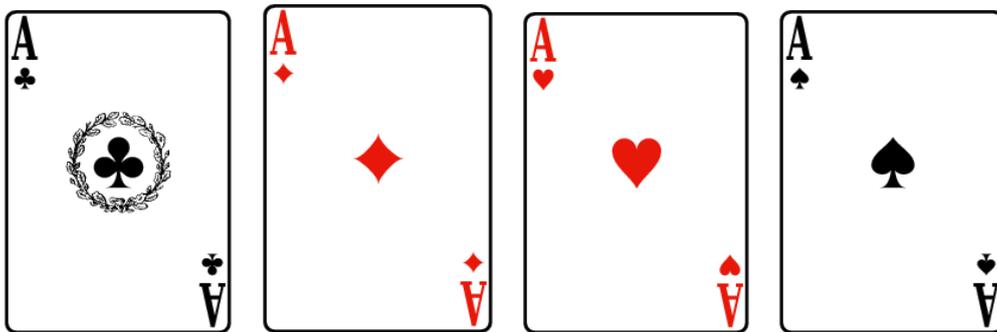


# Gestion informatique d'un tournoi



## Mode d'emploi FFBClubNet v 34.5.1.0 et

# Bridgemate Control Software

v.3.9.9



## Vision globale du système :

4 outils peuvent être utilisés :

1. FFBClubNet Totalement autonome pour la gestion et le dépouillement des tournois
2. Bridgemate Control Software (BMPro) en complément permet d'utiliser les Bridgemates pour intégrer dans FFBClubnet les scores, les Noms des joueurs et les diagrammes (uniquement Bridgemates II) sans à avoir à tout écrire à la main
3. Minuteur ou le « timer » de FFBClubnet
4. La machine à dupliquer

**La suite de ce document décrit l'utilisation faite au**

**Bridge Capitouls Toulouse**  
**43 rue Alsace Lorraine**  
**31000 Toulouse**  
[bridge.toulouse@gmail.com](mailto:bridge.toulouse@gmail.com)  
**05 34 33 73 04**

*Il existe d'autres logiciels de calcul de résultat, comme BridgeInterNet2 utilisé pour les tournois simultanés de Bridge International ou Magic Contest utilisé pour les compétitions fédérales. Ces logiciels ne sont pas traités ici.*

**FFBClubNet Sans Bridgemate, sans machine à dupliquer :**

1. Définir le mouvement
2. Entrer le nom des joueurs
3. Entrer les scores réalisés
4. Publier les résultats
5. Remonter les résultats à la Fédération qui envoie les mails aux joueurs

**FFBClubNet Avec Bridgemate, sans machine à dupliquer :**

Les Bridgemates permettront :

1. D'importer les noms des joueurs
2. D'importer les résultats
3. D'importer les diagrammes (avec les Bridgemates II uniquement)

**FFBClubNet Sans Bridgemate, Avec machine à dupliquer :**

Les duplications sont faites à partir de fichiers \*.PBN ou \*.DUP

Ces fichiers peuvent être créés par différents logiciels, FFBClubNet, Dealer 4 (le logiciel associé à la machine à dupliquer), La Fédération dans le cadre des rondes de France etc..

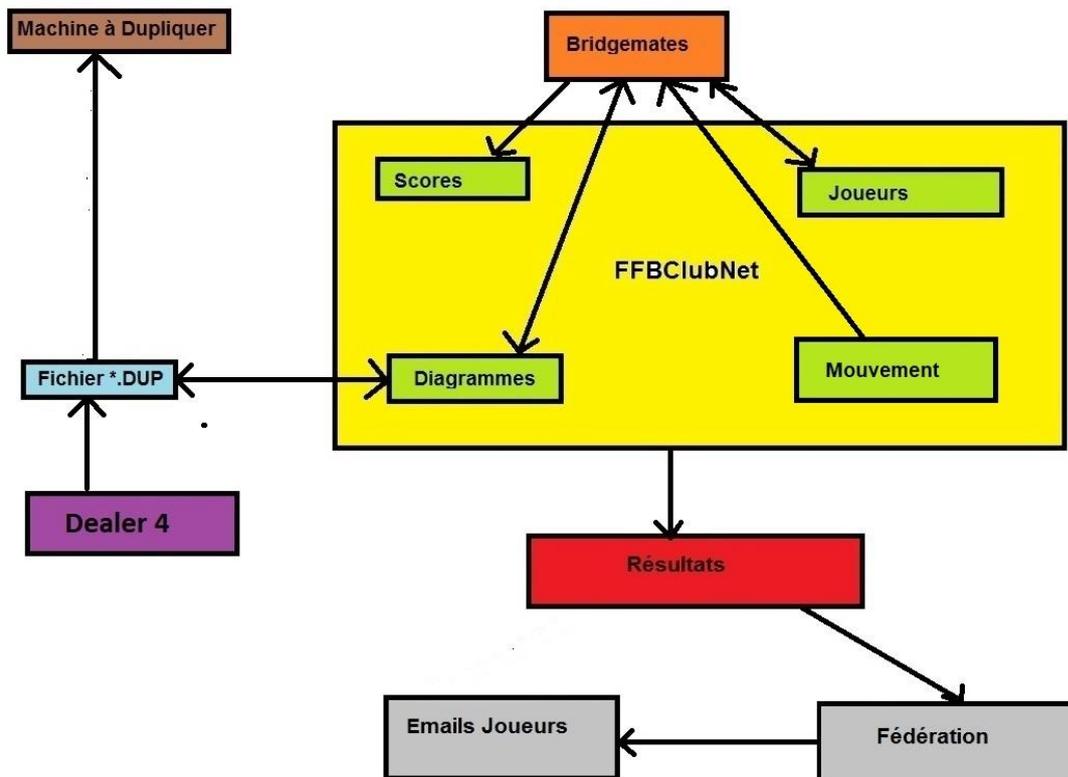
Les fichiers \*.PBN ou \*.DUP intégrés à FFBClubNet permettent d'avoir les diagrammes associés aux feuilles de route.



FFBClubNet Avec Bridgemate et avec machine à dupliquer :

1. Définir le mouvement  
Il faut toujours le faire manuellement
2. Intégrer le fichier PBN (ou DUP) et le fusionner dans FFBClubNet pour avoir les diagrammes  
Si on ne le fait pas, on n'a pas les diagrammes mais ça ne change rien au fonctionnement
3. Entrer le nom des joueurs  
Au lieu de les mettre à la main, il est possible de les importer depuis les Bridgemates  
Il faut donc attendre que les joueurs aient rentré leurs numéros de licence.  
Une fois importés, il est possible de les corriger ou de remplir les vides pour les joueurs ne connaissant pas leurs numéros, si besoin, manuellement comme on l'aurait fait s'il n'y avait pas eu de Bridgemates.
4. Entrer les scores réalisés  
Les scores seront importés manuellement à la fin de la séance. Alternativement toutes les 9 secondes si l'on a appuyé sur la case « Lancer » de l'automate Bridgemate.
5. Publier les résultats
6. Remonter les résultats à la Fédération

Schéma des relations entre les différents composants pouvant être utilisés :



# BCT Gestion des Tournois

## Détails des relations entre FFBClubNet et Bridgemate Control Software

Pour fonctionner Bridgemate Control Software (BMPro) a besoin des informations concernant la partie.

