

Le mémento du directeur de tournoi à Draveil 2^{ème} partie

ORGANISATION DES TOURNOIS DU MARDI

REGLER LES PROBLEMES AVEC LES BRIDGEMATE

VERSION 1.1



LE MÉMENTO DU DIRECTEUR DE TOURNOI À DRAVEIL

Organisation des tournois du mardi

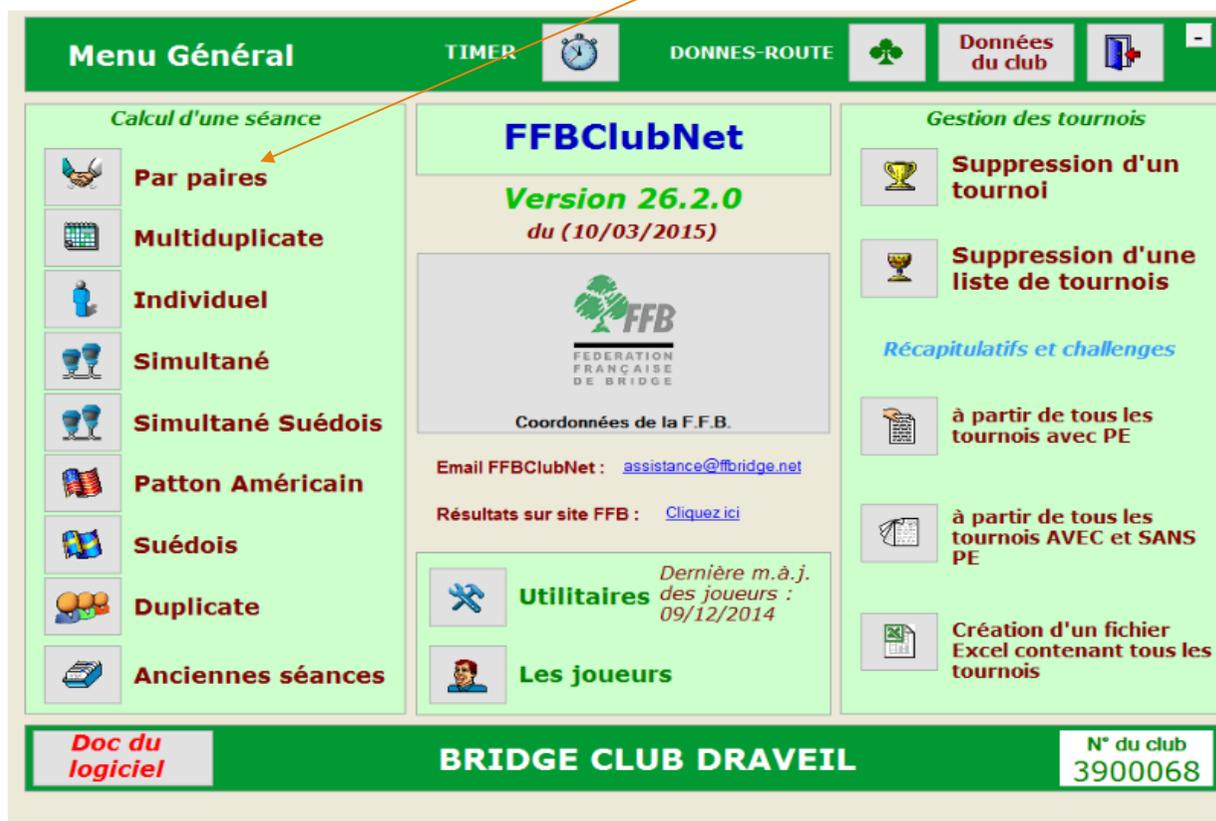
Les spécificités du club de Draveil

- 1) Les tournois du mardi se jouent en tournoi de régularité
- 2) Nous faisons des Howells avec 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 paires
- 3) Nous jouons 20 donnes, en fonction des mouvements (qui n'est pas un tournoi court)
- 4) Nous jouons un **Duplicate** s'il n'y a que **4 paires** soit 2 tables
- 5) Les joueurs rentrent eux-mêmes leur numéro de licence dans les Bridgemate, il n'y a pas d'équilibrage.

