

Le memento du directeur de tournoi à Draveil 1ère partie

Tout ce qu'il faut savoir pour organiser les tournois des lundis et jeudis

BRIDGE CLUB DRAVEIL

04 janvier 2017

F LEVI

Le memento du directeur de tournoi à Draveil 1ère partie

Tout ce qu'il faut savoir pour organiser les tournois des lundis et jeudis

Les spécificités du club de Draveil

NB. Ce petit mémo traite l'organisation spécifique à Draveil

- 1) Les tournois du lundi et jeudi ne se jouent qu'en ronde Société générale. (simultané pour le logiciel)
- 2) Nous ne faisons que des Howells jusqu'à 12 paires (6 tables) et un Mitchell à partir de 13 paires, qui devient un Hitier, pour 14 à 16 paires un Mitchell, avec 17 paires à nouveau un Hitier, le maximum que nous ayons rencontré est 12 tables soit 24 paires, ce qui tombe bien puisque nous n'avons pour l'instant que 12 Bridgemate.

Nombre de paires	Types de tournois	Nombre de donnes	Nombre de tours	Saut / Tour
7	Howell	4	6	Non
8	HW	4	6	Non
9	HW	3	9	Non
10	HW	3	8	Non
11	HW	3	9	Non
12	HW	3	8	Non
13	Mitchell Hitier	4	7	Non
14	Mitchell	4	6	Non
15	Mitchell	4	7	Oui / 4
16	Mitchell	4	6	Oui / 4
17	Mitchell Hitier	3	9	Non
18	Mitchell	3	8	Non
19	Mitchell	3	8	Oui / 5
20	Mitchell	3	8	Oui / 5
21	Mitchell	3	8	Non
22	Mitchell	3	8	Non
23	Mitchell	3	3	Non
24	Mitchell	3	8	Oui / 6

- 3) Nous équilibrons systématiquement les Mitchell, en sachant que les meilleures paires sont toujours placées en 1, 4, 7. Les Howells ne s'équilibrent pas.
- 4) Nous éditons toujours les feuilles des rondes SG, ce qui implique d'avoir une connexion internet et une imprimante.
- 5) Nous utilisons le logiciel FFBClubNET, que j'appellerai FFBCN, pour gérer l'organisation des tournois.

Les taches du directeur de tournoi

Après avoir allumé l'ordinateur et ouvert le logiciel FFBCN, il faut préparer sa séance :

- 1) Dans la 1^{ère} fenêtre du logiciel FFBCN Menu général choisir Simultané et Rondes Société générale