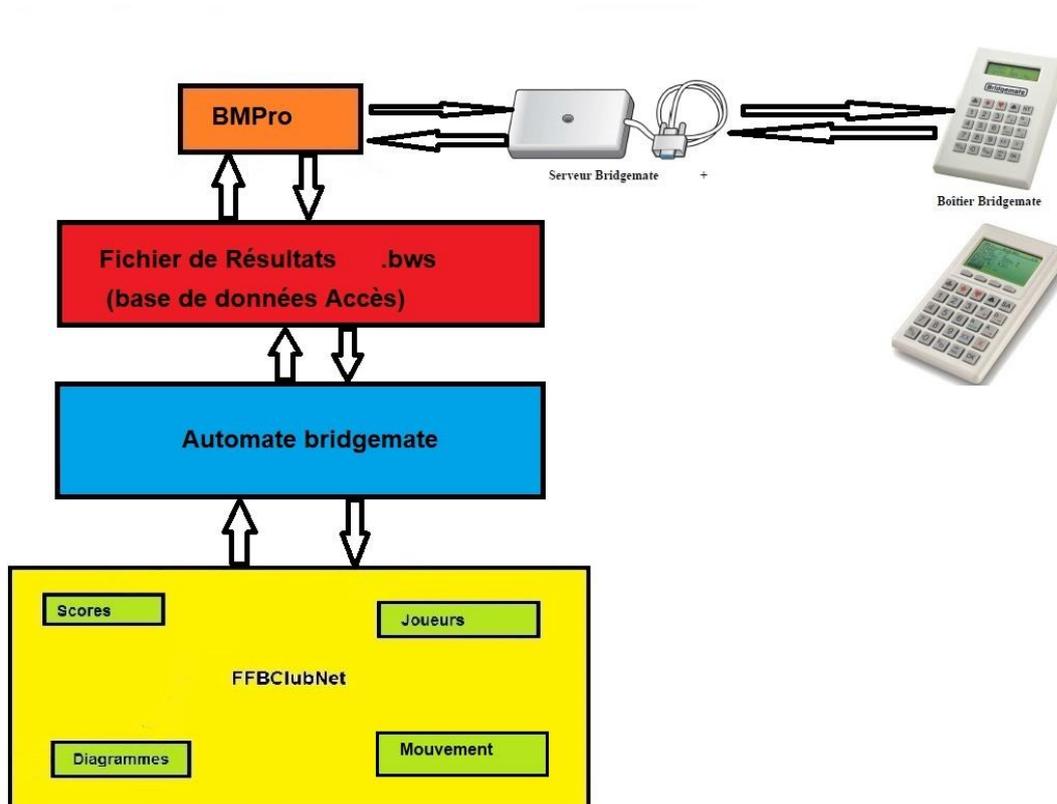
Essentiellement :

- Le nombre de tables
- Le nombre de donnes
- Le nombre de tours
- Le mouvement, c'est-à-dire la façon dont les étuis et les joueurs circulent

Toutes ces informations se trouvent dans un fichier que l'on reconnait a son extension : .bws

FFBClubNet n'est pas capable de créer ce fichier, c'est l'automate Bridgemate qui s'en charge :

On retrouve donc ce schéma ;



**A - Ce qui peut être fait à l'avance en préparation du Tournoi**

Si l'on ne dispose pas d'une machine à dupliquer, passer directement à B

1. Créer une séance avec des données provisoires avec FFBClubnet
2. Intégrer des données à cette séance
  - a. Chercher un fichier \*.PBN (ou \*.DUP)
  - b. Fusionner le fichier \*.PBN (ou \*.DUP) avec la séance

**B - Ce qui doit être fait quand les joueurs sont tous inscrits**

1. Renseigner les « Données de la séance » selon le type de tournoi et nombre de paires
2. Lancer les Bridgemates

**C – Après le début de la partie**

Si les numéros de licences sont entrés par les joueurs via les Bridgemates, les importer, vérifier les noms et corriger les faux numéros de licence.

**D – Fin du Tournoi**

1. Vérifier que toutes les parties sont terminées
2. Calculer les résultats
3. Imprimer (et afficher sur écran) les Résultats
4. Envoi Internet



**A - Ce qui peut être fait à l'avance en préparation du tournoi ...page 7**

1. Ouvrir FFBClubNet
2. Tournoi par paires : Créer une nouvelle séance : OK
3. Pré- renseigner nom, date puis Section A : 5 tables 5 Donnes 5 Tours (par exemple)
4. Sortir et enregistrer les modifications
5. Donnes Routes : Importation d'un fichier PBN → Sélectionner le PBN en vérifiant le N° !
6. Fusion avec les données du logiciel
7. Exit et exit la séance est prête

**B - Ce qui doit être fait quand les joueurs sont tous inscrits.....Page 11**

1. Renseigner les « Données de la séance » selon le type de tournoi et nombre de paires
2. Sortir et enregistrer les modifications
3. Lancer les Bridgemates via Automate Bridgemate

**C – Après le début de la partie.....Page 15**

Joueurs : Vérifier les noms et corriger les faux numéros

Bridgemate Control Software (BMPro) – joueurs ou, à la fin de la partie,  
FFBClubNet Noms des participants – Imports noms/Bridgemate puis corriger

**D – Fin du Tournoi.....Page 17**

1. Bridgemate Control Software (BMPro): Toutes les tables ont fini
2. Import des résultats
3. FFBClubnet : Scores des fiches ambulantes : Tout rouge
4. Résultats avec PE et Bonus, Imprimer, exit, Caméra
5. Envoi Internet

**E– Modifications des données d'un Tournoi.....Page 21****F –Récupération du Serveur.....Page 23****G- Intégration d'un Fichier PBN/DUP.....Page 26****H- Pense Bête.....Page 28**

## A – Ce qui peut être fait à l'avance en préparation du tournoi

1. Lancer FFBClubNet  
Tournoi par paires à partir de 7 paires. En dessous de 7, créer plutôt un Multiduplicate.



En pratique en club nous n'utilisons que les tournois par paires à partir de 7 paires. Pour 2 tables, 3 tables incomplètes ou complètes ce sera un Multiduplicate. A noter que 3 tables incomplètes créé un relais de 5 donnes...