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 Par paires**



Quand tout le monde est arrivé, vous entrez les valeurs dans la section A, voir tableau à côté

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

Transformation TPP/IMP  **Saisie des données d'une séance**   

Tournoi par paires
DATE

Nom:
Nombre de sections:
Catégorie:

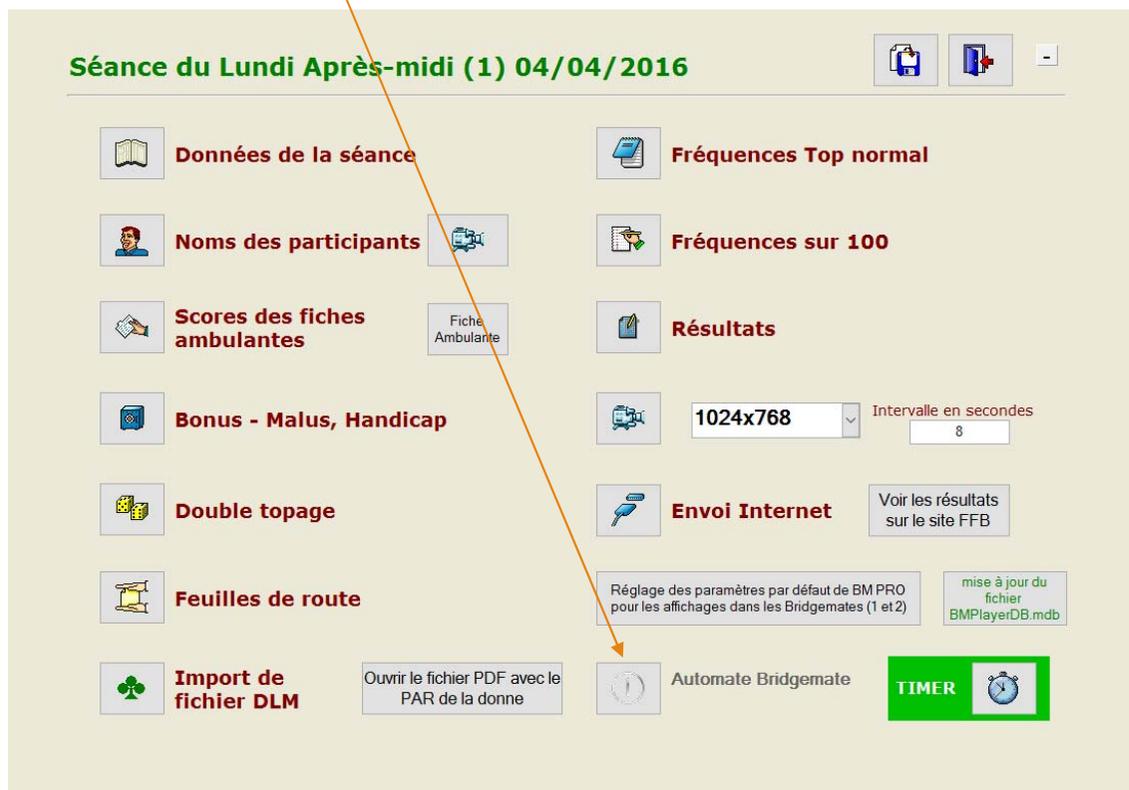
Mardi
29/03/2016
Après-midi Court (1)

Top:
Rapport PE/PC:

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables: <input type="text" value="3"/>	Nb Tables: <input type="text" value="0"/>			
Complet: <input type="text" value="Non"/>	Complet: <input type="text" value="Oui"/>			
Ligne vide: <input type="text" value="HW"/>	Ligne vide: <input type="text" value=""/>			
<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>
Type: <input type="text" value="Howell"/>	Type: <input type="text" value="Mitchell"/>			
Prédistribué: <input type="text" value="Non"/>				
Don/Table: <input type="text" value="4"/>	Don/Table: <input type="text" value="1"/>			
Tours joués: <input type="text" value="5"/>	Tours joués: <input type="text" value="1"/>			

La validation s'effectue à la sortie

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 BMPro**, 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...)

