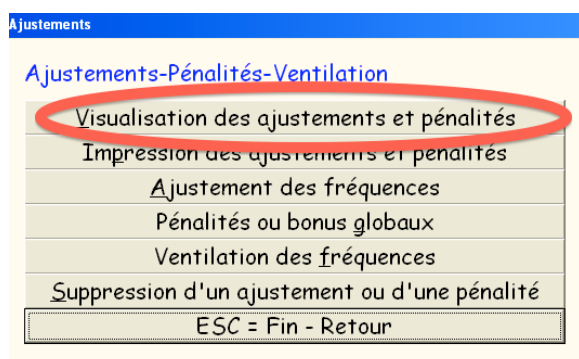
Voici un exemple de résultat :



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 :





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.

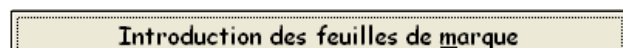
1) Sur une tablette, lorsque l'écran de choix des donnes à encoder est encore visible à l'écran, l'arbitre peut utiliser le bouton prévu pour supprimer un résultat et pour que les joueurs ou lui-même puissent le réintroduire.

(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 :

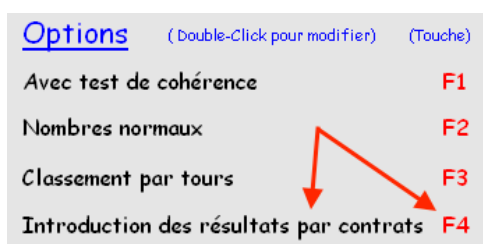


Bien que l'encodage par valeurs (Ex : 400) soit possible, il est fortement conseillé d'utiliser l'encodage par contrats (Ex : 3SN=). En effet, c'est la façon d'encoder

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 donnees »

Tour 9 Table 2 © Guy LOUIS 2017

N/S 2 GALAND Claude - LOUIS Guy
EW 3 ROY Philippe - VANDENCROYCE 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
		Moy=		67%			



3) « Voir toutes les donnees »

Donne 1

<--- Vous pouvez aussi cliquer pour choisir une donnee particuliere...

N/S 2 GALAND Claude - LOUIS Guy
E/W 3 ROY Philippe - VANDENCROYSE Christian



Une (*) signifie qu'une donnee a été modifiée par l'arbitre

La paire N/S 2 a 0%.
La paire E/W 3 a 100%.

Contrat	Valeur	N/S	% N/S	E/W	% E/W	Entame
1PCN=	160	1	100%	1	0%	DC
2CN=	110	2	0%	3	100%	10T

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 Android 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 Android. Voyez par exemple :

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

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 données jouées et au redémarrage, elle les reprend afin que les données marquées en couleur soient reprises.
- **TOURNOI** sauve en permanence tous les joueurs et les données introduits. **Attention ! Si on le redémarre, il est évidemment impératif de choisir l'option « Reprendre un ancien tournoi ». Sinon, tout est « foutu » !**

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

Pertes de connexion des tablettes

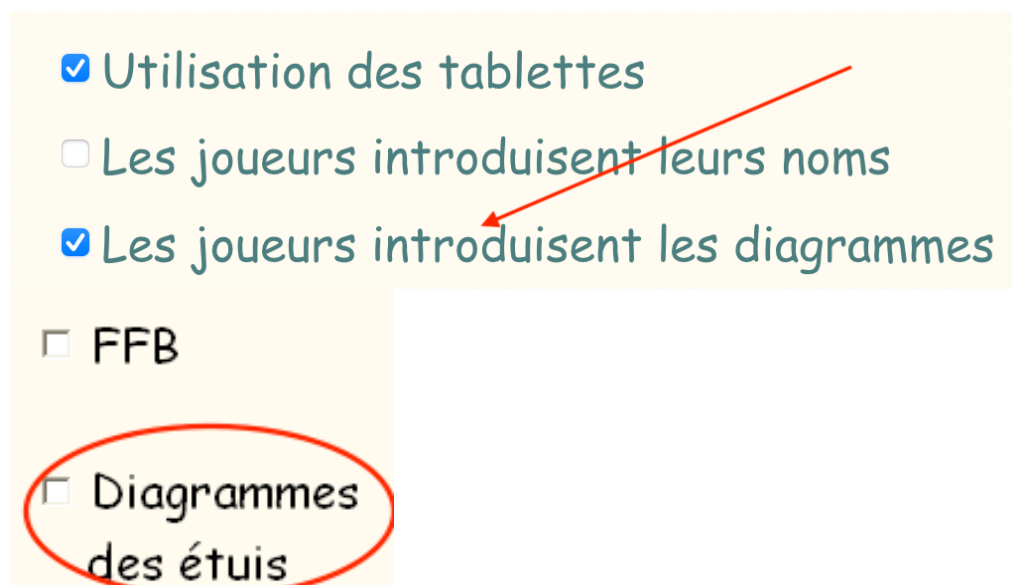
Il a quelquefois été mentionné des pertes de connexion des tablettes sur le serveur (le fameux message rouge "Le serveur 192.168.1.56:9001 n'est pas (encore) actif. Réessayez plus tard... »).

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.



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 premières donnes 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 «Tournoi par paires.PDF».

Pour la version FFB, les diagrammes sont sauvés dans le fichier BWS à destination de FFBClubNet. Celui-ci 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 (FFB ou FFB) de vos programmes, 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.