- 2.
3. Vous allez créer.....OK

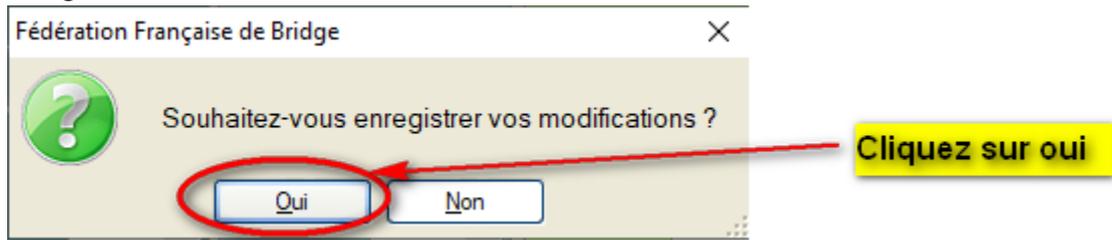
4. Nom : [le votre] Date (Matin) Après-midi  
Section A : 5 Tables 5 Donnes 5 Tours (Sera à corriger quand tous les joueurs seront inscrits)  
Exit (en haut à droite)

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables: 5	Nb Tables: 0	Nb Tables: 0	Nb Tables: 0	Nb Tables: 0
Complet: Oui				
Ligne vide: [dropdown]				
Type: Mitchell				
Pré-distribué: Non				
Don/Table: 5	Don/Table: 1	Don/Table: 1	Don/Table: 1	Don/Table: 1
Tours joués: 5	Tours joués: 1	Tours joués: 1	Tours joués: 1	Tours joués: 1



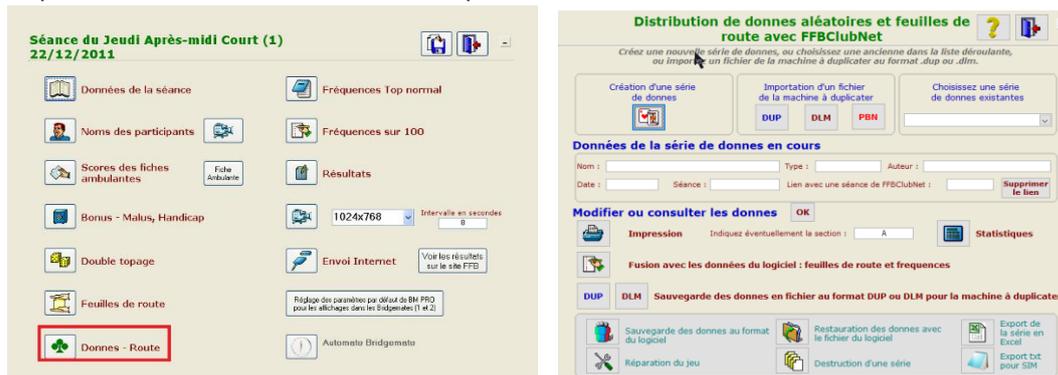
# BCT Gestion des Tournois

## 5. Enregistrer

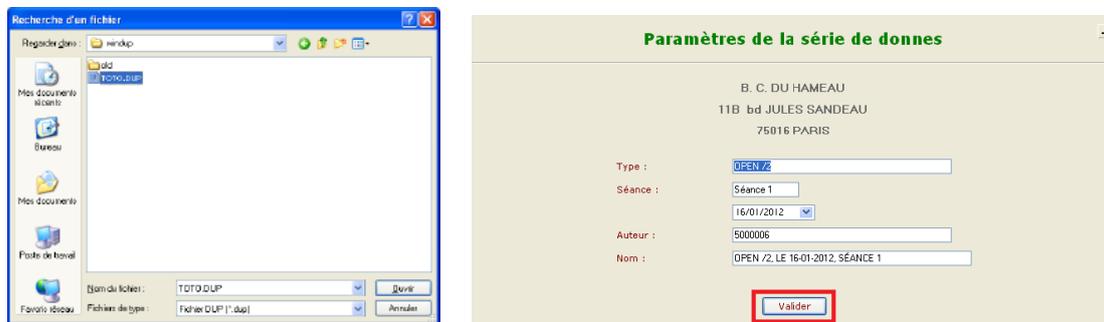


## 6. Donnes-Route

Importation d'un fichier \*.PBN ou\*.dup



Le logiciel ouvre l'explorateur de fichiers afin de choisir le fichier DUP (basique), DLM (rondes de France) ou PBN (équivalent à DUP mais avec plus d'informations) à importer.



Au BCT le fichier est prêt dans le dossier « OneDrive ».  
Prendre le fichier correspondant à la série de donnes prises  
Ouvrir le DUP ou PBN Sélectionner le PBN en vérifiant le N° !  
Valider le nom.  
La fenêtre Paramètre de la série de donnes s'affiche. Valider.  
Cela ramène sur la feuille Donnes-Routes.



# BCT Gestion des Tournois

## 7. Fusion avec les données du logiciel

**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 .dln.

Création d'une série de données | Importation d'un fichier de la machine à dupliquer (DUP, DLM, PBN) | Choisissez une série de données existantes (2016 12 25 DIMANCHE)

**Données de la série de données en cours**

Nom : 2016 12 25 DIMANCHE | Type : OPEN /2 | Auteur : Fichier de duplication .dup  
Date : 17/02/2019 | Séance : Séance 1 | Lien avec une séance de FFBClubNet : | 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

Prendre celui créé puis valider. **Surtout pensez bien à valider**

**Fusion avec une séance de FFBClubNet**

Choisissez le tournoi correspondant dans FFBClubNet

38	TFP	09/01/2012	Soir	Matin Court (1)
37	TFP	09/01/2012	Lundi	Après-midi Court (1)
33	TFP	04/01/2012	Mercredi	Matin Court (1)
30	TFP	04/01/2012	Mercredi	Soir
31	TFP	03/01/2012	Mardi	Après-midi (1)
29	TFP	02/01/2012	Lundi	Après-midi Court (1)
26	TFP	21/12/2011	Mercredi	Après-midi (1)
22	TFP	13/12/2011	Mardi	Après-midi (2)
23	TFP	13/12/2011	Mardi	Après-midi (1)
19	TFP	06/12/2011	Mardi	Soir

On arrive sur la feuille d'édition de feuilles de route. Pas d'édition à faire.

**Edition des feuilles de route**

FÊTE DU CLUB, LE 16-01-2012, SÉANCE 1

Choisissez une paire : A

**Mitchell, Guéridon. Les données jouées avec cotations et scores.**

- Toutes les paires NS (18 données par pages et cotations)
- Toutes les paires EO (24 données par pages et cotations)
- La paire sélectionnée (28 données par pages et cotations)
- La paire sélectionnée (30 données par pages et cotations)

**Howell. Les données jouées avec cotations et scores.**

- Toutes les paires HW (24 données par pages et cotations)
- La paire sélectionnée

Exit et exit.

A ce Stade tout peut être arrêté. La séance est prête.

Faire les inscriptions et se référer à la page « Mouvement de tournois » pour déterminer les éléments pour mettre à jour les données de la séance.

Si l'on arrête (si on ferme FFBClubNet) il faudra pour la suite ouvrir FFBClubnet comme précédemment mais au lieu de



<Par paires>  
choisir  
<Anciennes séances>

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



FEDERATION  
FRANÇAISE  
DE BRIDGE

Coordonnées de la F.F.B.

Email FFBClubNet : [assistance@ffbridge.fr](mailto:assistance@ffbridge.fr)

Site FFB : [Cliquez ici](#)

 **Utilitaires**

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

 **Les joueurs**

Anciennes séances

Type de séance : Tournoi par paires

Pour accéder aux données d'une séance, double-cliquez sur la ligne correspondante.

