

07. Les dépannages

1. Modification du nombre de tours joués
2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi
3. Renvoi des diagrammes et analyse
4. Ordinateur planté

Solution simple.....

Facile mais peu élégante

Menu Général

TIMER

DONNES-ROUTE

Données du club

Calcul d'une séance

Par paires

Multiduplicate

Individuel

Simultané

Simultané Suédois

Patton Américain

Suédois

Duplicate

Anciennes séances

FFBClubNet

Version 34.5.1.0

du 26 Novembre 2024

Fédération Française de Bridge

Coordonnées de la F.F.B.

Email FFBClubNet : assistance@ffbridge.fr

Site FFB : [Cliquez ici](#)

Utilitaires Dernière m.à.j. des joueurs : 28/10/2024

Les joueurs

Gestion des tournois

Suppression d'un tournoi

Suppression d'une liste de tournois

Récapitulatifs et challenges

à partir de tous les tournois avec PE

à partir de tous les tournois AVEC et SANS PE

Création d'un fichier Excel contenant tous les tournois

Doc du logiciel

Bridge Capitouls Toulouse

N° du club 5500086

Suppression d'une séance

Choisissez une séance

Séance	Table	Ligne	Joueur A	Joueur B	PE	PC
--------	-------	-------	----------	----------	----	----

1. Modification du nombre de tours joués

1 - Dans FFBClubNet revenir aux données de la séance


TPP du Lundi Matin 25/11/2024   

Séance n° 291

 Données de la séance  Transformer en simultané	 Fréquences Top normal
 Noms des participants 	 Fréquences sur 100
 Scores des fiches ambulantes  Fiche Ambulante	 Résultats
 Bonus - Malus, Handicap	 Intervalle en secondes <input type="text" value="8"/>
 Double topage	 Envoi Internet  Fermer BMPro
 Feuilles de route	 Réglage des paramètres par défaut de BM PRO pour les affichages dans les Bridgemates (1 et 2)  mise à jour du fichier BMPlayerDB.mdb
 Donnes - Route	 Automate Bridgemate  TIMER

1. Modification du nombre de tours joués

Vous aviez prévu 9 tours

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

Tournoi par paires

Nom

Nombre de sections

Lundi
25/11/2024
Matin

Top





Rapport PE/PC

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables <input type="text" value="9"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>
Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>
Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>
Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>
Don/Table <input type="text" value="3"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>
Tours joués <input type="text" value="9"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>

La validation s'effectue à la sortie

1. Modification du nombre de tours joués

Vous ne pouvez en jouer que 8; corrigez à 8

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

Tournoi par paires

Nom

Nombre de sections

Lundi
25/11/2024
Matin

Top

Rapport PE/PC

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables <input type="text" value="9"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>
Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>
Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>
Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>
Don/Table <input type="text" value="3"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>
Tours joués <input type="text" value="8"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>

La validation s'effectue à la sortie

1. Modification du nombre de tours joués

Options avancées des Brigemates

Nom fichier Tournoi : 5500086TPP25112024M.bws

C:\FFBClubNet_Bridge_Capitouls_Toulouse\BM\5500086TPP25112024M.bws

Changer de base BWS Export BWS

Supprimer le fichier de données BWS après le tournoi

Relancer BMPPro sans remettre tout à 0 en cas d'arrêt accidentel de BMPPro pendant le tournoi.

Traitements de redémarrage complet (tout à 0) :

Destruction/Reconstruction complète de la base de données vierge des Brigemates

avec RESET des Brigemates 2

Oui

Non

Remise à zéro du serveur et ouverture de BMPPro

ATTENTION : tout est remis à 0 et supprimé. (à ne faire qu'avant le début du tournoi)

mise à jour du fichier BMPlayerDB.mdb

Changement des paramètres de BM PRO pour le tournoi en cours (Brigemate 2)

Combo

Mise à jour du mouvement des Brigemates

En cas de changement dans les données du tournoi (relais ou suppression de relais), il faut renvoyer le nouveau mouvement des données aux brigemates par le bouton ci-dessous :

- 1 - choisir le tour à partir duquel le mouvement change
- 2 - choisir la section seulement si une seule section doit être modifiée (sinon ne rien saisir)
- 3 - choisir la table si une seule table doit être modifier (ex. : la table relais pendant le 1er tour => les scores des autres tables seront ainsi conservés) sinon ne rien saisir

code 997 : permet la mise à jour des paramètres d'affichage (seulement pour les Brigemates 2) en cours de tournoi
saisir 997 dans "Tour" puis cliquer sur le bouton "Reconstruction du mouvement..."

Reconstruction du mouvement du tournoi dans les Brigemates à partir du tour

Tour : Table :

Section :

Colonne1

1. Modification du nombre de tours joués

Dans mise à jour du mouvement des Bridgemates, Tour

Options avancées des Brigemates

Nom fichier Tournoi : 5500086TPP25112024M.bws Changer de base BWS Export BWS 

C:\FFBClubNet_Bridge_Capitouls_Toulouse\BM\5500086TPP25112024M.bws

Supprimer le fichier de données BWS après le tournoi

Relancer BMPPro sans remettre tout à 0 en cas d'arrêt accidentel de BMPPro pendant le tournoi.

Traitements de redémarrage complet (tout à 0) :

Destruction/Reconstruction complète de la base de données vierge des Bridgemates Oui Non avec RESET des Bridgemates 2

Remise à zéro du serveur et ouverture de BMPPro **ATTENTION : tout est remis à 0 et supprimé. (à ne faire qu'avant le début du tournoi)**

mise à jour du fichier BMPlayerDB.mdb

Changement des paramètres de BM PRO pour le tournoi en cours (Bridgemate 2)

Combo

Mise à jour du mouvement des Bridgemates

En cas de changement dans les données du tournoi (relais ou suppression de relais), il faut renvoyer le nouveau mouvement des données aux bridgemates par le bouton ci-dessous :

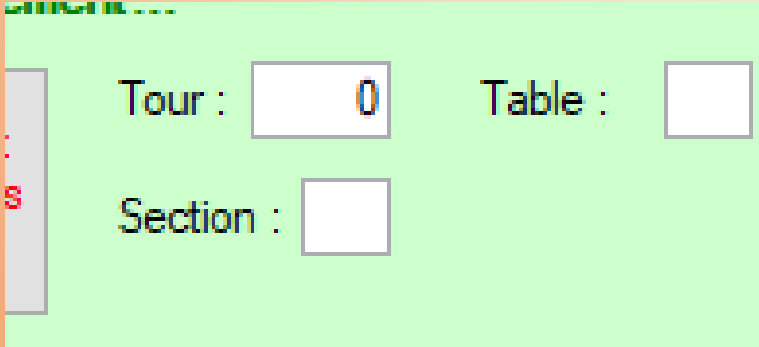
- 1 - choisir le tour à partir duquel le mouvement change
- 2 - choisir la section seulement si une seule section doit être modifiée (sinon ne rien saisir)
- 3 - choisir la table si une seule table doit être modifier (ex. : la table relais pendant le 1er tour => les scores des autres tables seront ainsi conservés) sinon ne rien saisir

code 997 : permet la mise à jour des paramètres d'affichage (seulement pour les Bridgemates 2) en cours de tournoi saisir 997 dans "Tour" puis cliquer sur le bouton "Reconstruction du mouvement"

Reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour : Table : Section :

Colonne1

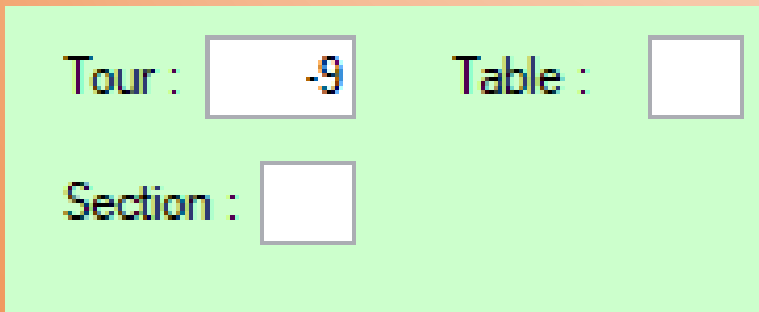
1. Modification du nombre de tours joués



A screenshot of a form with a light green background. On the left, there is a vertical grey bar with a red 'S' on it. The form contains three input fields: 'Tour : 0', 'Table :', and 'Section :'. The '0' in the 'Tour' field is highlighted in red.

Il faut mettre - (moins) 9

C'est à dire enlever le tour 9



A screenshot of a form with a light green background. On the left, there is a vertical grey bar with a red 'S' on it. The form contains three input fields: 'Tour : -9', 'Table :', and 'Section :'. The '-9' in the 'Tour' field is highlighted in red.