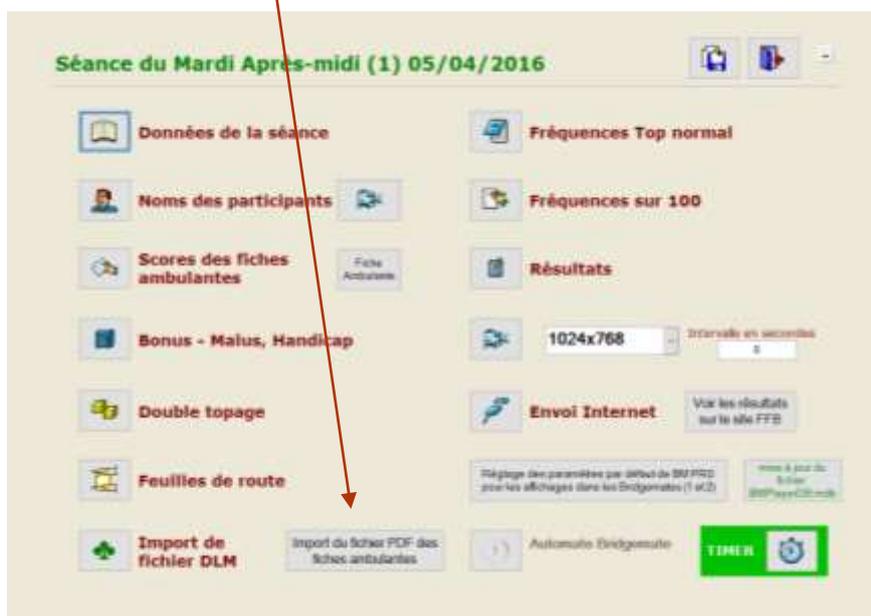
- 2) La page « Données de la séance » est primordiale pour la suite de l'organisation, en particulier à cause des Bridgemate qui ne réagissent qu'avec les données entrées dans cette fenêtre. Notre organisation de tournois du fait de l'équilibrage implique que nous entrions les données de la séance afin que nous inscrivions les noms des joueurs qui arrivent petit à petit pour pouvoir ensuite équilibrer le tournoi.
 - a) Vous choisissez comme simultané les « Rondes Société générale » dans la rubrique « Nom »
 - b) Pour le nombre de tables vous inscrivez 10 **dans un 1^{er} temps** ce qui couvre en général le nombre maximum que vous aurez comme table, vous devrez ajuster ce nombre en fonction du nombre réel de tables à faire jouer. Vous laissez complet pour l'instant, vous mettez « Non » si une table n'est pas complète à la fin lorsque tous les joueurs seront présents.
 - c) Pour le « type » c'est Mitchell qu'il faut indiquer avec 10 tables, ce qui sous entend qu'il faudra modifier la rubrique si vous n'avez que 12 paires (6 tables à la fin)
 - d) Pour « pré-distribué » indiquez tout de suite **RecEO** ce qui vous évitera de l'oublier ensuite..., mais il faudra le modifier si vous faites un **Howell** auquel cas il faudra mettre « **Hérédia** » **ce qui est spécifique aux simultanés**

- e) Pour les donnes par table indiquez 3 et tours joués 8, nous jouons 24 donnes donc 8 tours de 3 donnes, ces 2 chiffres seront à vérifier et à modifier en fonction du nombre réel de paires présentes, surtout dans le cas d'un nombre impair de paires ce qui implique un relais donc 1 tour de plus pour les NS (exemple avec 8 tables non complètes il faut faire 7 tours de 4 donnes)
- f) Vous devez entrer le moment de la journée sous la date c'est toujours « Après midi(1)