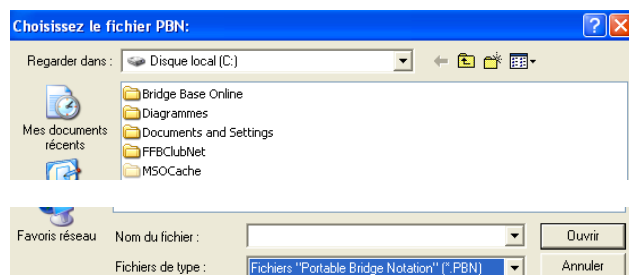
Une autre façon de faire est d'importer des diagrammes ayant été créés avec un appareillage de duplication ou à l'aide de programmes générant des donnes préduplicatées.

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 [PBN Homepage Contents - Tis Veugen](#). D'autres formats existent (DUP, DLM, LIN, ...), mais il existe des programmes de conversion vers PBN. Par exemple le site http://www.himbuy.com/nieuw/formaat/pbn_3 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

Si vous possédez une machine à dupliquer ou créer des étuis, le programme utilisé (par exemple Dealer4.EXE), vous avez la possibilité de créer un fichier d'extension PBN comportant les diagrammes.

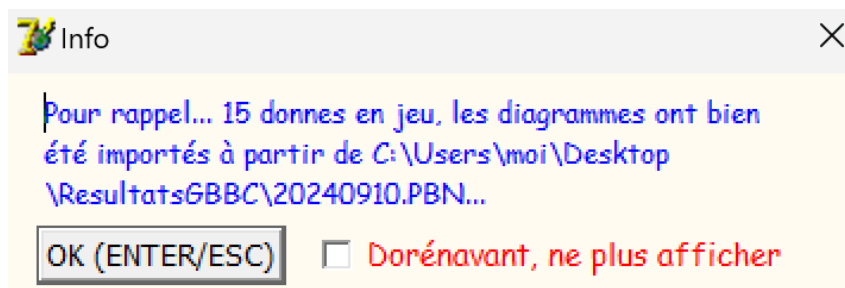
Le mieux est de donner à ce fichier le code que vous allez utiliser pour votre tournoi. C'est à priori MMMM.DD.JJ⁵. Par exemple 20230704.PBN. Il doit se trouver dans le dossier où TournoiA met les résultats des tournois. A priori, c'est « ...Bridge\Resultats ⁶ ».

Vous pouvez également décider que ce fichier a toujours le même nom. Dans ce cas, vous créez un fichier PBN.TXT dans le dossier de TournoiA. Il contient le chemin complet de votre fichier, par exemple « C:\...\Desktop\TEST.PBN » ou « C:\...\Resultats\COURANT.PBN ». C'est donc le nom du fichier créé chaque fois dans votre logiciel de création des étuis.

Si aucune des propositions précédentes n'existe, TournoiA cherche un fichier NOMSDIAG.PBN.

Dans tous les cas problématiques, des messages d'avertissement sont affichés.

Si TournoiA charge les diagrammes, il affiche un message flottant :



⁵ Dans certains clubs, cela peut être au format MMYDD.

⁶ Le nom de ce dossier peut être modifié dans le bouton « Modification des réglages et paramètres » et « Dossier des fichiers de résultats des tournois ».

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).

Ecran « Diagrammes »

Etui ♠	A	R	D	V	10	9	
19	8	7	6	5	4	3	2
♥	A	R	D	V	10	9	
	8	7	6	5	4	3	2
♦	7	R	D	V	10	9	
	8	7	6	5	4	3	2
♣	A	R	D	V	10	9	
	8	7	6	5	4	3	2

Cocher un joueur, ensuite, sélectionnez dans les tas de cartes du dessus et si vous avez fait une erreur, désélectionnez en bas.

☒ N	♠							
☐ S	♥							
☐ E	♦							
☐ O	♣							

V
o
i
r

l
e

d
i
a
g
r
a
m
m
e

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 données.

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.

Etui ♠ A D V 10 9

27

♥ A D 10 9

♦ A 8 7 4 2

♣ A D 5 3 2

8 7 5 2

Cochez un joueur, ensuite, sélectionnez dans les tas de cartes du dessus et si vous avez fait une erreur, désélectionnez en bas.

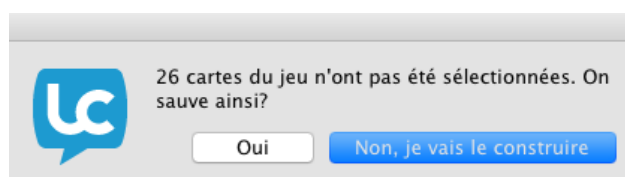
☒ N ♠ R 8 3

☐ S ♥ V 3 6

☐ E ♦ R D 9 7 4

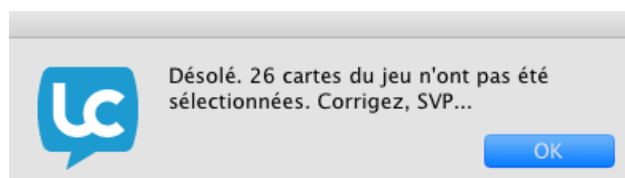
☐ O ♣ V 9

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



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...