Ne surtout pas oublier le signe -

1. Modification du nombre de tours joués

Et enfin cliquer sur

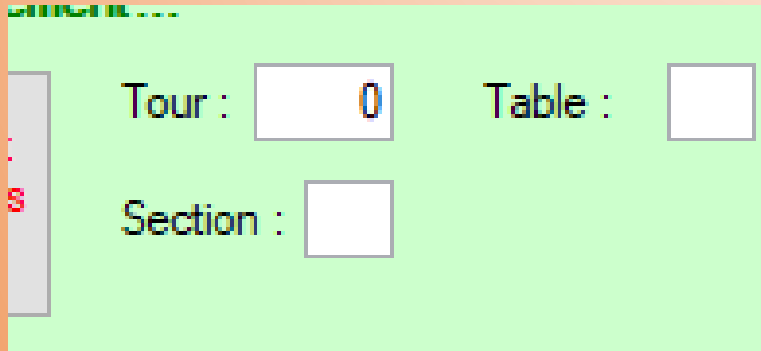
Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

1. Modification du nombre de tours joués

A l'inverse pour rajouter un tour, il faudrait revenir dans les données de FFBClubNet

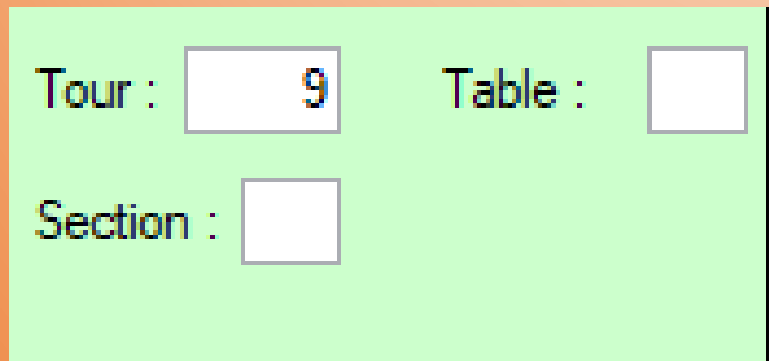
Corriger le nombre de tour pour le remettre à 9

Revenir dans les options avancées de l'automate Bridgemate



A screenshot of the Bridgemate interface. The background is light green. On the left, there is a vertical grey bar with a red 'S' at the bottom. The text 'Tour : 0' is displayed, with the '0' in a white box. To the right, 'Table : ' is followed by an empty white box. Below, 'Section : ' is followed by an empty white box.

Il faut mettre 9



A screenshot of the Bridgemate interface, similar to the one above. The text 'Tour : 9' is displayed, with the '9' in a white box. To the right, 'Table : ' is followed by an empty white box. Below, 'Section : ' is followed by an empty white box.

C'est à dire ajouter le tour 9

1. Modification du nombre de tours joués

Et enfin cliquer sur

Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour


2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Cette procédure n'est valable que
dans le cas où la modification
n'entraîne pas
un changement de mouvement

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Vous aviez 9 tables complètes et une paire attendue ne se présente pas

Dans les données de la séance corrigez à 9 tables incomplètes en précisant la position fantôme

Transformation TPP/IMP  Saisie des données d'une

Nom

Nombre de sections

Tournoi par paires

Lundi
25/11/2024
Matin

Section A	Section B	Section C
Nb Tables <input type="text" value="9"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>
Complet <input type="text" value="Non"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide <input type="text" value="NS"/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>
Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>
Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>	Prédistribué <input type="text" value="Non"/>
Don/Table <input type="text" value="3"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>
Tours joués <input type="text" value="9"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>

Ici NS 5

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Retourner dans les paramètres avancés de l'automate Bridgemate

Mise à jour du mouvement des Bridgemates

En cas de changement dans les données du tournoi (relais ou suppression de relais), il faut renvoyer le nouveau mouvement des données aux bridgemates par le bouton ci-dessous :

- 1 - choisir le tour à partir duquel le mouvement change
- 2 - choisir la section seulement si une seule section doit être modifiée (sinon ne rien saisir)
- 3 - choisir la table si une seule table doit être modifier (ex. : la table relais pendant le 1er tour => les scores des autres tables seront ainsi conservés) sinon ne rien saisir

code 997 : permet la mise à jour des paramètres d'affichage (seulement pour les Bridgemates 2) en cours de tournoi
saisir 997 dans "Tour" puis cliquer sur le bouton "Reconstruction du mouvement..."

Reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour

Tour : Table :
Section :

La procédure se passe en 2 temps

Aux autres tables les joueurs ont commencé à jouer et ont entré des résultats

Au tour 1, Il ne faut donc modifier que la table concernée, ici la 5

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Au tour 1, il ne faut donc modifier que la table concernée, ici la 5



Reconstruction du mouvement
du tournoi dans les Bridgemates
à partir du tour

Tour : Table :

Section :

Cliquer ensuite sur reconstruction du mouvement

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Mais ce n'est pas fini

Seul le tour 1 a été modifié, il faut maintenant s'occuper des autres tours

Retournez dans les options avancées Et reconstruisez le mouvement complet à partir du tour 2

Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

Tour : Table :

Section :

Tour 2 et 0 pour la table

Toutes les tables seront mises à jour à partir du tour 2

Quand vous cliquerez sur

Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Ensuivant la même procédure vous pouvez ajouter ou enlever 1 Table

Vous aviez 9 tables complètes, une paire imprévue arrive après le début du tournoi

Modifiez les paramètres dans les données de FFBClubNet



The screenshot shows a purple-themed interface for 'Section A'. It contains several input fields and dropdown menus:

- Nb Tables: 10
- Complet: Non
- Ligne vide: NS
- (Un dropdown menu is highlighted in blue, showing the value 10)
- Type: Mitchell
- Prédistribué: Non
- Don/Table: 3
- Tours joués: 9

10 tables incomplètes

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Retournez dans les options avancées de l'automate Bridgemate

Et au tour 1 mettez table 10

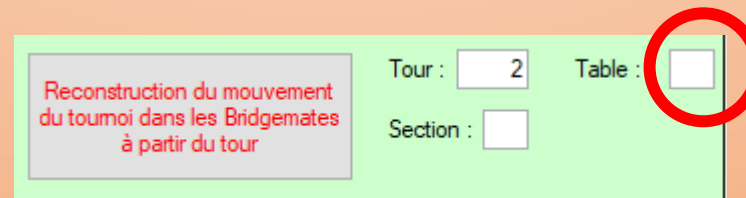


Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

Tour : Table :

Section :

Reconstruisez le mouvement du tour 1 puis celui des autres tours



Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

Tour : Table :

Section :

A noter que lorsque toutes les tables sont concernées vous pouvez mettre 0 pour les tables...

Ou ne rien mettre

2. Arrivée ou absence d'une paire après le début du tournoi

Si finalement la paire supplémentaire repart, et que vous voulez supprimer la table 10

Il faut procéder en supprimant la paire de la table 10. On ne peut pas mettre -10 à la table

Donc modification des données de la séance dans FFBClubNet et,

Dans les options avancées de l'automate Bridgemate

Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

Tour : Table :

Section :

puis

Reconstruction du mouvement
du toumoi dans les Bridgemates
à partir du tour

Tour : Table :

Section :

3 – Envoyer les diagrammes

Erreur ou oubli de fusion




- 1- Supprimer mauvaise fusion
- 2 – Fusionner la bonne série
- 3 – Envoyer les diagrammes
- 4 – Envoyer l'analyse










Erreur ou oubli de fusion

1- Supprimer mauvaise fusion


Pour cela revenir sur la page du menu général et cliquer sur le trèfle

Menu Général TIMER DONNES-ROUTE  Données du club -



Calcul d'une séance

-  Par paires
-  Multiduplicate
-  Individuel
-  Simultané
-  Simultané Suédois
-  Patton Américain
-  Suédois
-  Duplicate
-  Anciennes séances



FFBClubNet
Version 34.4.0.0
du 28 Novembre 2023


FEDERATION FRANÇAISE DE BRIDGE
Coordonnées de la F.F.B.




Email FFBClubNet : assistance@ffbridge.fr
Site FFB : [Cliquez ici](#)

 **Utilitaires** Dernière m.à.j. : 25/03/2024
 **Les joueurs**

Gestion des tournois

-  Suppression d'un tournoi
-  Suppression d'une liste de tournois

Récapitulatifs et challenges

-  à partir de tous les tournois avec PE
-  à partir de tous les tournois AVEC et SANS PE
-  Création d'un fichier Excel contenant tous les tournois

Doc du logiciel **Bridge Capitouls Toulouse** N° du club 5500086

Erreur ou oubli de fusion

1- Supprimer mauvaise fusion

Choisissez la donne mise par erreur et supprimez le lien

Distribution de données aléatoires et feuilles de route avec FFBClubNet ?  

Créez une nouvelle série de données, ou choisissez une ancienne dans la liste déroulante, ou importez un fichier de la machine à dupliquer au format .dup ou .dlm.