Une fois que c'est fait vous sortez, par la « porte bleue » en haut à droite

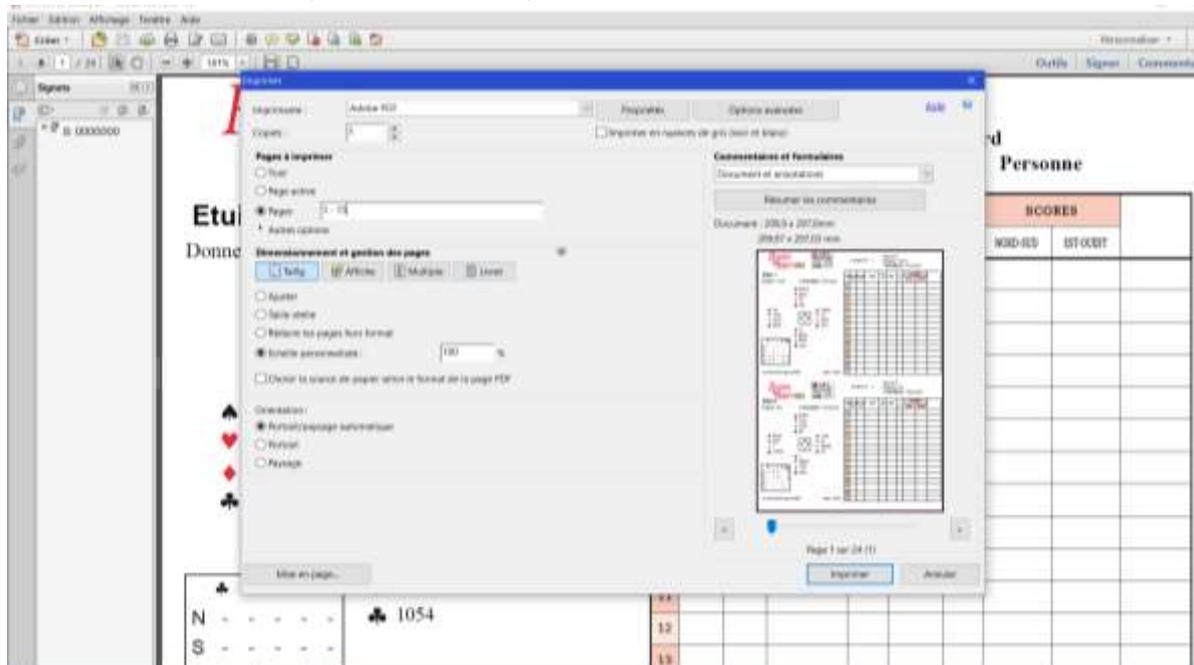


Vous cliquez sur « Import du fichier PDF des fiches ambulantes »

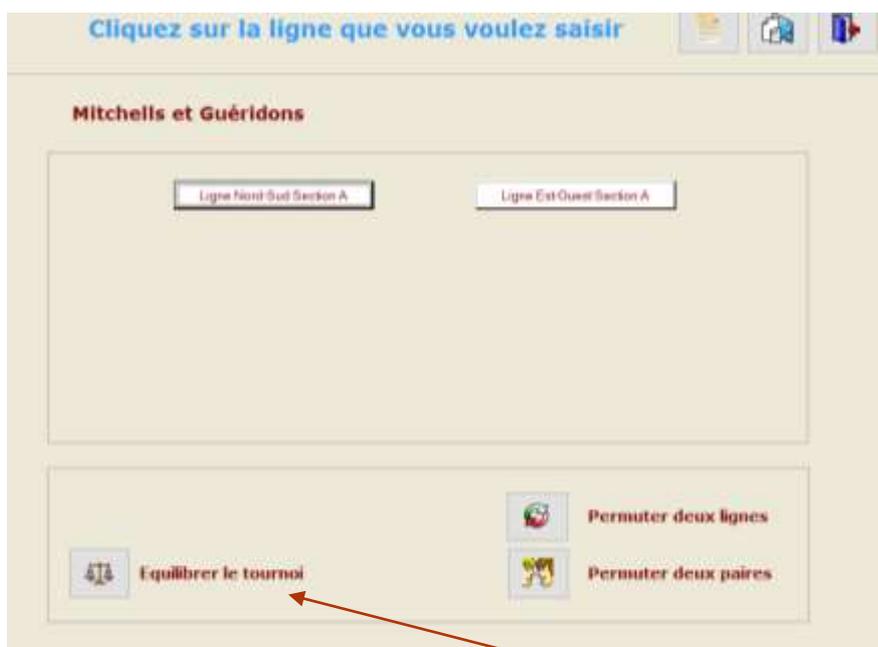


Le logiciel va vous poser 2 questions, vous cliquez sur OK à chaque fois, il vous donne le nom du fichier d'importation, vous validez et ensuite il vous demande si vous voulez celui avec le Par de la donne vous dites OK

Vous aurez à fermer une fenêtre inutile avant de vous retrouver devant le fichier des donnees au format PDF vous devez en imprimer 15 ou 16 pages (16 pages dans le cas de 8 tables, comme nous n'en savez rien vous pouvez imprimer 15 pages ce qui suffit en général mais soyez prêt à ressortir 1 page supplémentaire si besoin, le logiciel fonctionne en nombre de pages (2 donnees par page), pas de donnees



Une fois que les donnees sont tirées, demandez à quelqu'un de les découper pendant que vous entrez les noms des joueurs alternativement en NS et EO en sachant qu'à la fin vous allez équilibrer le niveau des paires dans chaque ligne.