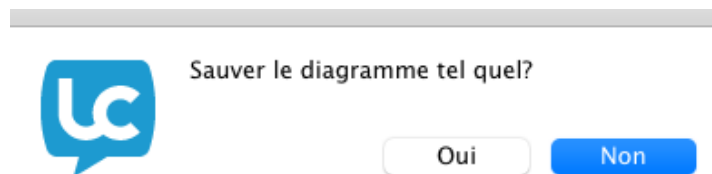
Pour la version FFB, l'introduction complète des diagrammes est imposée et le message est impératif :



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 ».



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♣ - 7♦ - 7♥ - 7♠ » ou « 7♦ - 7♥ - 7♠ - Passe - » ou « 7♥ - 7♠ - Passe - Passe - » ou « 7♠ - Passe - Passe - Passe ». Devinez la main ? Qu'en dit la FFB?

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^{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 :

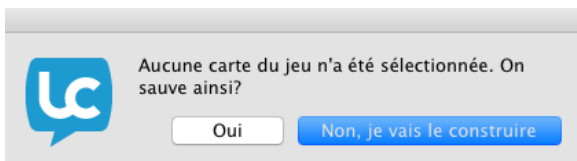
Board 16

♠	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♥	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♦	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♣	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2

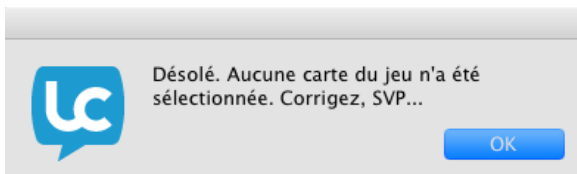
Cochez un joueur, ensuite, sélectionnez dans les tas de cartes du dessus et si vous avez fait une erreur, désélectionnez en bas.

[illegible]

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.

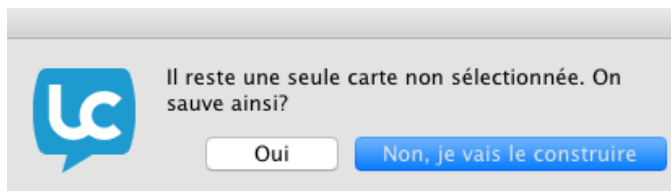
3) Voici un dernier exemple :

Etui 

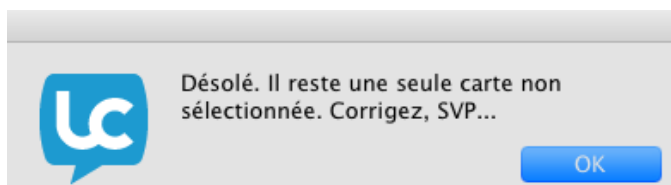
27

D

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

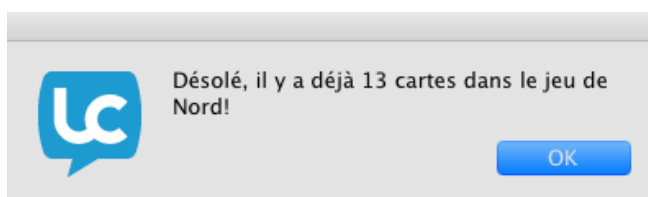
A) Vous pouvez toujours changer de joueur en recochant une des cases N/S/E/O.

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 « figjolages » 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!

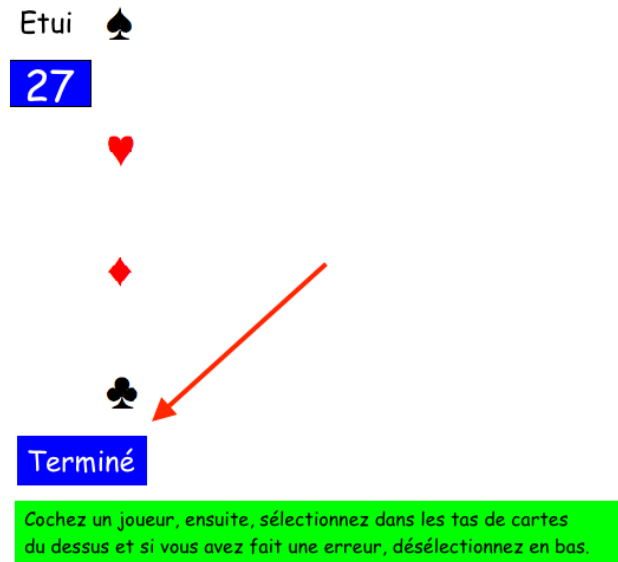
Alors, quand le jeu d'un joueur a déjà 13 cartes et qu'on tente d'en introduire encore une, un avertissement apparaît: par exemple :



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 ».

Nord			
	A107		
	AV6		
	RV653		
	R8		
Ouest		Est	
	RV93		852
	108		R7542
	D2		108
	109765		AV3
Sud			
	D64		
	D93		
	A974		
	D42		

Retour

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 BYE 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.

Introduisez les noms des joueurs E/W:

- De préférence par votre nom dans le Club:

Choisir Est

Choisir Ouest

- Soit par NOM et Prénom:

	NOM:	Prénom:
Est:		
Ouest:		

- Soit par numéro FBB:

Est:		Ouest:	
------	----------------------	--------	----------------------

Suite

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 :

Tournoi terminé à cette table

N/S BYE

BYE

E/W 1

AFCHAIN Gilbert-BAUDRY Pierre



Vous allez introduire les diagrammes des 3
boards qui sont à cette table: (6 7 8)...