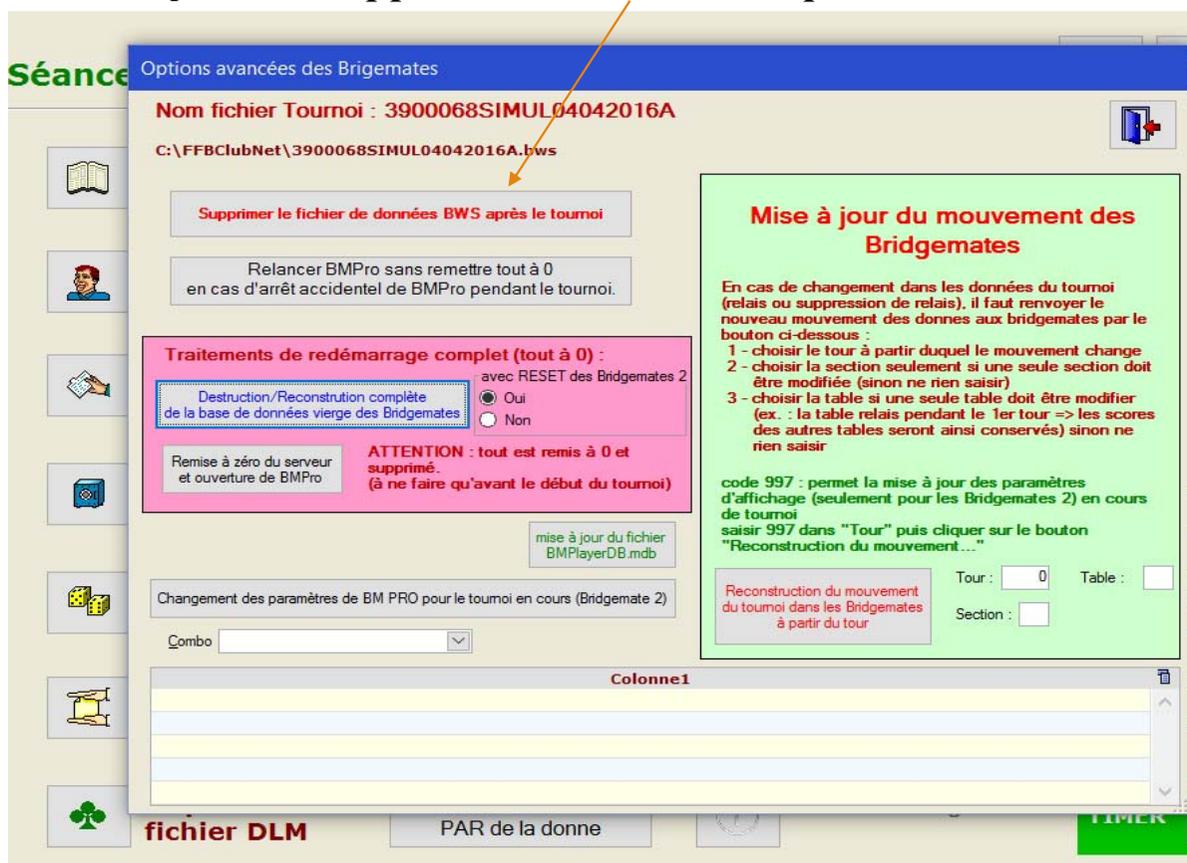
Que faire en cas de problème de paramétrage des Bridgemate ?

(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...

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



Vous fermez le logiciel BMPPro, 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 **1950** 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 de mettre « donne non jouée » à la donne en retard, comment ? : il suffit de mettre 0 pour le contrat joué, ce qui mettra moyenne tournoi pour les 2 paires en présence, ce qui est une adaptation draveilloise du règlement.

Ce sont pour l'instant les seuls cas rencontrés.

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

Lecture des scores  SAISIE DES SCORES 

Sélection d'une section

Section A

Section A

Donne 1	Donne 11	Donne 21
Donne 2	Donne 12	Donne 22
Donne 3	Donne 13	Donne 23
Donne 4	Donne 14	Donne 24
Donne 5	Donne 15	Donne 25
Donne 6	Donne 16	Donne 26
Donne 7	Donne 17	Donne 27
Donne 8	Donne 18	Donne 28
Donne 9	Donne 19	
Donne 10	Donne 20	

Donne Pas de score Donne Quelques scores **Donne** Tous les scores

Saisie partielle jusqu'à la ligne N°

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** »

Séance du Lundi Après-midi (1) 04/04/2016

Données de la séance

Noms des participants

Scores des fiches ambulantes

Bonus - Malus, Handicap

Double topage

Feuilles de route

Import de fichier DLM

Fréquences Top normal

Fréquences sur 100

Résultats

Envoi Internet

Automate Bridgemate

1024x768 Intervalle en secondes 8

Voir les résultats sur le site FFB

Réglage des paramètres par défaut de BM PRO pour les affichages dans les Bridgemates (1 et 2)

mise à jour du fichier BMPlayerDB.mdb

Ouvrir le fichier PDF avec le PAR de la donne

TIMER

Les joueurs peuvent voir leur résultat final directement sur leur Bridgemate ou taper « ordre » après

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