Création d'une série de données  Importation d'un fichier de la machine à dupliquer **DUP** **DLM** **PBN** Choisissez une série de données existantes

1020

Données de la série de données en cours

Nom : **1020** Type : **OPEN / 2** Auteur : **Fichier de duplication .dup**
Date : **13/06/2024** Séance : **Séance 1** Lien avec une séance de FFBClubNet : **266** **Supprimer le lien**

Modifier ou consulter les données **OK**

 **Impression** Indiquez éventuellement la section : **A**  **Statistiques**

 **Fusion avec les données du logiciel : feuilles de route et fréquences**

DUP **DLM** **Sauvegarde des données en fichier au format DUP ou DLM pour la machine à dupliquer**

 Sauvegarde des données au format du logiciel  Restauration des données avec le fichier du logiciel  Export de la série en Excel
 Réparation du jeu  Destruction d'une série  Export txt pour SIM

2 - Refaire ensuite la fusion avec la bonne série de données

Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

Relancer l'automate Bridgemate

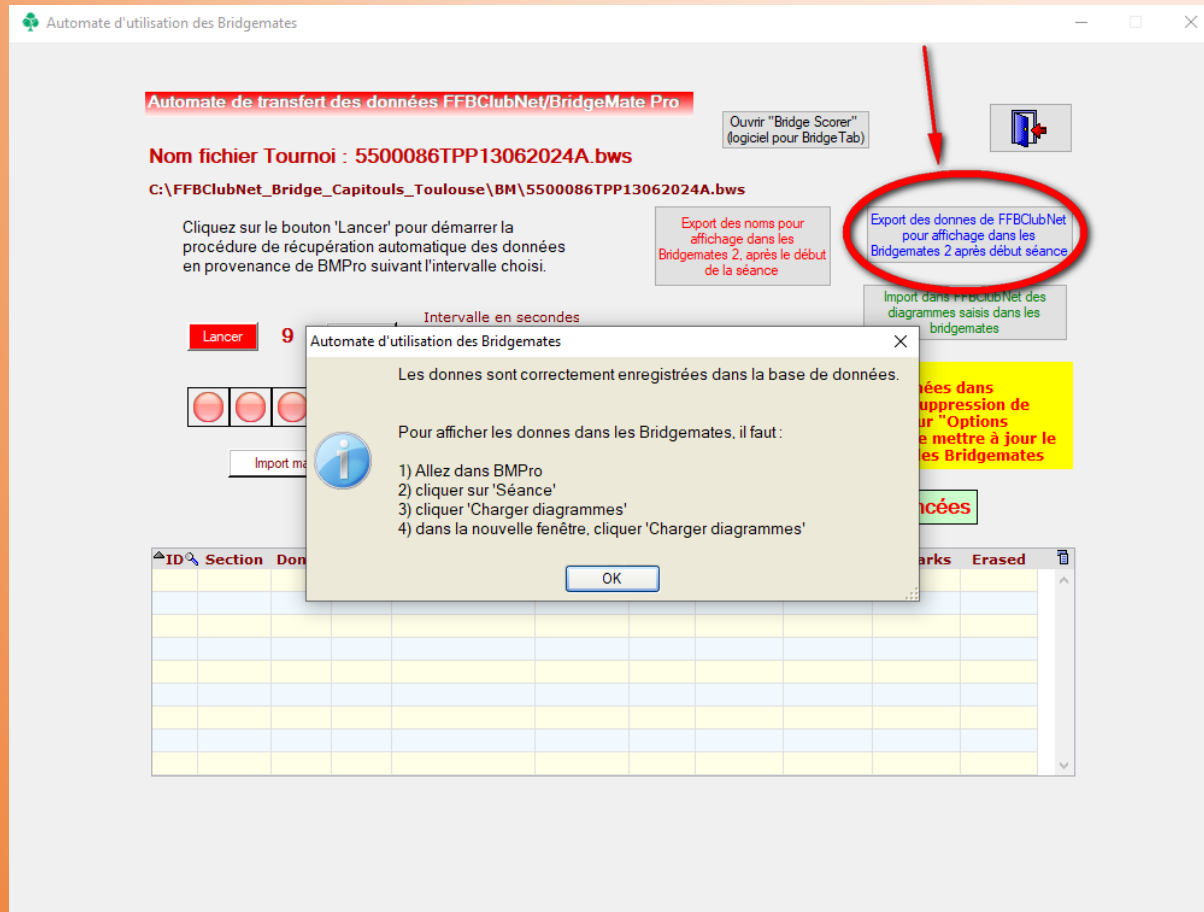


Export des données de FFBClubNet
pour affichage dans les
Bridgemates 2 après début séance

Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

La procédure apparaît:

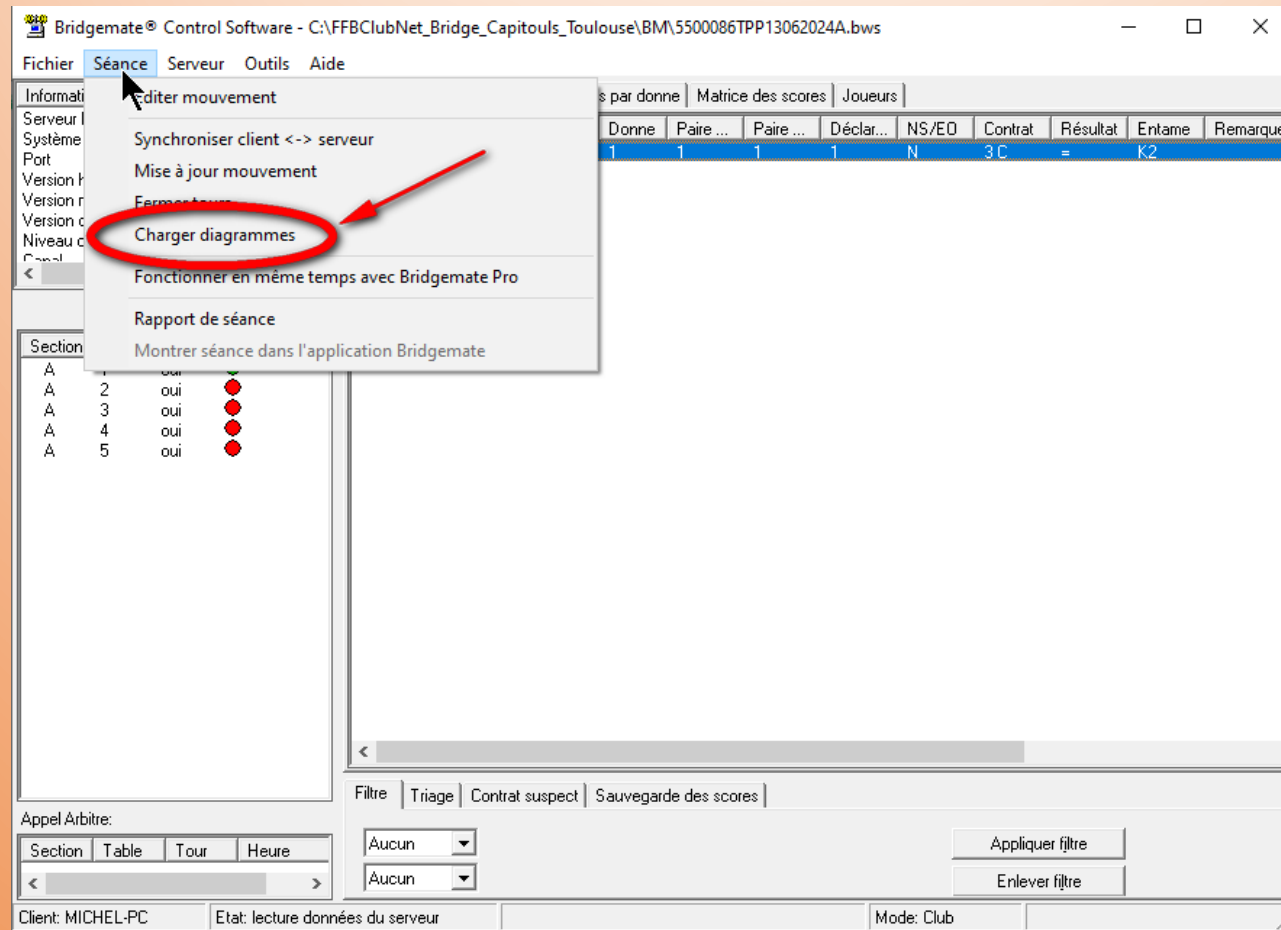


- 1) Allez dans BMPPro
- 2) cliquer sur 'Séance'
- 3) cliquer 'Charger diagrammes'
- 4) dans la nouvelle fenêtre, cliquer 'Charger diagrammes'

Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

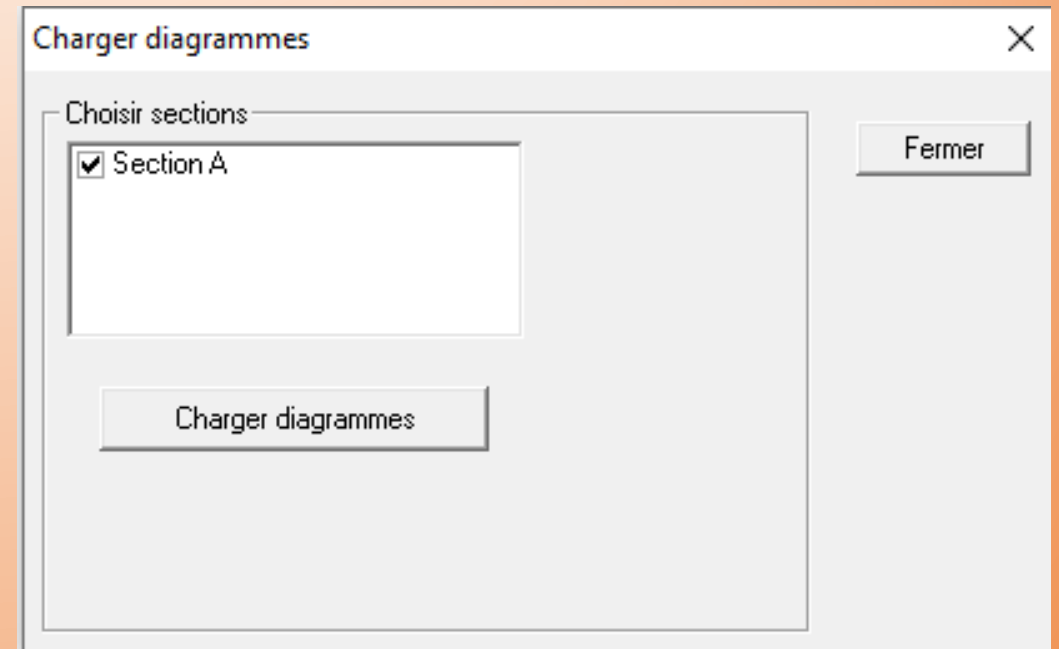
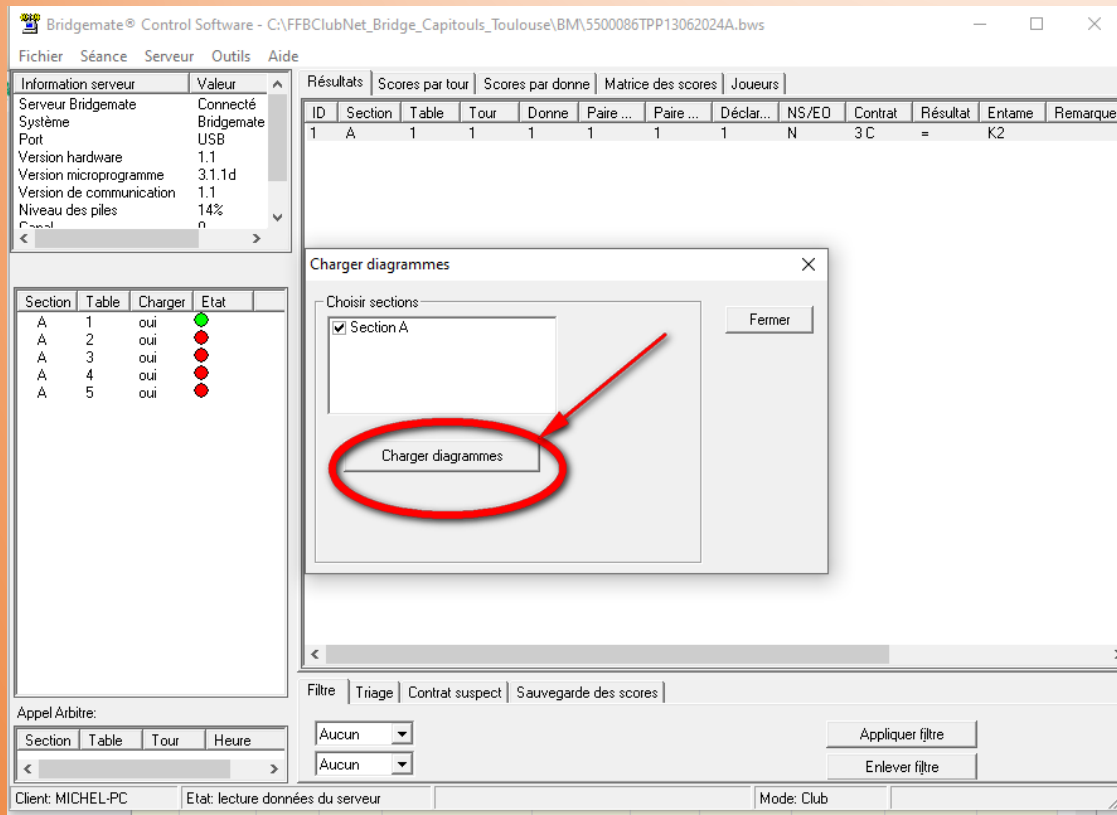
Aller dans Bridgemate Control Software et dans [séance] Charger les diagrammes



Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

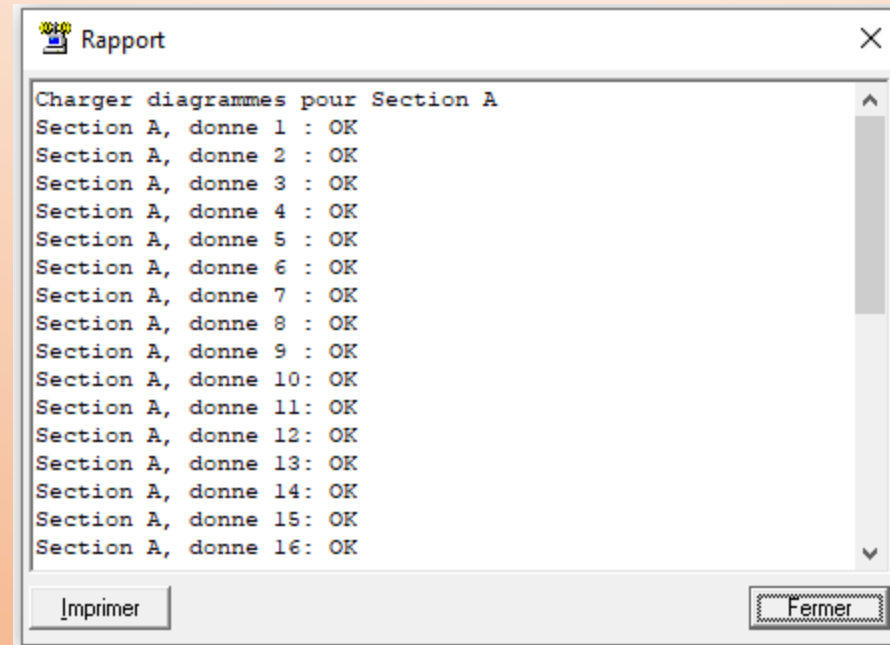
Dans la nouvelle fenêtre : Charger les diagrammes



Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

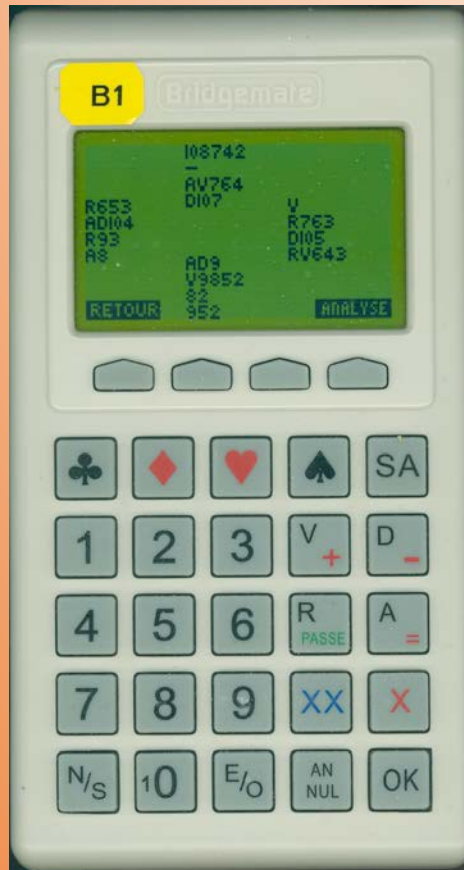
Le rapport apparait



Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

A ce stade les diagrammes apparaissent dans les Bridgemates mais pas l'analyse

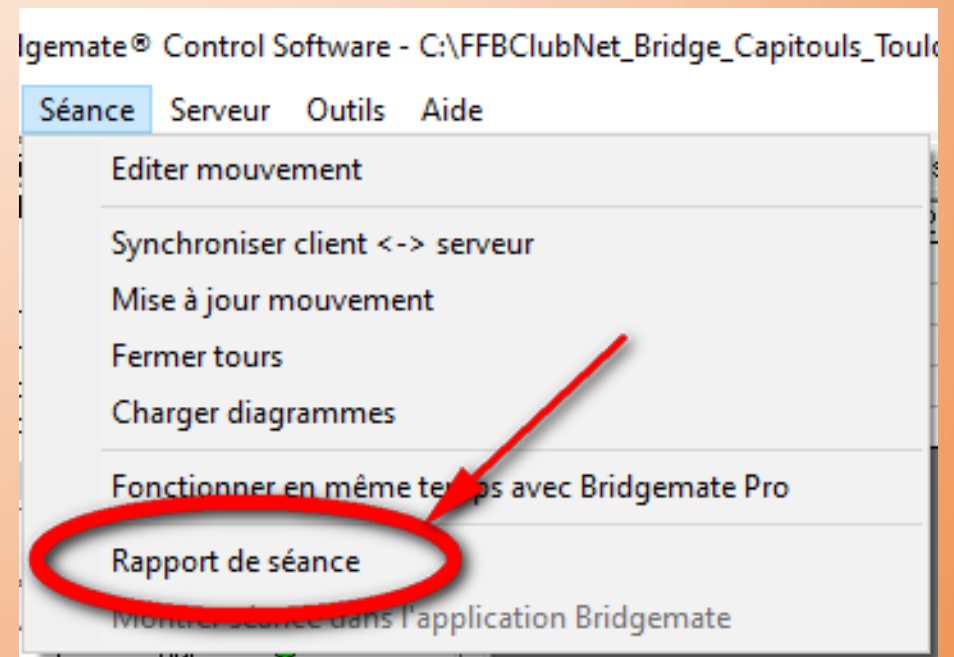
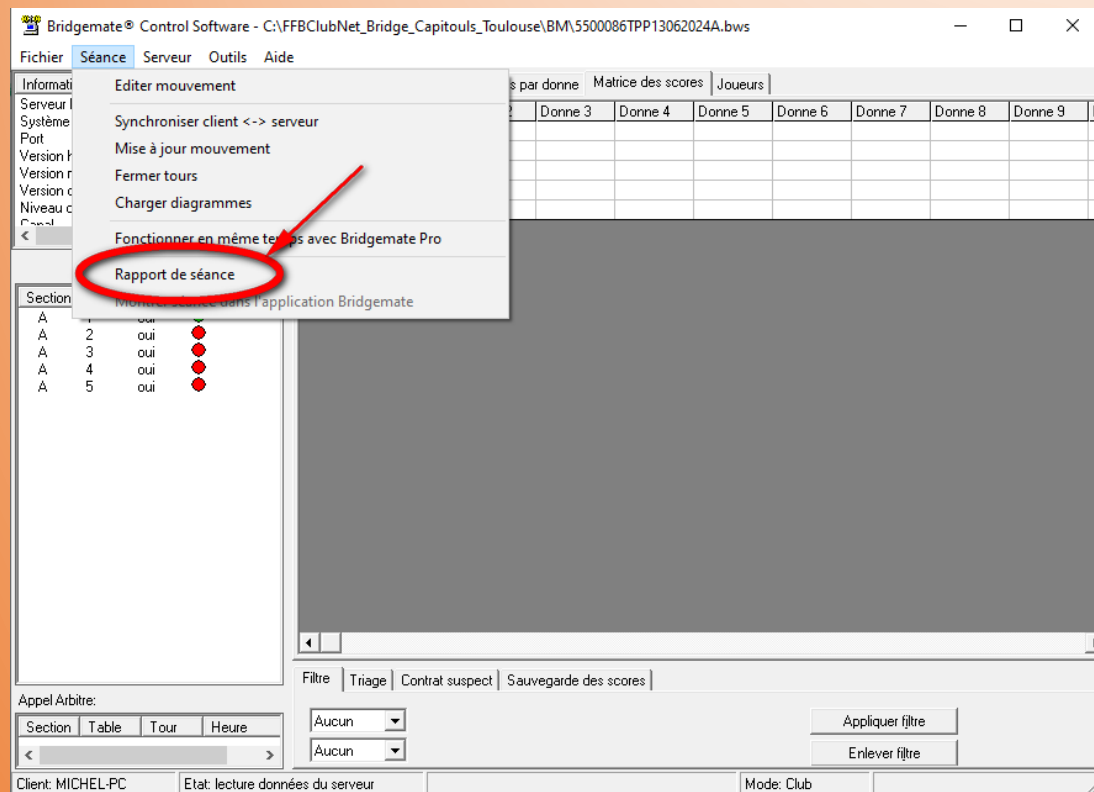


Erreur ou oubli de fusion

4- Faire l'analyse

Pour cela il faut commencer par refermer BPro et l'automate Bridgemate puis les relancer.

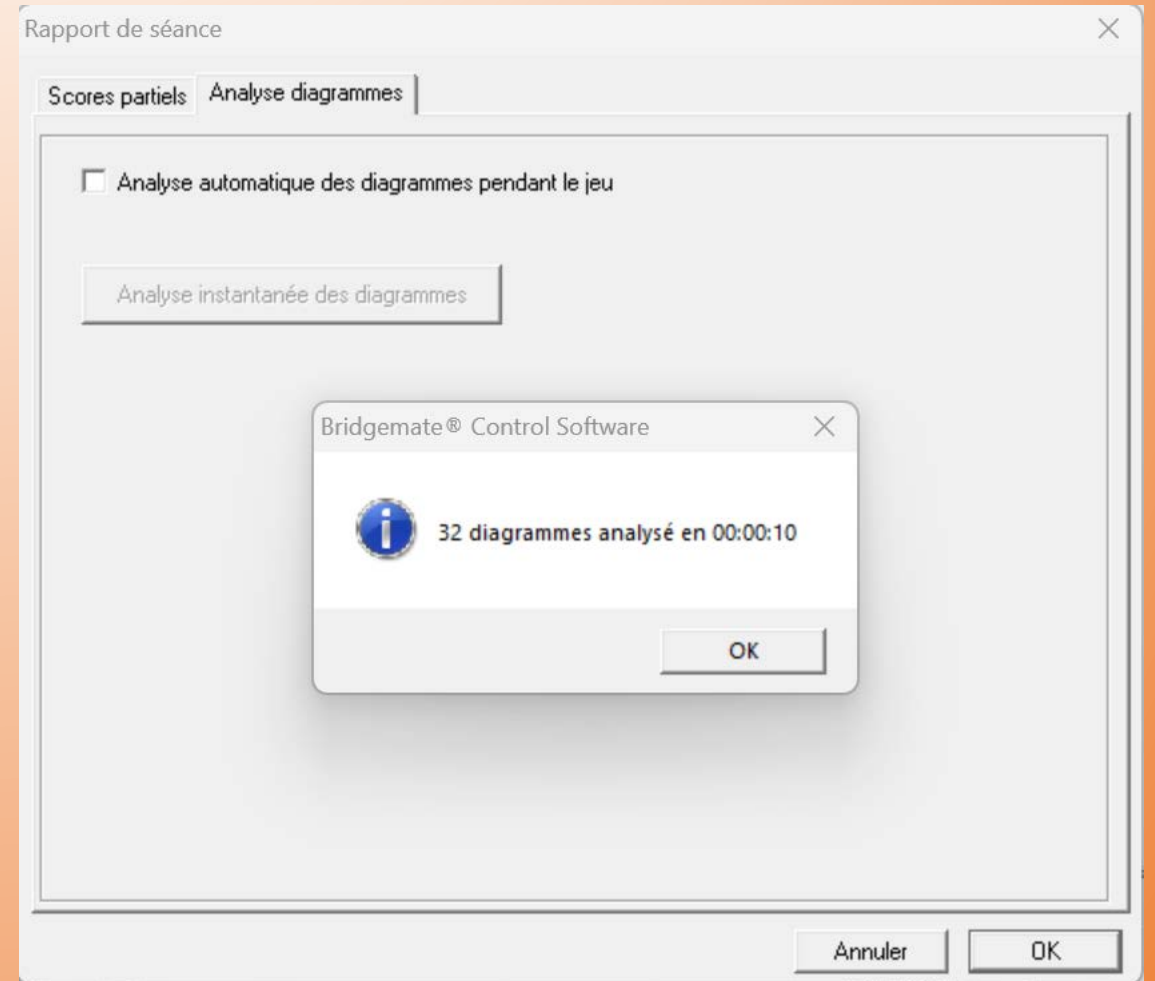
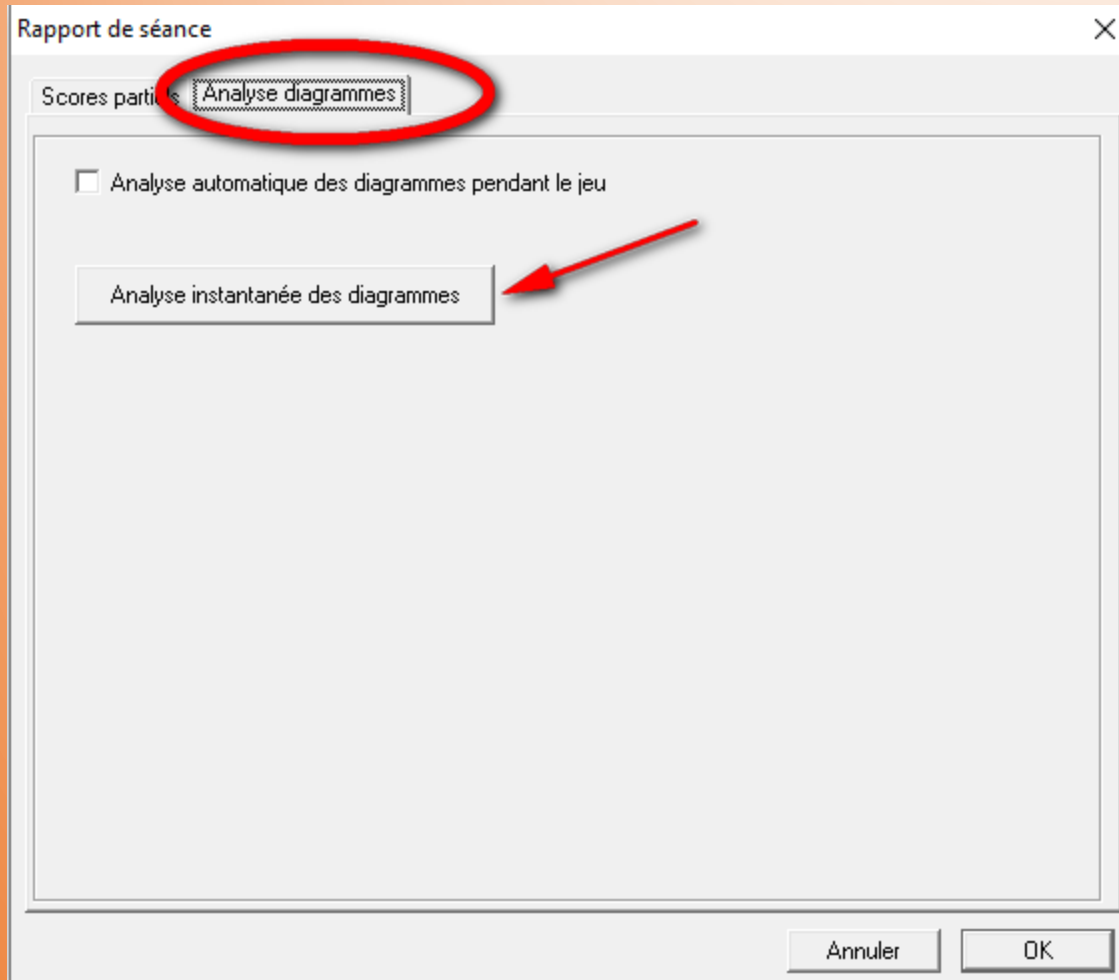
Ensuite Dans BPro-Séance-Rapport de séance