OK

Le tournoi est fini à cette table 8:
c'est la table de la paire BYE en N/S

Quitter

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

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 :

Table 2 N/S 2 EW BYE © 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 préférence par votre nom dans le Club:

Choisir Nord

Choisir Sud

- Soit par NOM et Prénom:

	NOM:	Prénom:
Nord:		
Sud:		

- Soit par numéro FBB:

Nord:		Sud:	
-------	----------------------	------	----------------------

Suite

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 N/S ont introduit leurs noms et qu'ils cliquent sur le bouton « Suite », ils obtiennent ceci :

© Guy LOUIS 2017
(Destiné à l'Arbitre)

Tour 1 Table 8

N/S 8

AFCHAIN Gilbert - ALBUISSON Michel

EW BYE

Boards:

 Vous allez introduire les diagrammes des 3 boards qui sont à cette table: (6 7 8)...

22 23 24

Tour terminé

Diagrammes

Les N/S ne jouent pas ce tour.
La paire E/W est absente (BYE).

Au tour suivant... Les N/S restent à cette table (B4-6). Le BYE sera en E/W à la table 9.

Tour suivant

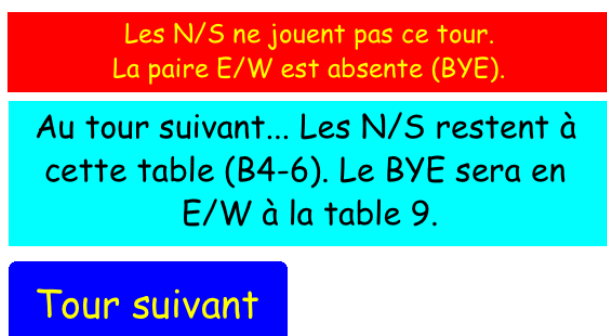
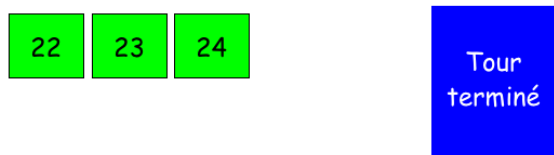
Si le manipulateur « oublie » de cliquer sur le bouton « Diagrammes » et clique sur le bouton « Tour suivant » alors que les diagrammes manquants n'ont pas été remplis, le message suivant apparaît :

 Voulez-vous vraiment jouer le tour suivant sans avoir rempli les diagrammes?

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'Android, les symboles standard ♠, ♥, ♦, ♣ ne sont pas affichés correctement, ou même pas affichés du tout⁷.

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

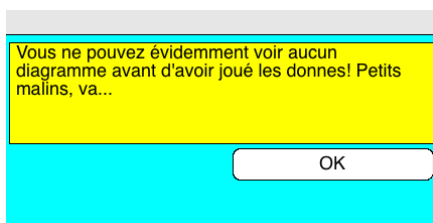
Vous pouvez afficher les diagrammes à deux endroits.

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

Voir les diagrammes

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

⁷ Le programme utilise une fonction théoriquement standard d'Android pour afficher ces symboles. Cela fonctionne sur la plupart des tablettes.



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 deux cas, vous obtenez :

Donne	1	+
		-

Voir le diagramme

Retour

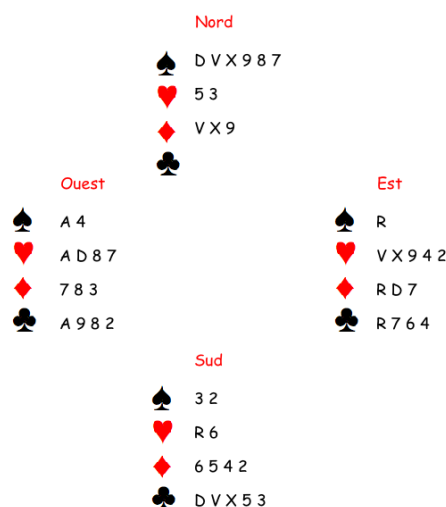
Avec plusieurs titres clairs possibles:

Donnes visibles par NS 4 et EW 7

1 2 3 7 8 9 16 17 18 25 26 27 27

**Toutes les donnes 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.



[Retour](#)

Les diagrammes au format PBN

Si vous choisissez le fait que les joueurs ne doivent pas introduire les diagrammes sur les tablettes ou sur les BridgeMates, il vous est possible de créer des fichiers PBN (Portable Bridge Notation) contenant les diagrammes des étuis.

Si vous avez une machine à dupliquer les étuis, celle-ci vous permet normalement de sauver un fichier PBN.

L'idéal est de donner à ce fichier le nom <CODE>.PBN (Exemple : 20241207.PBN), <CODE> étant le code que vous allez donner au tournoi. Vous le sauvez dans le dossier contenant les résultats de TournoiA (d'habitude un sous-dossier Resultats du dossier contenant TournoiA.EXE).

Vous pouvez également décider que ce fichier est créé à un endroit fixe. Alors vous créez un fichier PBN.TXT contenant le chemo-in et le nom du fichier (Exemple : C:\Users\moi\Desktop\TEST.PBN).