Date	Moment	Id.	Type	Catégorie	Mise en place	Nom	Sections	Top	Paires
19/12/2016	M	6	TPP	Régularité	Mitchell	Michel 1912	1	Intégral	10
17/12/2016	S	5	TPP	Régularité	Mitchell	Michel	1	Intégral	10
17/12/2016	M	4	TPP	Régularité	Mitchell	michel1712	1	Intégral	10
16/12/2016	A	3	TPP	Régularité	Mitchell	Michel	1	Intégral	10
15/12/2016	A	2	TPP	Régularité	Howell	Michel	1	Intégral	16
14/12/2016	A	1	TPP	Régularité	Mitchell	Michel	1	Intégral	10

Afficher tous les types de tournois  
 Non

Choisir <Tournoi par paires> et sélectionner le tournoi préparé  
Ensuite, double-cliquer sur la séance à ouvrir pour arriver dans la fenêtre de saisie des données.

Si le tournoi recherché est un multiduplicate, bien sélectionner MultiDuplicate dans la fenêtre « type de séance »



## B - Ce qui doit être fait quand les joueurs sont tous inscrits

C'est le moment de mettre à jour les données de la séance

Cas du Mouvement Mitchell :

- Nombre de tables
- Complet : nombre de paires pair OUI ou nombre de paires impair NON  
ex : 8 tables(16 paires) → 8 tables complet OUI ; 8 ½ tables(17 paires) → 9 tables complet NON
- Type Mitchell
- Prédistribué : Non
- Donnes / Tables
- Tours joués.

**RIEN NE DOIT ETRE OUBLIE !!!**

Si l'on veut les résultats en I.M.P. et inversement cliquer sur transformation TPP/IMP.

Ce n'est que la façon de noter qui change.

Même principe de saisie des données que pour une séance « Par paires »



## Cas du Mouvement Howell

Prendre la fiche correspondant au nombre de paires :

### Fiche Organisateur Howell

#### 7 Paires Classique

→ **Particularités**  
 La paire 8 est fixe N/S table 1 et relais au 1er tour.  
 La paire 5 est en relais au tour 7  
 La paire 2 es en relais au tour 6  
**La ligne vide HW1 permet d'avoir la paire 8 fixe**

→ **Timer**  
 28 minutes 30 par position  
 60 secondes pour le changement  
 Début Tournoi : 14h35  
 Fin du tournoi à 18h00

→ **Paramètres FFBClubNet :**

Section A	Section B	Secti
Nb Tables <input type="text" value="4"/>	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=""/>
Ligne vide <input type="text" value="HW1"/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>
Type <input type="text" value="Howell"/>	Type <input type="text" value="Michell"/>	Type <input type="text" value=""/>
Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value=""/>
Don/Table <input type="text" value="4"/>	Don/Table <input type="text" value="1"/>	Don/Table <input type="text" value=""/>
Tours joués <input type="text" value="7"/>	Tours joués <input type="text" value="1"/>	Tours joués <input type="text" value=""/>

→ **Positions Initiales**  
 Table 1 - NS : 8 En relais.  
 Table 2 - NS : 2 / EO : 6.  
 Table 3 - NS : 5 / EO : 7  
 Table 4 - NS : 3 / EO : 4

2023 01 05      Michel Perrotin      Page 5 / 10

Et reprendre **TRES EXACTEMENT et COMPLETEMENT** les paramètres FFBClubnet

Ici :

Nombre de tables : 4

Complet : Non.

Ligne vide : HW1. Mettre la ligne vide HW1 permet d'avoir une paire fixe.

Type : Howell.

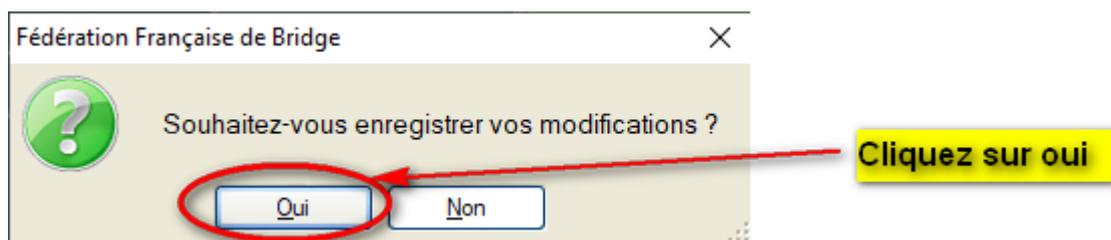
Pré distribué : Non.

Tours joués : 4.

Don/Table : 3.

**RIEN NE DOIT ETRE OUBLIE !!!**

Exit et enregistrer



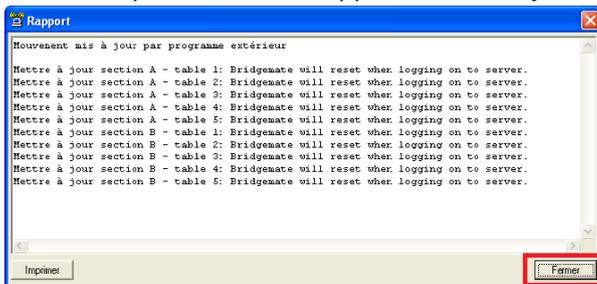
# BCT Gestion des Tournois

1. Lancer les Bridgemates, **Uniquement après avoir validé les données**, Nombre de tours et bon emplacement des donnes, Guéridon, relais et vérifier que toutes les tables sont complètes.

Automate Bridgemate

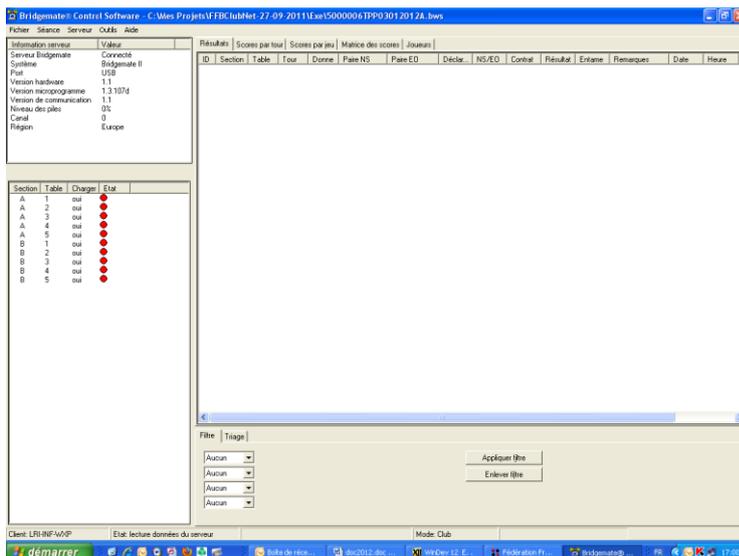


2. Et BPro (Bridgemate Control Software s'ouvre en affichant très rapidement l'initialisation des tables puis affiche un rapport de mise à jour :



Fermer la fenêtre <rapport>

Et Bridgemate Control Software (BPro) est ouvert



Attendre que les joueurs aient rentré leurs numéros de licence (en jouant la première donne)



# BCT Gestion des Tournois

Pousser la fenêtre BM Pro pour revenir à l'automate Bridgemate et lancer la procédure de récupération des données en provenance de BMpro.