Erreur ou oubli de fusion

4- Faire l'analyse

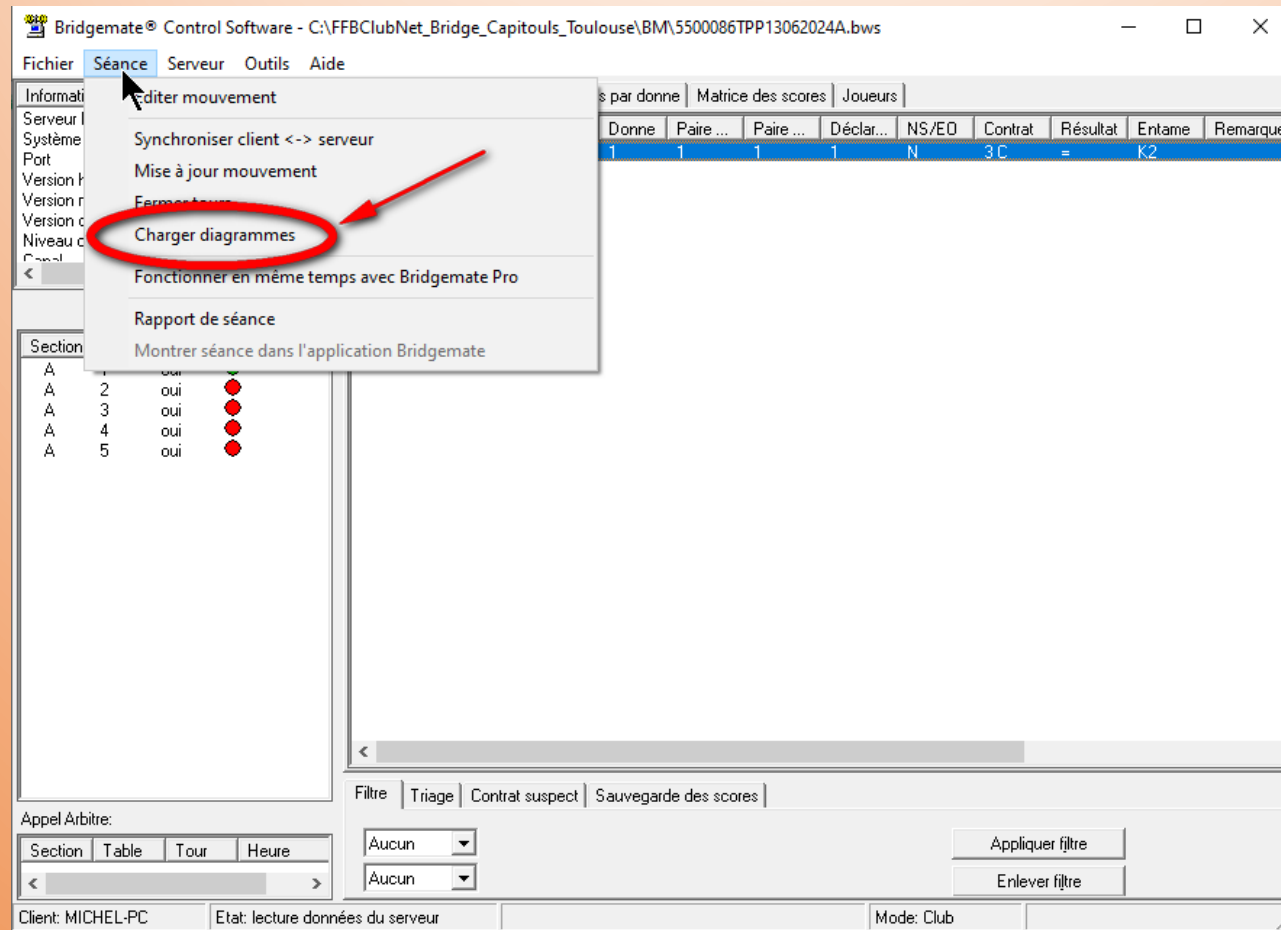
Dans l'onglet Analyse des diagrammes: Analyse instantanée des diagrammes



Erreur ou oubli de fusion

4- Faire l'analyse

Il faut maintenant recharger les diagrammes une deuxième fois



Erreur ou oubli de fusion

3- Envoyer les diagrammes

Et l'analyse apparait



Erreur ou oubli de fusion

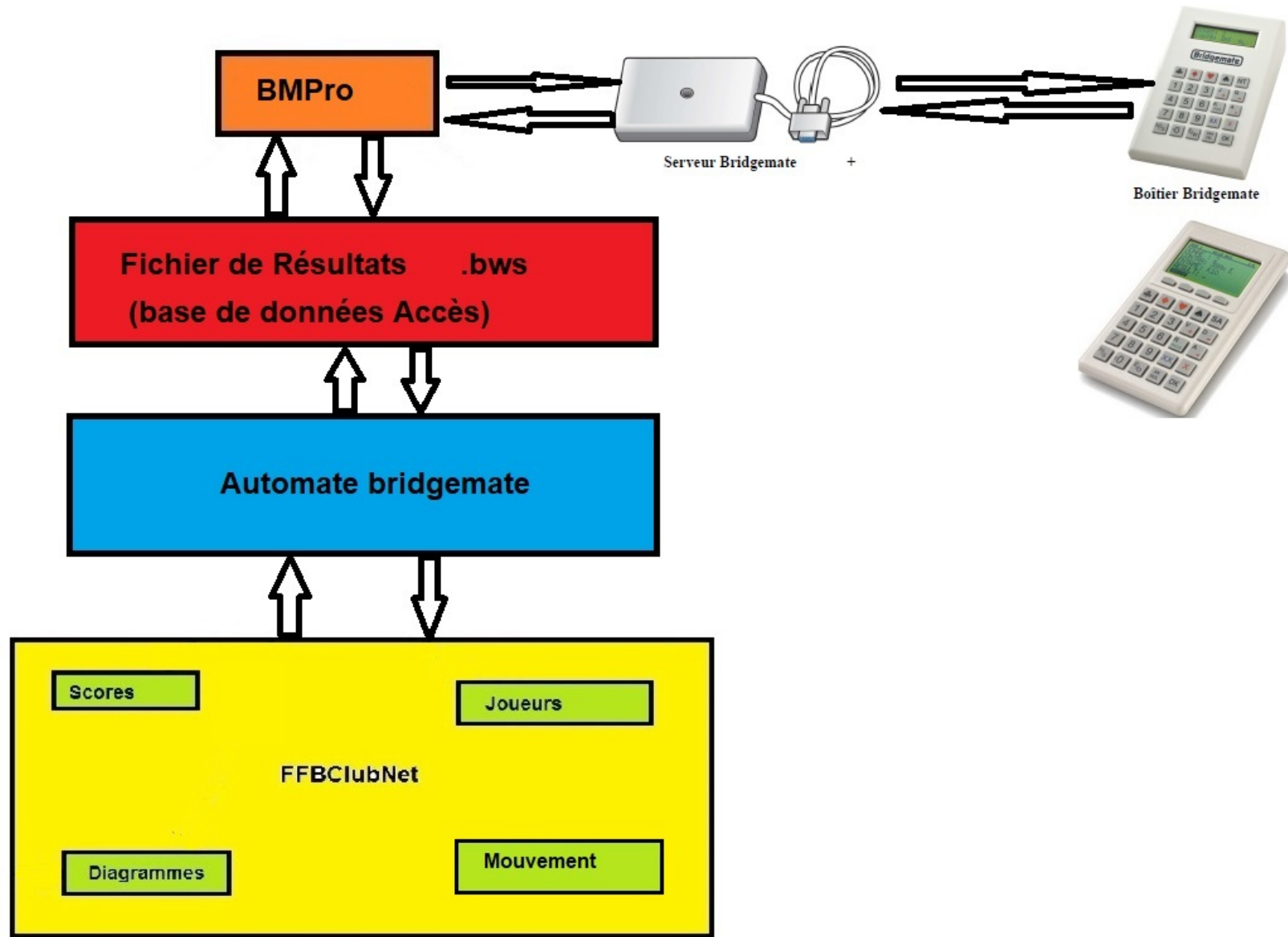
OUF !!!!