Si aucune des deux solutions ne sont présentes, un message d'erreur vous le dira et les diagrammes ne seront pas importés.

Message sur les diagrammes des étuis

Vous avez décidé que les joueurs ne doivent pas introduire les diagrammes des donnes sur les Tablettes.
Je ne trouve pas ces diagrammes dans le fichier 20240610.PBN du dossier C:\Users\moi\Desktop\ResultatsGBBC\.
Peut-être avez-vous oublié de les introduire avec votre programme de création des diagrammes et/ou avec votre machine à dupliquer.
Si vous avez oublié, quittez le programme, créez vos diagrammes et relancez TournoiA.
Si vous n'avez pas oublié, les joueurs doivent donc mélanger les cartes avant le premier tour. C'est l'option standard en utilisant la touche ENTER.

Si vous voulez que ce message n'apparaisse plus, cochez la case ci-dessous.
On considèrera que les joueurs mélangent toujours les étuis...
Au cas où vous voudriez le faire réapparaître plus tard, effacez le fichier "NOMSGDIAG.TXT".

☐ <---

Les joueurs mélangent les cartes au premier tour

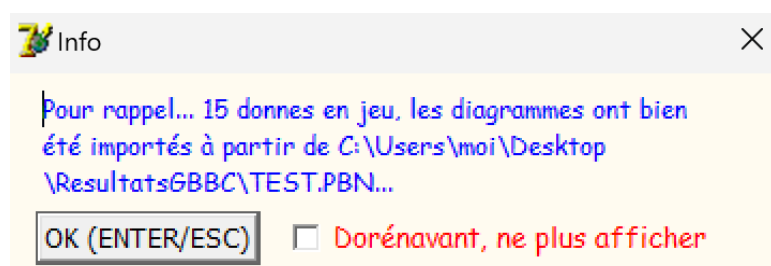
<- ENTER

Vous quittez TournoiA et créez les diagrammes

<- ESC

Sinon, le programme va importer automatiquement les diagrammes contenus dans le fichier PBN.

Vous obtiendrez le message suivant :



Lorsque vous serez habitués, vous pouvez cocher la case « Dorénavant ne plus afficher »

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 diagrammes de donnes à destination de TournoiA/B

Ce programme vous permet d'introduire les diagrammes des donnes qui ne l'ont pas été par les joueurs. Cet encodage remplace les donnes non introduites ou incomplètement introduites sur les tablettes.

Vous introduisez le numéro d'une donne.
Vous cliquez sur le bouton "-> Diagramme".
Vous construisez le diagramme de la donne et vous le sauvez comme si vous étiez sur une tablette.
Le programme sauve le diagramme dans le dossier
 \Documents\BridgeCalc\Diagrammes
Il sera automatiquement récupéré par TournoiA/B.

Donne

© Guy LOUIS 2017
V1.0 01/08/2017

-> Diagramme



Pour mémoire, voici la liste des donnes que vous introduisez successivement.
Vous nettoyez ce champ quand vous le voulez.

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**.

Etui

2



A	R	D	V	10	9	
8	7	6	5	4	3	2



A	R	D	V	10	9	
8	7	6	5	4	3	2



A	R	D	V	10	9	
8	7	6	5	4	3	2



A	R	D	V	10	9	
8	7	6	5	4	3	2

Cochez un joueur, ensuite, sélectionnez dans les tas de cartes du dessus et si vous avez fait une erreur, désélectionnez en bas.

☒ N



☐ S



☐ E



☐ O



Initialiser

Voir le diagramme

Sauver

Note importante.

Si vous utilisez ce programme durant votre tournoi (après que **TOURNOI** a été initialisé), tout fonctionnera comme c'est décrit : les données introduites seront sauveées 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 données préparées ou préduplicatées, vous devez savoir qu'il y aura une petite manipulation à faire.

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

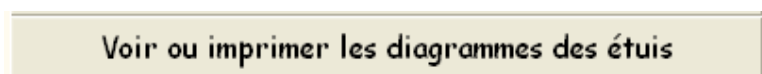
Au moment voulu, vous lancez votre tournoi et vous n'oubliez pas évidemment pas de décocher la case « Diagrammes » dans **TOURNOI**, afin que les joueurs ne viennent pas détruire votre beau travail... ☺

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.

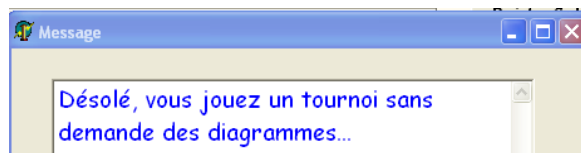
L'impression des diagrammes dans TOURNOI

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 :



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



Exemple de résultat :

Mouvement

Mitchell-Relais 18 paires 9 tours 3 Boards/Table

Board 1

Nord

P R 9 7 6
C 10 6 5 4 3
K R 8
T D 6

Sud

P V 8 4
C D 8 2
K A 7 6
T R 8 7 5

Est

P R 5
C R V 9
K D 10 5 4
T V 4 2

Ouest

P D 10 3 2
C A 7
K V 9 3 2

OK (ESC)

Imprimer tel quel

Imprimer les diagrammes 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 (What You See Is What You Get), tel qu'il apparaîtrait dans un livre.