Les scores seront ainsi récupérés au fur et à mesure.

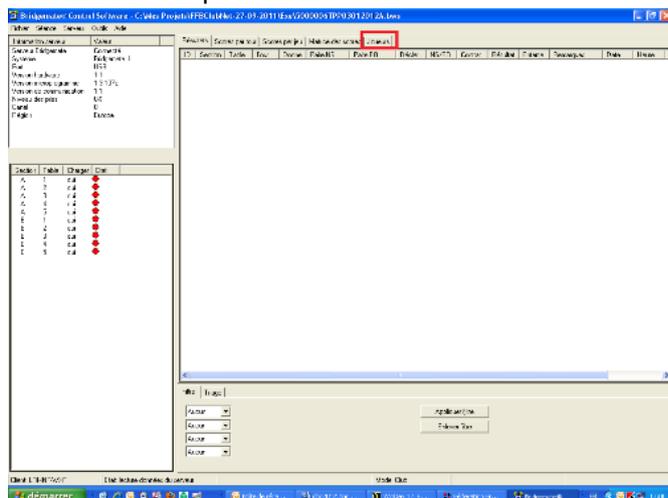
Une alternative est de faire un import manuel à la fin du tournoi.

Automate d'utilisation des Bridgemates  
**Automate de transfert des données FFBClubNet/BridgeMate Pro**  
Ouvrir "Bridge Scorer" (logiciel pour BridgeTab)  
**Nom fichier Tournoi :**  
C:\FFBClubNet\_Bridge\_Capitouls\_Toulouse\5500086TPP01052023A.bws  
Cliquez sur le bouton 'Lancer' pour démarrer la procédure de récupération automatique des données en provenance de BMPro suivant l'intervalle choisi.  
Export des noms pour affichage dans les Bridgemates 2, après le début de la séance  
Export des données de FFBClubNet pour affichage dans les Bridgemates 2 après début séance  
Import dans FFBClubNet des diagrammes saisis dans les bridgemates  
**Lancer** 9 Stop Intervalle en secondes 9  
Documents d'aide :  
[Procédure mise à jour mouvement suite à changement des données](#)  
[Menu arbitre \(utilisation de la clé\)](#)  
[Instruction Bridgemate pour les joueurs](#)  
**Options Avancées**  
**ATTENTION :** Si vous avez changé les données dans FFBClubNet (ex. : relais ou suppression de relais), il faut alors cliquer sur "Options avancées" ci-dessous, afin de mettre à jour le mouvement du tournoi dans les Bridgemates  

ID	Section	Donne	Table	Score	Contrat	Resultat	Déclarant	Entame	Remarks	Erased

## C – Après le début de la partie

Dans BMPro Cliquer sur « Joueurs »



et corriger les faux numéros

Si le numéro est juste mais sans nom ne pas en tenir compte et laisser tel quel.

Importer dans FFBClubnet (mais on peut attendre la fin du tournoi)

Nom des participants



Ligne N/S Import sur Bridgemate

Ligne E/O Import sur Bridgemate



Ligne : Nord-Sud SECTION A

Légende : Joueur SANS numéro de licence Joueur non licencié pour la saison en cours import Noms/bridgemate

Double-cliquez ou tapez sur la touche "F2" dans la case du n° de licence afin d'avoir la liste de tous les joueurs

N	N° FFB	Genre	Nom	IV	N° FFB	Genre	Nom	IV
1	01027847	Mme	F. VILANOU	92	00814063	M.	G. IONTZEFF	100
2	02090372	M.	W. GASTER	48	04662088	M.	T. GADAN	22
3	04662020	Mme	A. CHEKROUN	22	03064459	Mme	S. CHERES	34
4	88888882	M.	A. CLUB	45	00947434	M.	J. PEIGNEY	38
5	01681213	Mme	R. CAZALAS	30	02000165	M.	A. CHARANCE	22

Faire les corrections nécessaires dans chaque ligne

Ligne : Nord-Sud SECTION A

Légende : Joueur SANS numéro de licence Joueur non licencié pour la saison en cours import Noms/bridgemate

Double-cliquez ou tapez sur la touche "F2" dans la case du n° de licence afin d'avoir la liste de tous les joueurs

N	N° FFB	Genre	Nom	IV	N° FFB	Genre	Nom	IV
1	01027847	Mme	F. VILANOU	92	00814063	M.	G. IONTZEFF	100
2	02090372	M.	W. GASTER	48	04662088	M.	T. GADAN	22
3	04662020	Mme	A. CHEKROUN	22	03064459	Mme	S. CHERES	34
4	88888882	M.	A. CLUB	45	00947434	M.	J. PEIGNEY	38
5	01681213	Mme	R. CAZALAS	30	02000165	M.	A. CHARANCE	22

88888882 (sept 8 et un 2) correspond au N° arbitre qui peut être utilisé pour un joueur non licencié

Sortir (Exit)



## D – Fin du Tournoi

Bridgemate Control Software (BMPPro)

Cliquer sur scores par tour

Vérifier que toutes les tables soient vertes dans « Scores par Tour » au dernier tour.

Rem : Ci-dessus les carrés blancs représentent le relais N/S annulé dans les dernières donnes par l'arrivée d'une paire. En principe à gauche tous les points rouges indiquent que toutes les tables ont fini de jouer

En revenant sur l'automate Bridgemate Faire l'import manuel si l'import automatique n'a pas été lancé. Sinon attendre quelques secondes la dernière importation automatique.

Les scores apparaitront dans la fenêtre du bas.



FFBClubnet

Scores des fiches ambulantes :



Tout doit être rouge. Sur l'écran de droite tous les scores sont enregistrés pour les donnes 1 à 13 et sont rouges. Pour les donnes 14 à 25 il n'y a pas tous les scores.

Il faut que toutes les donnes passent au rouge.

Il est alors possible de faire des corrections sur chacun des scores ou de mettre des scores ajustés.

Cliquer sur une donne pour saisir les scores.