4 - L'ordinateur est planté



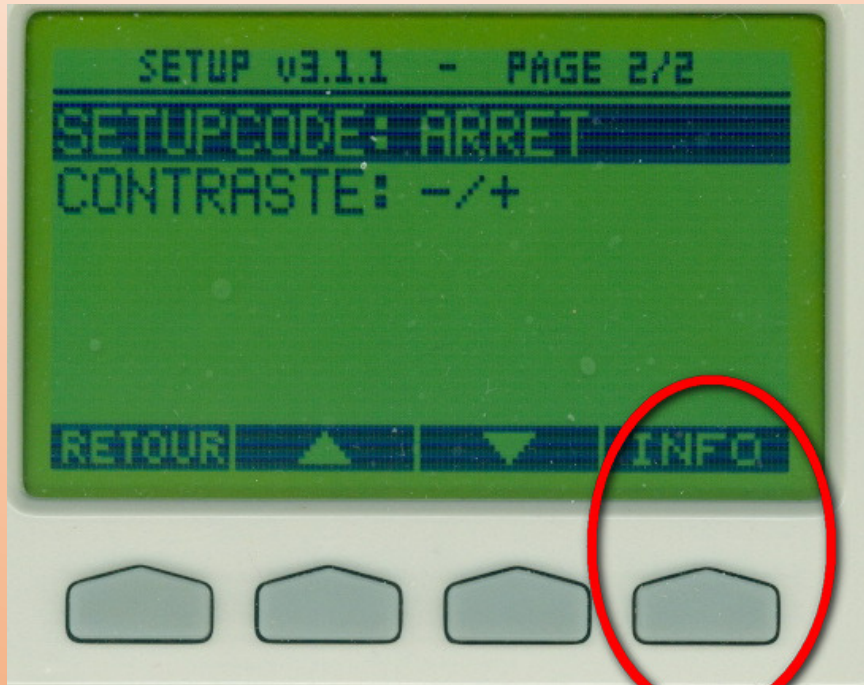
1 - Récupération depuis les Bridgemates

2- Récupération du Serveur

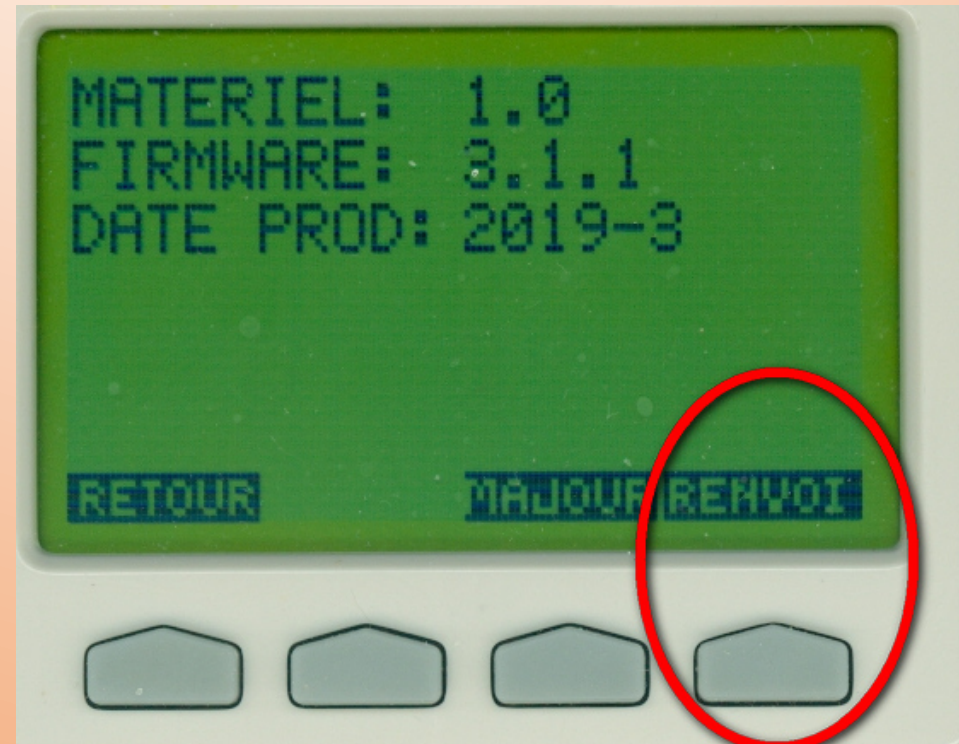


Récupération depuis les Bridgemates

Dans le menu setup



Récupération depuis les Bridgemates



Récupération depuis les Bridgemates



Bien sûr il faut le faire sur toutes les bridgemates

L'ordinateur est planté

Récupération du Serveur après arrêt total de l'ordinateur et transfert sur un autre ordinateur

L'ordinateur utilisé pour le tournoi s'arrête et ne peut plus être redémarré.

Vous disposez d'un autre ordinateur et vous souhaitez continuer le tournoi avec ce nouvel ordinateur.

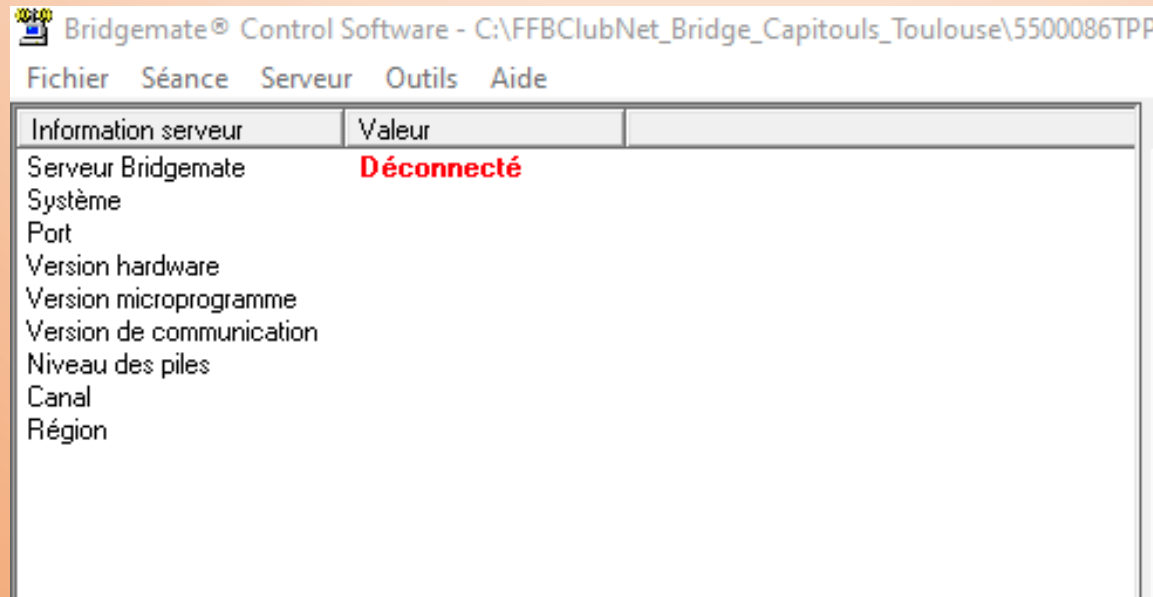
Bonne nouvelle: les données sont stockées dans le serveur

L'ordinateur est planté

1. Ne pas toucher au serveur avant que ce soit le bon moment
Donc le laissé branché sur le vieil ordinateur ou complètement débranché
2. Démarrer le 2^{ème} ordinateur
3. Lancer FFBClubNet sur ce 2^{ème} ordinateur.
4. Créer une séance avec strictement les mêmes données que le tournoi en cours
5. Ne surtout pas brancher la prise USB du serveur sur cet ordinateur.
6. Lancer l'automate Bridgemate