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

Voici l'écran affiché :

2017071701.DIA
Tournoi du Lundi 17/07/2017

Choisissez un diagramme à imprimer:

Diagrammes présents
1
2
3
4
5
10
11
12
13

☒ PDF

Imprimer tous les diagrammes

Autres tournois

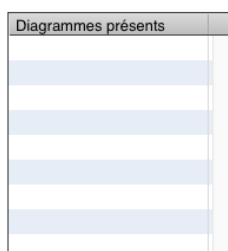
Quitter

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:



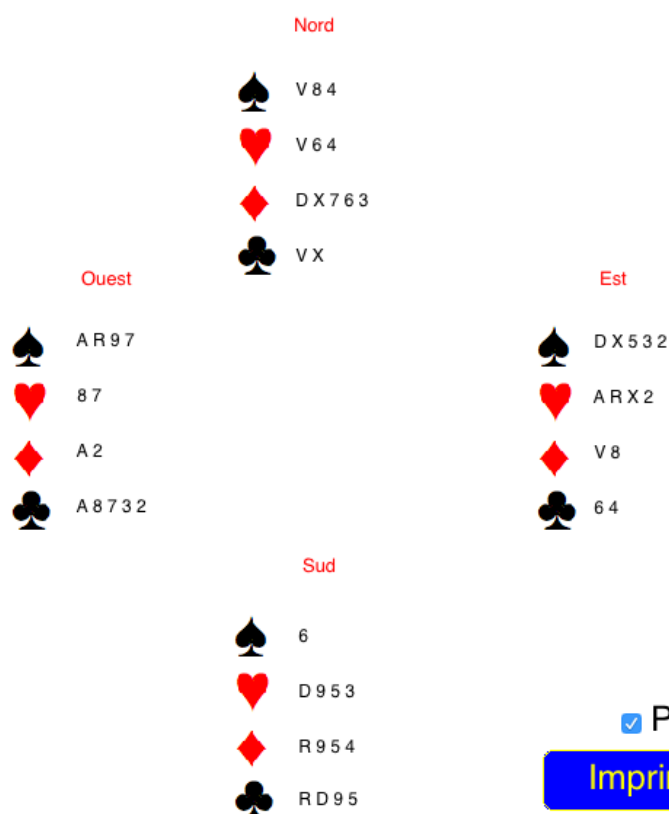
Attention!
Aucun
diagramme
trouvé...

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

© Guy LOUIS 2017

Etui 19

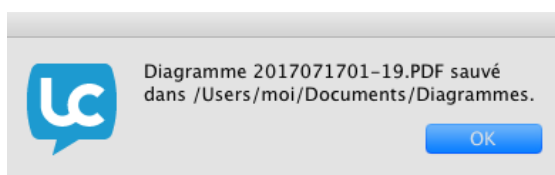
Retour



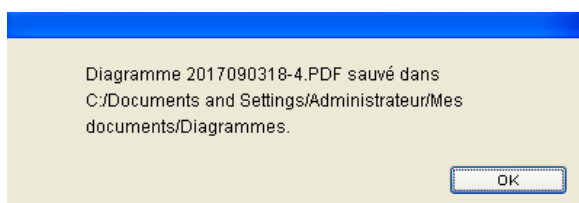
Vous l'imprimez à l'aide du bouton « Imprimer ».

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 :

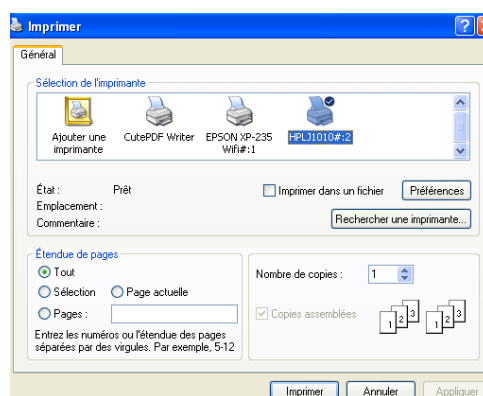
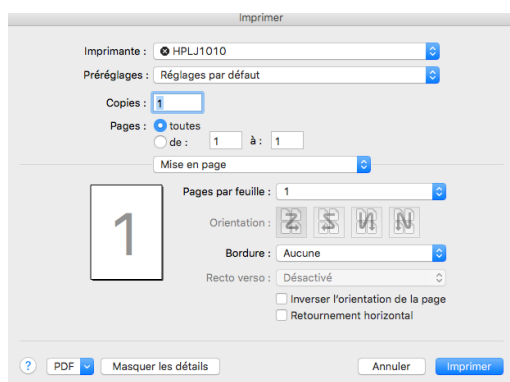


(Mac)



(PC)

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.



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 :

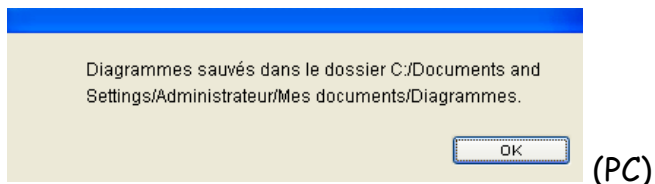
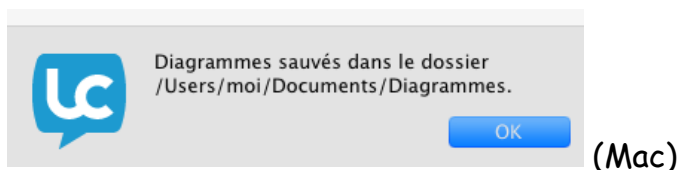
☒ PDF

Imprimer tous les diagrammes

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 ».