Pour les scores ajustés : Taper un nombre de 5 chiffres commençant par 1

Voir codes en fin de document page 25 [« Pense-bête »](#)

Sortir

Résultats



Classement par ligne avec PE et Bonus PE



**Résultat du tournoi au Top Intégral** 

---

 **Classement par ligne**

**Avec PE et Bonus PE**

Avec PE, Bonus PE et Points Cadeaux

Avec Handicap (sans Bonus PE)

Avec Handicap et Points Cadeaux (sans Bonus PE)

 **Classement serpentin sans PE**

**Prix spéciaux**

**B. C. DU HAMEAU** Coupe de régularité : Mardi Après-midi (1) % Bonus PE / Total : 29.78 %  
 Date 03 Janvier 2012

Ligne Nord-Sud				%	PE	Bonus PE	Rang théorique	Total
1	NS B	2	M. A. MARTIN	Mme B. ASMI	<b>73,33</b>	97	80	6 177
2	NS A	1	Mme F. VILANOU	M. G. IONTZEFF	<b>62,59</b>	63		1 63
3	NS A	3	Mme A. CHEKROUN	Mme S. CHERES	<b>56,94</b>	47	34	8 81
4	NS A	5	Mme R. CAZALAS	M. A. CHARANCE	<b>56,67</b>	36	26	9 62
5	NS B	3	Mme L. ATALI	M. J. AUKEN	<b>50,00</b>	27	9	7 36
6	NS B	5	Mme L. FERNANDES	M. P. FINCIAS	<b>47,78</b>	20	14	10 34
7	NS B	4	Mme M. FOURNIER	Mme R. FRAUD	<b>42,22</b>	12		3 12
8	NS B	1	M. C. DADOUN	Mme E. ANTELWE	<b>41,11</b>			2 0
9	NS A	4	M. A. du CLUB	M. J. PEIGNEY	<b>37,04</b>			4 0
10	NS A	2	M. W. GASTER	M. T. GADAN	<b>30,56</b>			5 0

*IV moyen : 45* *Total : 302 + 163 = 465*

Ligne Est-Ouest				%	PE	Bonus PE	Rang théorique	Total
1	EO B	1	M. L. RIGAUD	M. P. RIGAUD	<b>72,22</b>	113	8	1 121
2	EO A	2	M. M. CRITON	Mme M. DELEFOSSE	<b>69,63</b>	74	45	6 119
3	EO A	3	M. A. AFONSO	M. J. d'ALMEIDA	<b>69,44</b>	54	32	7 86
4	EO B	4	M. J. BANSE	Mme Y. BANSE	<b>61,11</b>	42	2	4 44
5	EO A	5	Mme L. FLAMME	M. O. FLOURENS	<b>55,56</b>	32	24	10 56
6	EO A	4	M. F. COLIN	Mme M. CORET	<b>50,00</b>	23		3 23
7	EO A	1	M. A. CADI TAZI	M. R. CASTAGNE	<b>44,07</b>	13		2 13
8	EO B	5	Mme S. ROLAND	Mme S. ABDEDDAIM	<b>41,11</b>		3	9 3
9	EO B	2	Mme A. FABRE	Mme M. FEDIDA	<b>37,96</b>			5 0
10	EO B	3	Mme C. MATHELIN	Mme S. ATAY	<b>26,67</b>			8 0

*IV moyen : 41* *Total : 351 + 114 = 465*

Imprimer

Sortir

Lancer la caméra le temps ...suffisant à la lecture des résultats par les joueurs





Envoi Internet

Sortir

Sortir – Sortir - Sortir



## E – Modifications des données d'un Tournoi

### **Exemple 1 : vous avez du temps en plus et voulez jouer un tour supplémentaire (7 au lieu de 6).**

Vous fermez la fenêtre Automate  
Vous allez dans les données de la séance  
Vous saisissez le nombre de tours voulus 7  
Vous validez les données  
Vous cliquez sur l'automate Bridgemate  
Vous cliquez sur « options avancées »  
Dans le pavé vert, vous saisissez 7 dans le tour puis vous cliquez sur le bouton « Reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »

### **Exemple 2 : vous voulez jouer un tour de moins (6 au lieu de 7)**

Vous fermez la fenêtre Automate  
Vous allez dans les données de la séance  
Vous saisissez le nombre de tours voulus 6  
Vous validez les données  
Vous cliquez sur l'automate Bridgemate  
Vous cliquez sur « options avancées »  
Dans le pavé vert, vous saisissez -7 dans le tour puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »

**ATTENTION, il faut saisir le moins avec le tour qu'on enlève.**

### **Exemple 3 : vous avez une table à ajouter pendant le 1<sup>er</sup> tour quand les autres sont déjà en train de jouer**

Vous fermez la fenêtre Automate  
Vous allez dans les données de la séance  
Vous saisissez le nombre de table +1 (12 si vous en aviez 11 auparavant)  
Vous précisez complète ou incomplète  
Vous validez les données  
Vous cliquez sur l'automate Bridgemate  
Vous cliquez sur « options avancées »  
Dans le pavé vert, vous saisissez :  
1 dans le tour  
12 dans la table (si vous aviez 11 et passez à 12)  
Puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »  
Si vous ne saisissez que le tour, toutes les tables vont être mises à jour à partir du tour 1 et les scores déjà saisis seront effacés.

**ATTENTION : si vous ne mettez à jour que la table au tour 1 afin de garder les scores déjà saisis aux autres tables, IL FAUT AUSSI METTRE A JOUR LES AUTRES TABLES A PARTIR DU TOUR 2 (sinon les autres Bridgemates ne connaissent ni la paire de la table ajoutée ni les données de cette table)**

Dans le pavé vert, vous saisissez : 2 dans le tour et 0 dans la table  
puis vous cliquez sur le bouton  
« reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »



# BCT Gestion des Tournois

## Exemple 4 : vous aviez 12 tables incomplètes et une paire arrive pendant le tour 1

Vous cliquez sur le bouton « Fermer la fenêtre Automate »

Vous allez dans les données de la séance

Vous saisissez complet « Oui »

Vous validez les données

Vous cliquez sur l'automate Bridgemate

Vous cliquez sur « options avancées »

Dans le pavé vert, vous saisissez :

1 dans le tour

12 dans la table

puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour 1 »

Le mouvement de la table 12 va être mis à jour et la saisie des scores pourra se faire car la table maintenant joue et n'est plus relais.

**ATTENTION : si vous ne mettez à jour que la table au tour 1 afin de garder les scores déjà saisis aux autres tables, IL FAUT AUSSI METTRE A JOUR LES AUTRES TABLES A PARTIR DU TOUR 2 (sinon les autres Bridgemates ne connaissent ni la paire de la table ajoutée ni les données de cette table)**

Dans le pavé vert, vous saisissez :

2 dans le tour

0 dans la table

Puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »

**ATTENTION : La même procédure est à suivre si une paire arrive pour compléter, au tour 5, mais BMPPro ne gère que les Bridgemates. Il faudra mettre « données non jouées » pour toutes les données non jouées dans les 4 premiers tours.**

Options avancées des Bridgemates

Nom fichier Tournoi : 5500082TPP17042018A

C:\FFBClubNet\5500082TPP17042018A.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) : avec RESET des Bridgemates 2

Destruction/Reconstruction complète de la base de données vierge des Bridgemates  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 BMPPlayerDB.mdb

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

Combo

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

Tour : 7 Table :

Section :

Colonne1



## F – Récupération du serveur

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

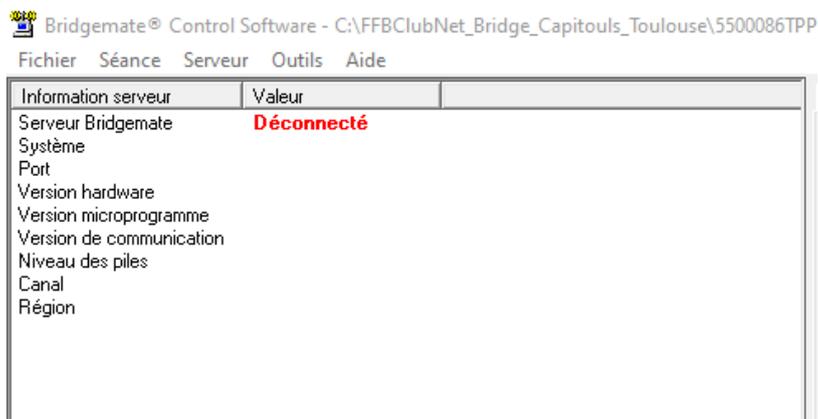
Le problème :

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 nouvelles les données sont stockées dans le serveur.