Lorsque tous les noms sont entrés, vous savez combien de tables vous avez précisément, vous devez vérifier et corriger les données de la séance **avant de cliquer sur équilibrer le tournoi.**

Vous retournez dans données de la séance, en refermant la fenêtre « Porte bleue en haut à droite » et cliquez sur « Données de la séance » et ajustez les données, vous avez les 8 rubriques qui ne seront pas toutes utilisées :

- 1) Jusqu'à 6 tables complètes, vous faites un Howell donc vous devez modifier le nombre de tables (6 pour l'exemple), complet Oui ou Non (Non si une table n'est pas complète), La ligne vide mettez la dernière ligne (il vous le propose), le type Howell, pré-distribué Hérédia, donne par tables 3 pour 8 tours . Vous savez que vous devez faire jouer 24 donnes, donc soit vous avez un relais et il faut faire un tour de plus pour que les EO puissent jouer 24 donnes, ou vous avez des tables complètes et vous faites jouer soit 6 tours de 4 donnes ou 8 tours de 3 donnes, ces chiffres sont définis par le nombre de tables

présentes.

- 2) à partir de 13 paires (Hitier) vous faites un Mitchell, 7 tables non complètes, ligne vide 14 (la 2^{ème} ligne) type Mitchell pré-distribué Non Donnes par table 4 tours 7, **l'Hitier a un paramétrage particulier** et permet d'avoir une donne de moins de relais, ce qui est très important. N'oubliez pas de faire sortir les NS pour la duplication, les EO dupliquent les donnes qu'ils auront en relais, une feuille de disposition de l'Hitier est prévu dans le classeur « Hitier 13 paires ».

- 3) Pour 14, 15, 16 paires on organise un Mitchell « classique », par exemple 15 paires, nombre impair de paires = relais et un tour de + (8 tables non complètes, ligne vide 16, type Mitchell, prédistribué **RecEO** à cause de l'équilibrage, 4 donnes par table et 7 tours (organisation la plus longue...))

Avec un nombre pair de tables prévoir un saut après la moitié -1 du nombre de tables

Explication : Avec 8 tables, la moitié est 4 mais la duplication compte pour un tour donc il faut sauter après 3 tours joués. Ce qui signifie que dans le paramétrage du timer on saute au 4^{ème} tour (c'est expliqué dans le timer)

Le saut est nécessaire pour ne pas jouer les donnes que l'on a dupliquées.

Une fois que l'on a vérifié les données de la séance, on retourne dans la fenêtre des noms des joueurs et on clique sur « équilibrer le tournoi », certaines personnes ont du mal à se déplacer et préfère être en NS et il faut « permuter deux paires, 2 fenêtres s'ouvrent et il suffit de permuter la paire EO et la paire NS qui ont le même numéro, pour respecter l'équilibrage, ça n'a pas une grosse importance pourvu que vous ne touchiez pas aux paires 1, 4, 7. Ensuite vous cliquez sur « Effectuer la permutation »



Ensuite on édite la feuille pour annoncer leur place aux joueurs.



Liste des joueurs

BRIDGE CLUB DRAVEIL
Simultané : Lundi - Après-midi (1)
Date : 04 Avril 2016

Mise en place des joueurs

Séance : 14	Section : A	Ligne : NS	
Table	Noms des joueurs de la paire	Numéros de licence	Indice de valeur
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
			Valeur : 0

Séance : 14	Section : A	Ligne : EO	
Table	Noms des joueurs de la paire	Numéros de licence	Indice de valeur
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
			Valeur : 0

Tout le monde s'est assis à la bonne place (**sans avoir oublié de faire reculer les EO pour la duplication**), il convient de sortir les Bridgemate. Les appareils sont paramétrés vous n'avez rien à faire sauf à ne pas vous être trompé dans les données de la séance et appuyer sur le bouton « Automate Bridgemate ».

L'utilisation des Bridgemate implique que les joueurs fassent une feuille de résultats s'ils ont un problème de score, c'est le score des Bridgemate qui fait foi sauf si les paires ont fait une feuille et sont d'accord.