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.

Note : 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` doit 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.

Et si votre PC crashe complètement et est inutilisable ?

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.TXT⁸). 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 mon site <http://guylouis.e-monsite.com> 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 paiement 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.

⁸ 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.

Tournoi terminé...

Table 4 Série 1

Paire 10

BRASSART Alain - DAUMOUX Georges

Paire 2

MAKAR Jacques - CALVI José

Tournoi terminé à cette table

Quitter

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

Voir les résultats du tournoi

Voir toutes les donnes

Récapitulatif de votre paire

Voir les noms des paires

Voir les diagrammes des donnes

Arbitre

© Guy LOUIS 2019

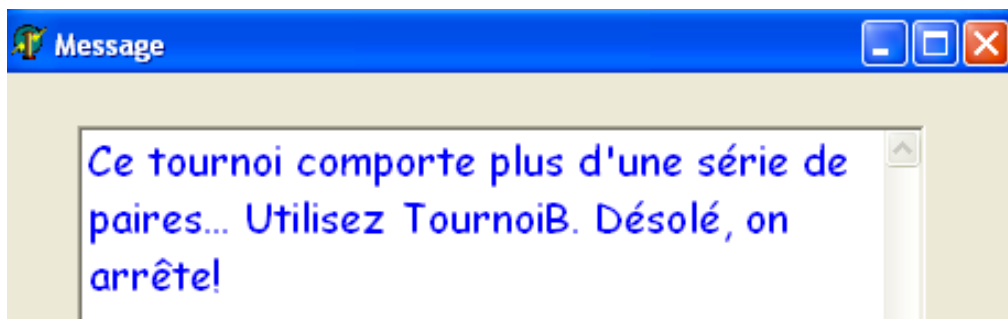
TournoiB

Il n'y a très peu de changements pour la version à plusieurs séries de paires par rapport à la version standard 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.

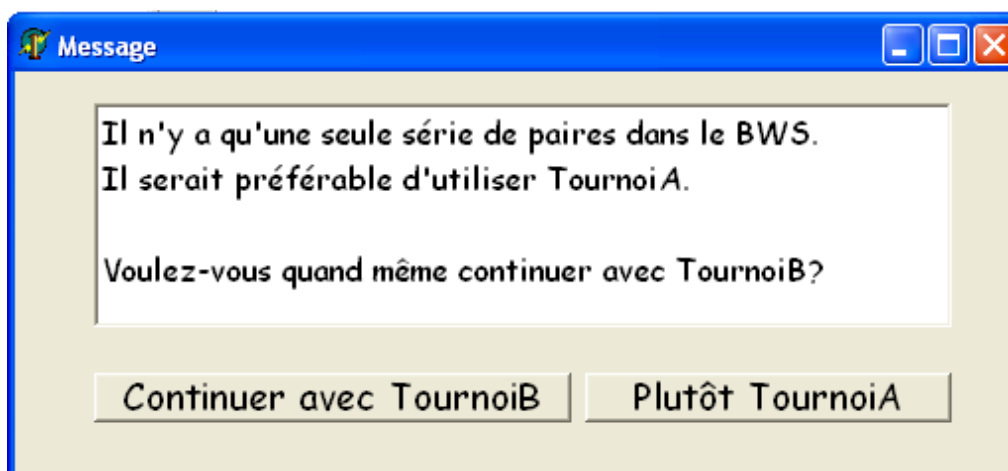
Généralités

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

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



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



A votre bon cœur...

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

Série	Type	NP	NT	Bye
1 G (VERT)	*NoRec*	19	10	E/W 10
2 R (ROUGE)	*NoRec*	18	9	NON

Date: 09/06/2017

Nom du tournoi: Tournoi du Vendredi 09/06/2017

Code du tournoi: 2017060900

Par exemple: "220399" ou "ve2203"
ou "TEST" ou pour FFBClubNet:
"20161218" (AAAAAAMJJHH)

OK

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.

Série G (VERT)

<- Double-clic (ou F5) pour changer de série

Série R (ROUGE)

<- Double-clic (ou F5) pour changer de série

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 :

BridgeCalc

© 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 :

BridgeCalc

© Guy LOUIS 2017

V4.0 01/06//2017 (FFB)

Serveur: 192.168.1.9

Série 1

<-- Introduire le numéro de la série

Table 8

<-- Introduire le numéro de la table

Nous jouons un mouvement Mitchell de 9 tables et 27 boards.

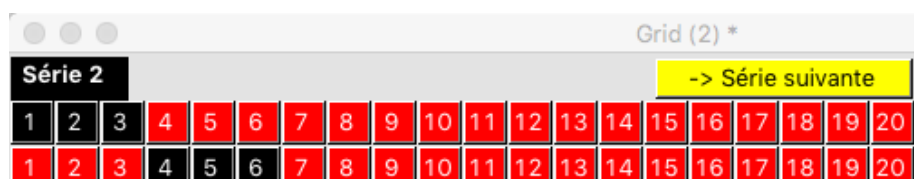
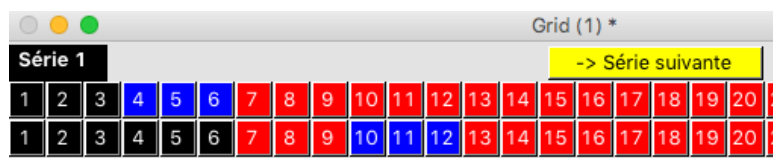
Il n'y a ni table-relais ni saut.