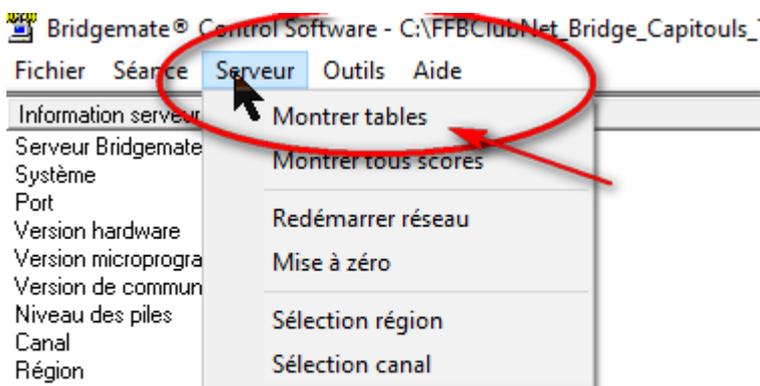
Tous les scores pourront être récupérés.

Malheureusement les noms des joueurs seront perdus.

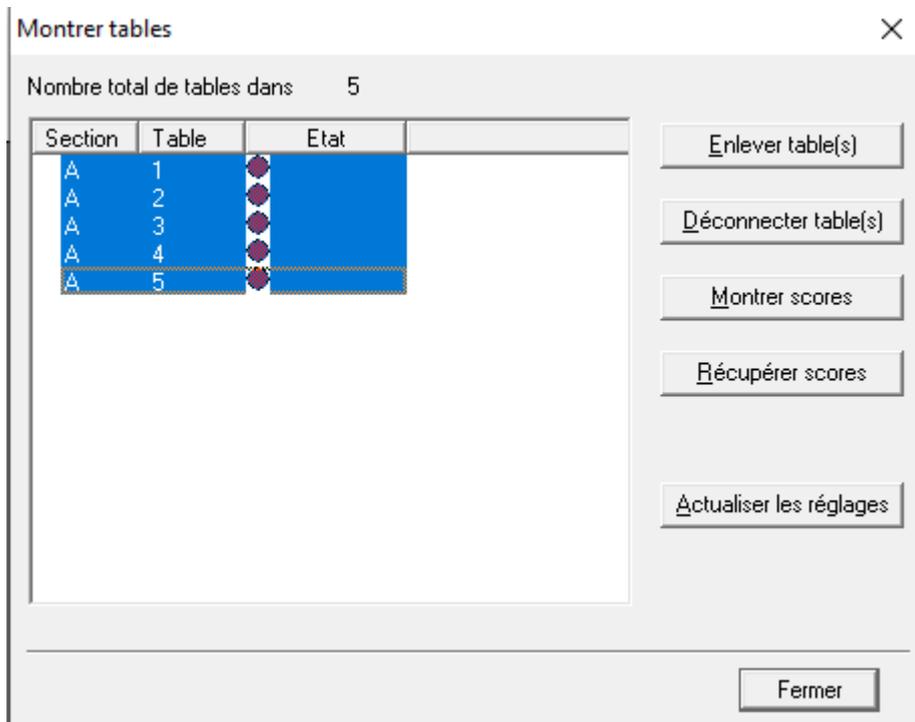
1. Ne pas toucher au serveur avant que ce soit le bon moment
2. Démarrer le 2<sup>ème</sup> ordinateur
3. Lancer FFBClubNet
4. Créer une séance avec strictement les mêmes données que le tournoi en cours
5. Ne surtout pas brancher la prise USB du serveur sur cet ordinateur.
6. Lancer l'automate Bridgemate
7. Bridgemate Contrôle software démarré par l'automate est déconnecté



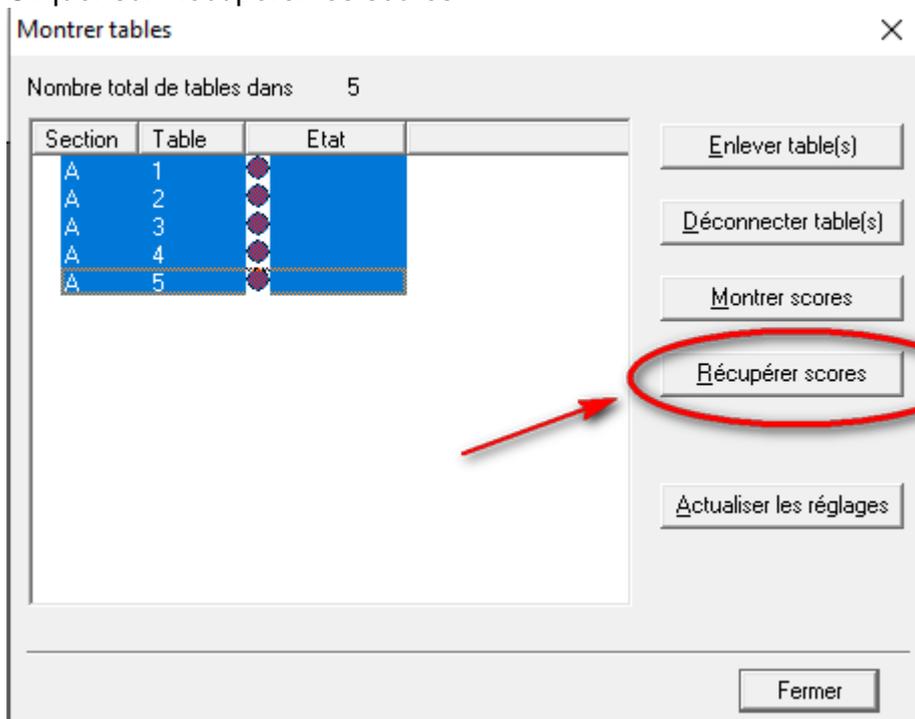
8. Maintenant connecter le serveur et allez dans « Serveur/Monter tables »