Le logiciel va vous poser 3 questions auxquelles vous répondez par OK, vous fermerez une fenêtre inutile et vous vous retrouverez devant le logiciel BMPPro, et cela sera fini, vous cliquerez sur l'onglet score par tour pour vérifier où les tables en sont de leur entrée des scores et pour cacher les scores qui s'affichent à chaque donne. (Je ne peux pas vous faire une copie d'écran car je n'ai pas les Bridgemate chez moi et ça plante le logiciel quand j'ouvre les fenêtres...)

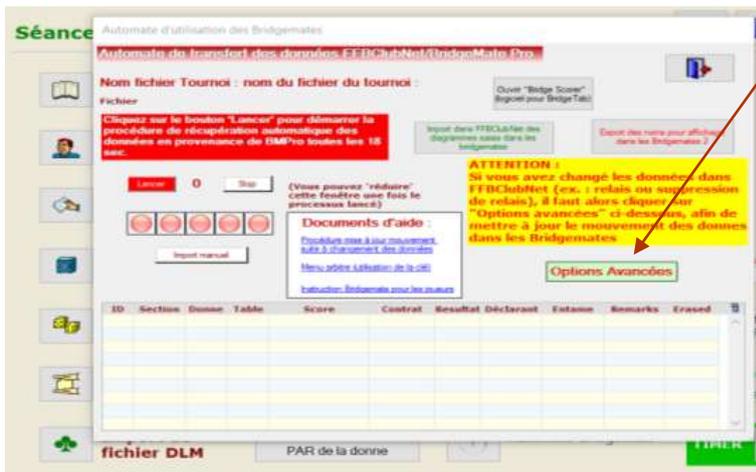
Que faire en cas de problème de paramétrage des Bridgemate ?

(avant d'avoir commencé à entrer des scores)

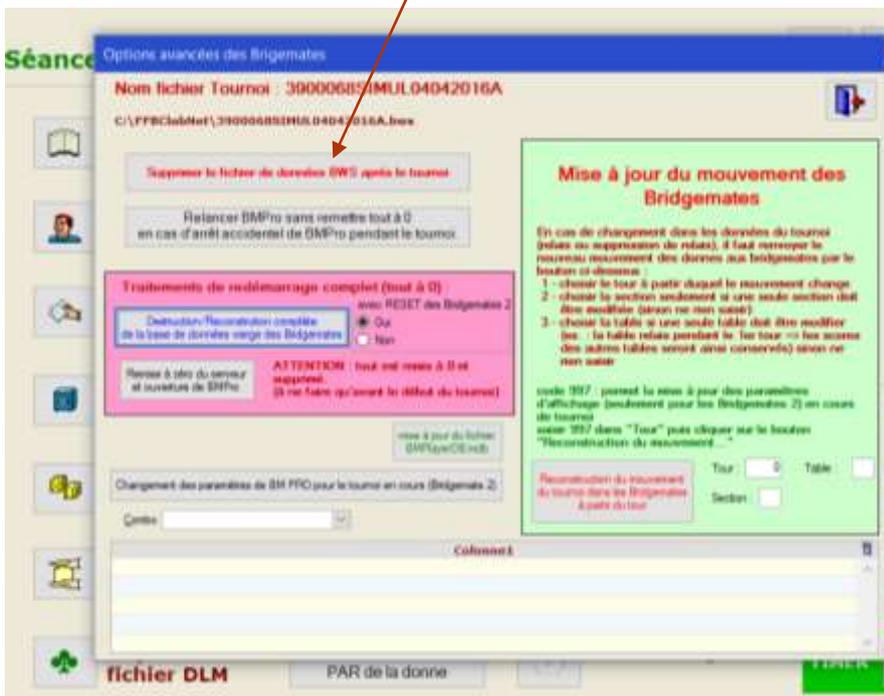
Plusieurs cas peuvent se présenter :

- 1) Vous venez de vous apercevoir qu'une erreur s'est glissée dans les données de la séance !
- 2) Une paire arrive en retard
- 3) Etc...