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:



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 :

BridgeCalcDémo

© Guy LOUIS 2017
V4.5 01/08//2017

Choisissez le mouvement
que vous désirez simuler

	Table de départ
☒ Mitchell de 6 paires, pas de BYE.	
☐ Mitchell de 6 paires, BYE en 3 N/S.	+
☐ Mitchell de 6 paires, BYE en 3 E/W.	3
☐ Howell de 6 paires, pas de BYE	-
☐ Howell de 6 paires, BYE en 3.	

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

Lancer la démo

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 Tournoi A/B	1
<i>A. Ecrans de départ</i>	<i>1</i>
<i>B. Qu'est ce qui change par rapport au programme classique?.....</i>	<i>3</i>
<i>C. La paire absente (BYE)</i>	<i>5</i>
<i>D. La paire BYE dans un tournoi Howell.....</i>	<i>9</i>
Menu général du tournoi	9
Installation des serveurs.....	10
<i>Windows 7/10/11</i>	<i>10</i>
<i>1 Autoriser une application sur le pare-feu de Windows.....</i>	<i>10</i>
<i>2 Ouvrir le port TCP 9001 sur le pare-feu.....</i>	<i>11</i>
<i>Une bizarrerie de Windows 10/11</i>	<i>11</i>
<i>Adresse IP.....</i>	<i>11</i>
<i>Pertes de connexion des tablettes.....</i>	<i>12</i>
<i>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</i>	<i>12</i>
PCBridgeCalcServer.....	13
Fichier des joueurs du Club.....	14
<i>Cas particulier : en France, non-FFB.....</i>	<i>16</i>
<i>Le serveur « Grille »</i>	<i>19</i>
<i>Une petite fonctionnalité intéressante :</i>	<i>22</i>
<i>La récupération des données des tablettes.....</i>	<i>23</i>
<i>Récupération des noms des joueurs.....</i>	<i>23</i>
Installation du programme BridgeCalc sur les tablettes.....	26
Lancement automatique de BridgeCalc.....	27
Réinitialisation d'une tablette	27
Mise-à-jour du programme BridgeCalc.APK sur une tablette.	28
Introduction des données sur une tablette.	29
<i>Premier lancement.....</i>	<i>29</i>
<i>Bouton Arbitre</i>	<i>31</i>
<i>Duplication de numéros des tablettes.....</i>	<i>35</i>
Démarrage du tournoi.....	36
Introduction des noms	38

1) Introduction par nom des joueurs du Club.....	39
2) Par numéro de licence FBB/FFB.....	40
3) Introduction par nom et prénom.....	40
4) Encodage multiple.....	41
Paire BYE en Nord/Sud.....	42
Paire BYE en Est/Ouest.....	43
Ecrans du Tournoi	45
Ecran de choix des donnees à introduire (écran normal).....	45
Ecran de choix des donnees à introduire (écran simplifié)	46
Ecran de fin de tour.....	47
Bouton « Revoir les donnees jouées ».....	48
Supprimer un score par l'arbitre	48
Affichage des noms des paires.....	49
Affichage des résultats du tournoi.....	50
Introduction des contrats (version normale)	53
Introduction des contrats (écrans simplifiés).....	56
Fin du tour.....	59
Fin du tournoi.....	59
Affichage des résultats de chaque donne.....	60
Affichage des résultats de toutes les donnees	62
Récapitulatif par paires.....	63
Introduction de la carte d'entame	65
Visualisation des donnees jouées.....	68
Scores arbitraux.....	69
Introduction manuelle d'un résultat dans TOURNOI	71
En cas de plantage d'une tablette.....	74
En cas de plantage des programmes sur le PC.....	75
Pertes de connexion des tablettes.....	76
Introduction des diagrammes des étuis sur les tablettes	76
Ecran de départ dans TOURNOI	76
Importation des diagrammes dans TOURNOI	77
Importation automatique des diagrammes.....	78
Les diagrammes dans BridgeCalc	79
Ecran « Diagrammes »	79
Une série de cas peuvent se présenter.....	80
Notes et facilités.....	84
Le diagramme « papier »	86
Les paires BYE et les diagrammes.....	88
Les N/S sont BYE.....	88
Les E/W sont BYE.....	89
L'affichage des caractères ♠, ♥, ♦, ♣.	92
Changement du nombre de tours joués.	92
L'affichage des diagrammes sur les tablettes.....	92

Les diagrammes au format PBN.....	94
Le programme « Diagrammes »	95
<i>Note importante.</i>	98
<i>L'impression des diagrammes dans TOURNOI</i>	98
Le programme « Nettoyage ».....	104
Et si votre PC crashe complètement et est inutilisable ?	105
Comment terminer plus vite votre tournoi ?	105
TournoiB.....	107
<i>Généralités</i>	107
<i>Nom et couleur des séries</i>	108
<i>Changements dans PCBridgeCalcServer</i>	109
<i>Changements dans BridgeCalc</i>	109
<i>Changements dans la grille</i>	111
Version de démo de BridgeCalc	112