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

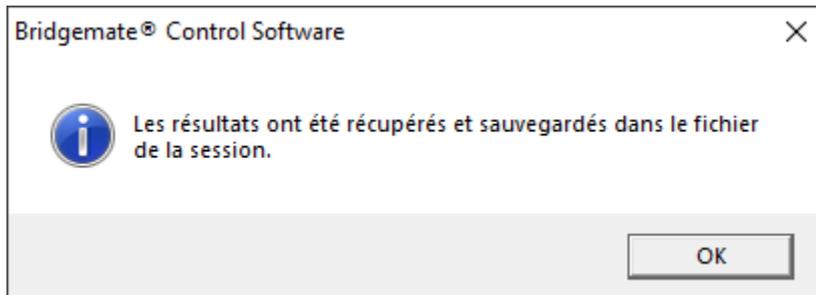


10. Cliquer sur Récupérer les scores



11. A l'écran suivant cliquer sur oui

12. Il apparait alors



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

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 P N +1	2 C E -2	4 P O -2	7 SA xx N =	
Table A2						
Table A3						
Table A4						
Table A5						



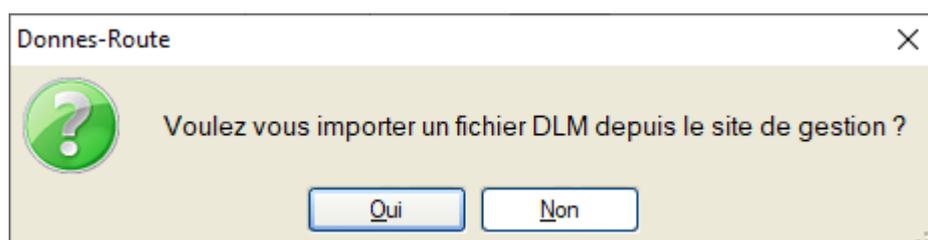
## G -Intégration d'un fichier DUP/PBN pour un simultané Grand Sud quand le fichier DLM n'a pas été mis sur le site de la Fédération

Lorsque l'on fait un simultané géré par la FFB, l'accès « Donne-Routes » n'est plus disponible dans FFBClubNet. Il est remplacé par « Import du Fichier DLM ».

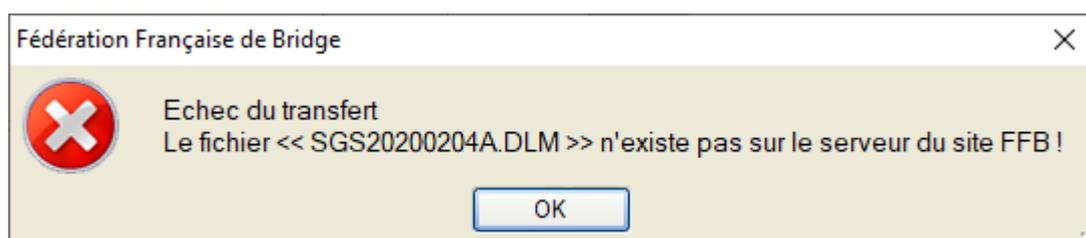


L'importation se fait automatiquement depuis le site de la FFB et est fusionné également automatiquement à la séance.

Malheureusement dans le cas du simultané Grand Sud ce fichier n'est pas disponible sur le site de la fédération.



Mais après passage sur le site il apparait :



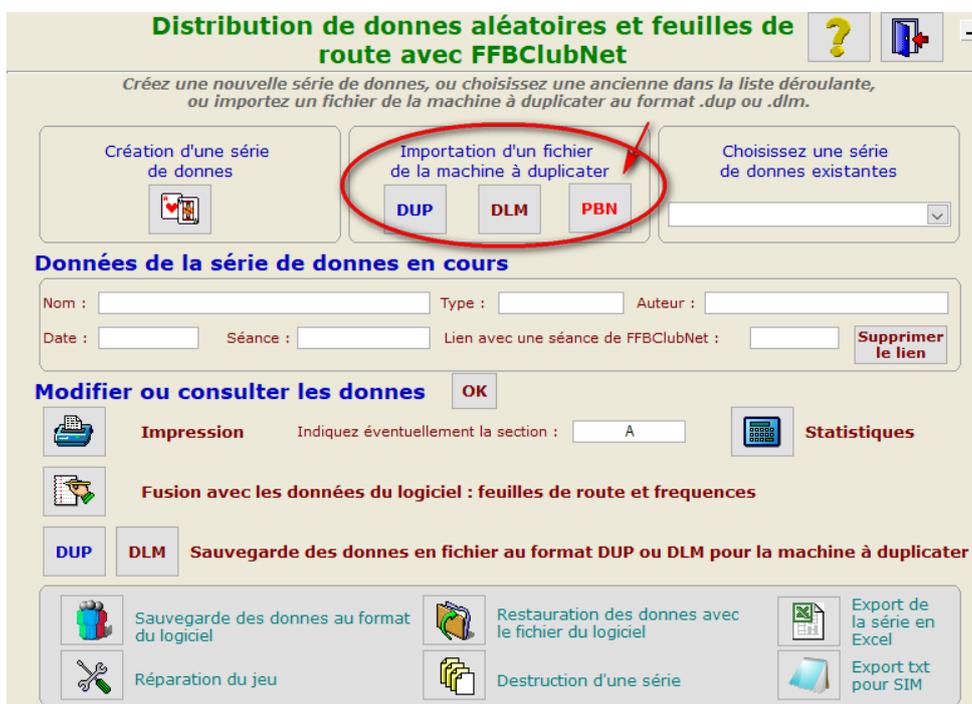
# BCT Gestion des Tournois

Il faut donc trouver un autre moyen pour importer le fichier qui nous est envoyé par le comité :

- 1) Créer la séance et la fermer pour revenir à l'écran d'accueil
- 2) Ouvrir Donnes route par cette voie :



- 3) Importer le fichier DUP ou PBN normalement



- 4) Le fusionner avec les données de la séance en choisissant la séance que l'on vient de créer Elle n'est pas active mais elle existe. Fermer pour
- 5) Revenir à l'écran d'accueil et
- 6) Ouvrir Anciennes séances la séance que l'on a créée. Le DUP y est fusionné

C'est tout



# BCT Gestion des Tournois – Pense Bête

## H - Pense Bête

1. **Numéro Arbitre pour joueur inconnu** : 88888882 (Sept 8 et un 2)
2. **Codes pour scores équilibrés** :  
Nombre de 5 chiffres commençant par 1 puis 2 chiffres pour la paire N/S et 2 chiffres pour la paire E/O

99 : 60+ =60% si le résultat final est inférieur à 60% (paire non fautive)

98 : % du tournoi (donne non jouée)

97 : 40- = 40% si résultat > 40% (paire fautive)

60 : 60% de la valeur du TOP

50 : 50% de la valeur du TOP

40 : 40% de la valeur du TOP

Exemples :

19898 = donne non jouée

19999 = moyenne + (60%+)

19997 = Donne injouable N/S 60%+ et E/O fautifs 40%-

Tapez 0, les scores N/S et E/O prennent la valeur <PASSE>

3. **Menu Arbitre des Bridgemates**
4. Pour les Bridgemates 2, il n'y a plus de clef mais un code. 0000 à l'origine.

Le menu des actions possibles apparait sur 2 pages.