Pas de panique, vous ouvrez la fenêtre « Automate des Bridgemate -> Options avancées



Et vous cliquez sur « Supprimer le fichier BWS après le tournoi, même pas peur !!



Vous fermez le logiciel BMPro, les fenêtres des Bridgemate et vous appuyez sur le bouton « automate Bridgemate » et normalement il vous reconstruit une base de données et ça repart avec les données mises à jour, **attention à avoir modifié les données de la séance si elles ont été changées** par l'arrivée ou le départ d'une paire ou une modification quelconque.

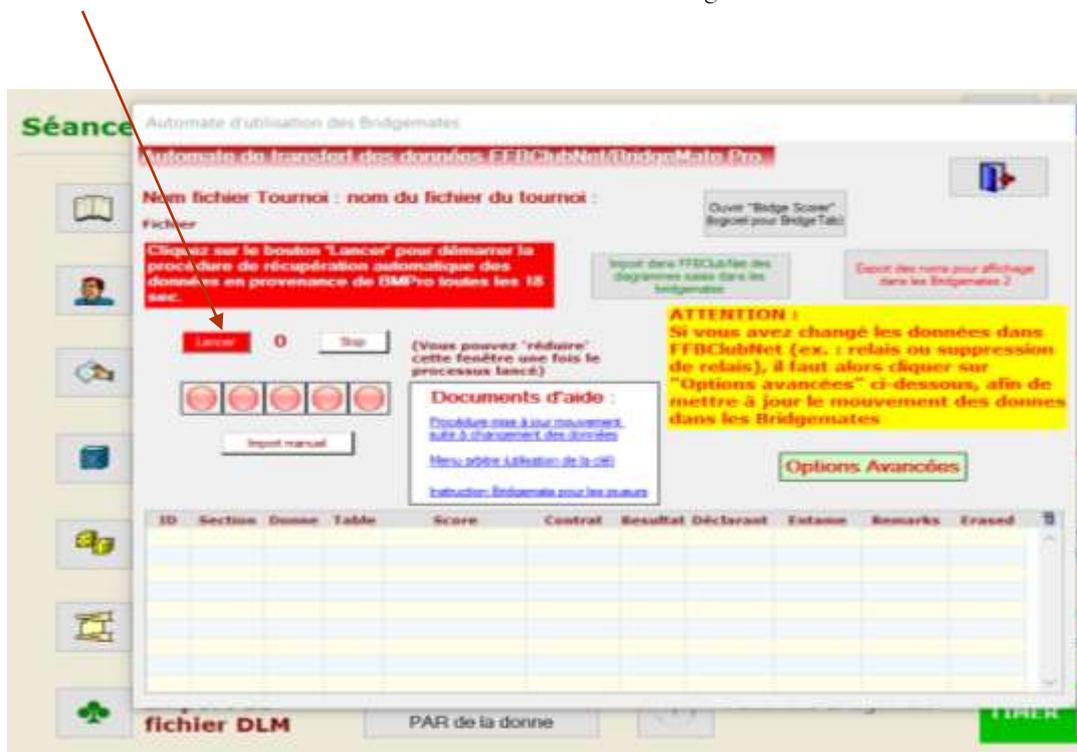
Pendant le tournoi

Plusieurs cas possibles :

- 1) Une paire s'est trompée et à valider un résultat qui n'est pas le bon, il vient vous voir : ne lui poser aucune question sur la donne, son déroulement etc... vous devez juste effacer le résultat entré, sur le Bridgemate de la table où s'est passé le problème, vous appuyez sur le bouton arbitre qui vous demande un code qui est pour Draveil **3968** et là un menu s'affiche, vous appuyez sur l'article n°3 « effacer une donne » il vous demande le numéro de la donne à effacer, une fois entré un message vous indique que l'opération s'est bien passée, il ne reste plus qu'au joueur à rentrer à nouveau la donne.
- 2) En cas de jeu lent, vous serez amené à mettre « un score ajusté », sur le bridgemate de la table incriminée, nous avons pris le parti d'inscrire 0 (le code arbitre (3968) sera demandé pour entrer 0 comme contrat) qui indique : « Donne non jouée » sur le Bridgemate, ça équivaut à moyenne tournoi des 2 paires en présence.