L'ordinateur est planté

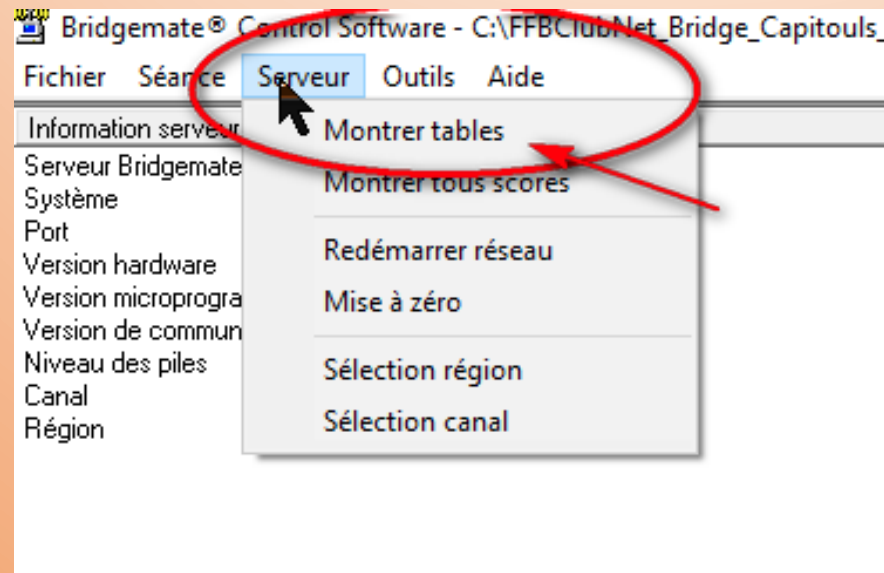
7. Bridgemate Contrôle software démarré par l'automate est déconnecté



Puisque comme spécifié le serveur n'a pas été branché sur cet ordinateur

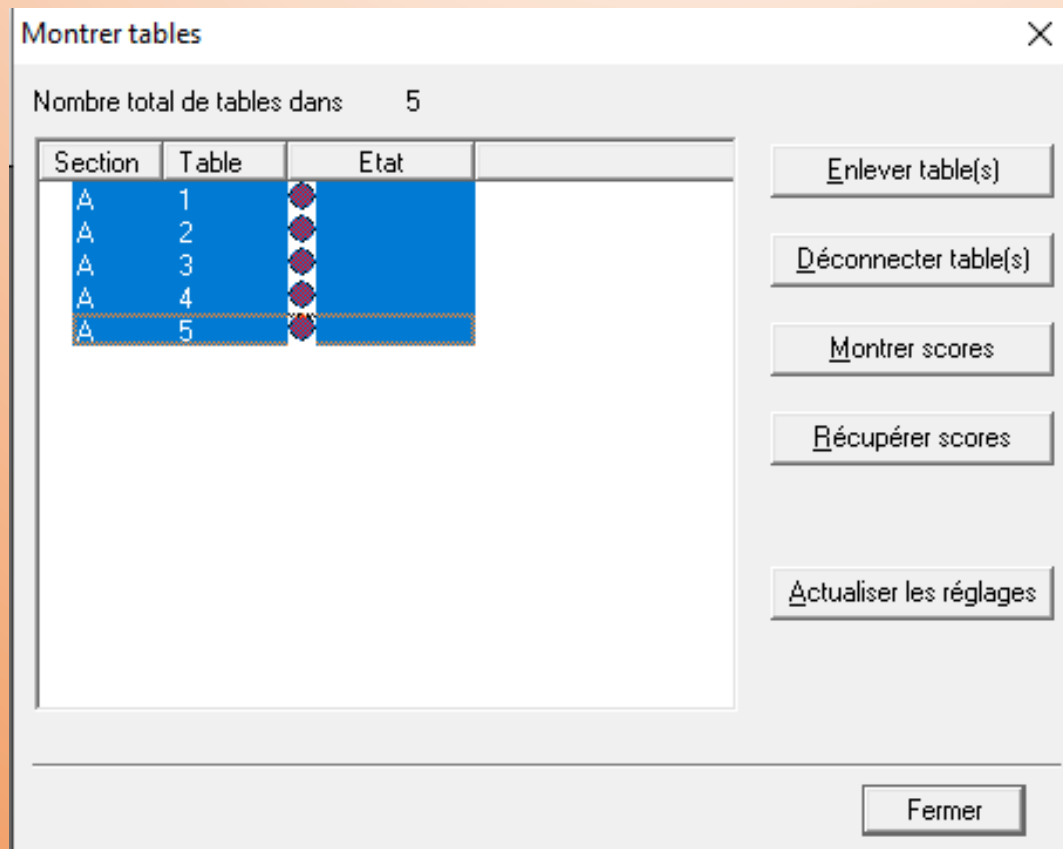
L'ordinateur est planté

8. Maintenant connecter le serveur et allez dans « Serveur/Monter tables »



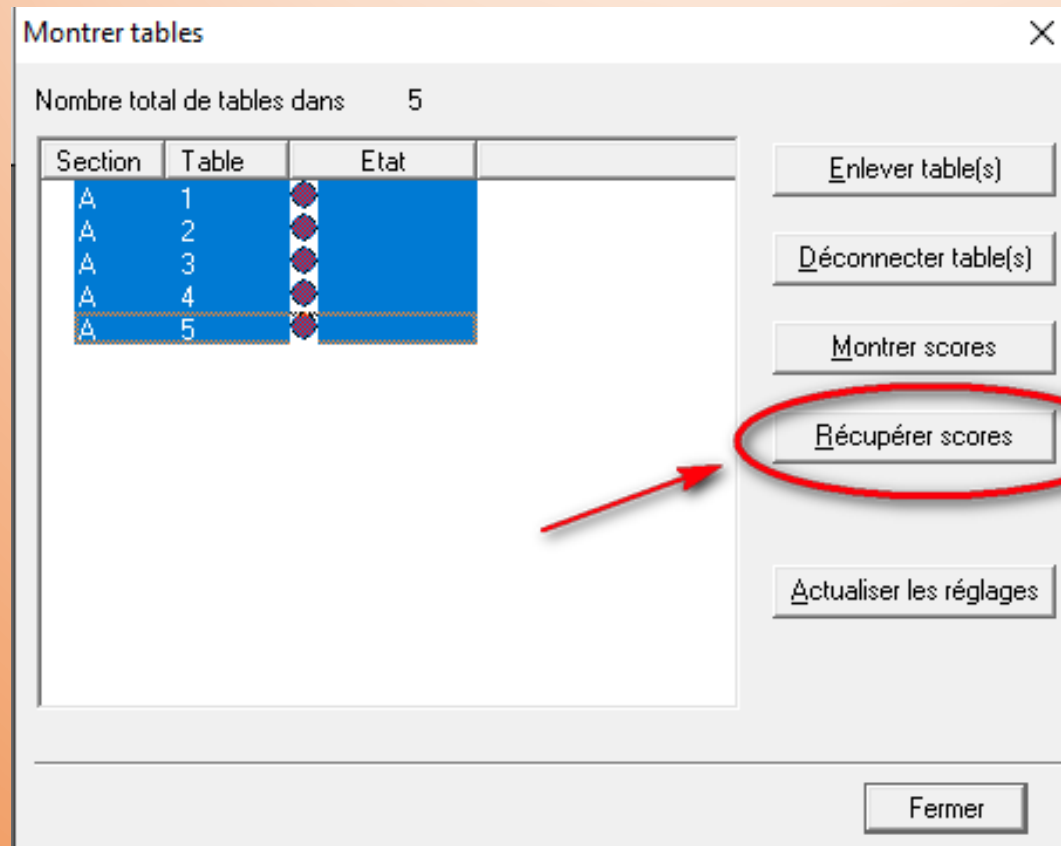
L'ordinateur est planté

9. Sélectionnez toutes les tables en cliquant sur la première et en maintenant la touche Maj appuyée déplacer la souris vers la dernière table



L'ordinateur est planté

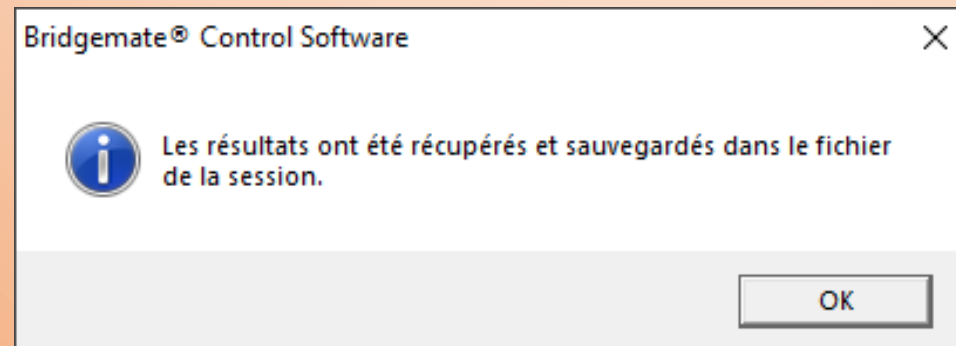
10. Cliquer sur Récupérer les scores



L'ordinateur est planté

11. A l'écran suivant cliquer sur oui

12. Il apparait alors



L'ordinateur est planté

13. Fermer l'écran suivant puis vérifier dans scores par tour, scores par donne et matrice des scores que tout a bien été importé dans le BCS

Résultats	Scores par tour	Scores par donne	Matrice des scores	Joueurs		
	Donne 1	Donne 2	Donne 3	Donne 4	Donne 5	Donne
Table A1	3 SA N =	6 PN +1	2 CE -2	4 PD -2	7 SA xx N =	
Table A2						
Table A3						
Table A4						
Table A5						

Vous pourrez ensuite comme d'habitude importer les données dans FFBClubNet