Ce sont pour l'instant les seuls cas rencontrés.

A la fin du tournoi, lorsque tout le monde a fini de jouer, vous le voyez sur l'écran de l'application BMPro, vous pouvez lancer la récupération des résultats dans le logiciel FFBCN pour cela vous allez cliquer sur le bouton « Lancer » de la fenêtre « Automate d'utilisation des Bridgemates »



Tous les résultats vont s'afficher dans le bas de la fenêtre et remplir toutes les cases vides au départ.

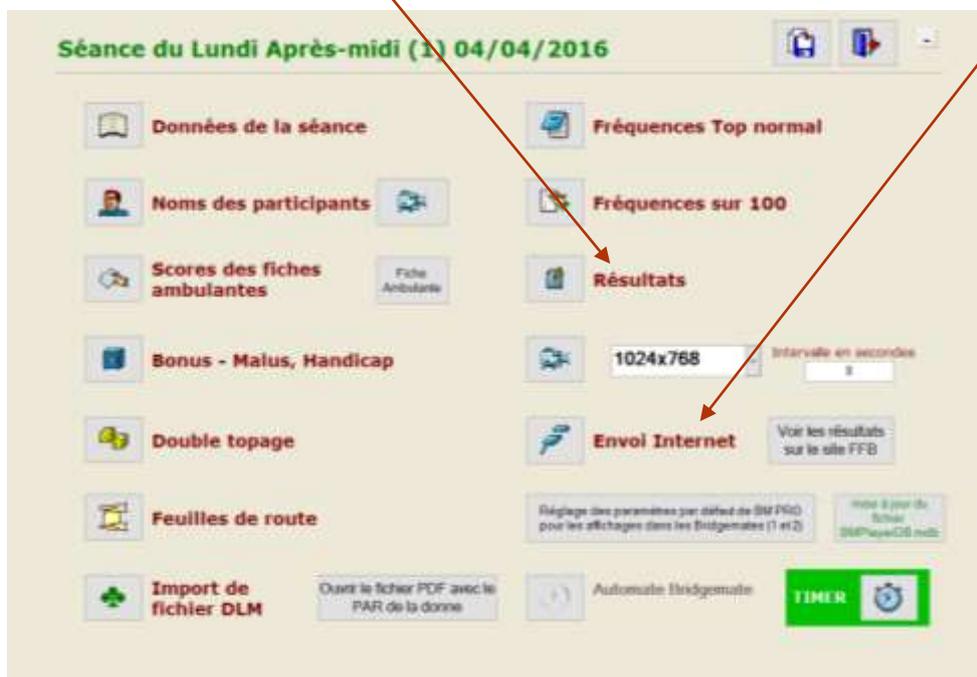
Tous les résultats auront été rapatriés dans la fenêtre « Score des fiches ambulantes », des modifications sont encore possibles à ce niveau, c'est comme si vous aviez rentré vous-même les résultats comme on faisait avant.

Les donnes seront toutes rouges, pas vertes, ma copie d'écran correspond à des scores non rentrés



Les donnes seront de couleur rouge après avoir été intégralement remplies par les Bridgemate

Vous pourrez afficher les résultats à l'écran et remonter les résultats en cliquant sur le bouton « Envoi internet »



Les joueurs peuvent voir leur résultat final directement sur leur Bridgemate

Après tout ce travail, il faut fermer toutes les fenêtres ouvertes, et après refermé l'ordinateur, éteindre le serveur Bridgemate en restant appuyé sur le bouton noir du serveur