

BM = boîtier BridgeMate posé sur chacune des tables du tournoi
 BCS = BridgeMate Control Software : programme de gestion des BM

Table des matières

I. Comment paramétrer l'utilisation des BM avec le programme BridgeInterNet2.....	1
I.1 Réglages.....	1
I.2 Paramétrage BridgeMate.....	1
II- Initialisation du tournoi dans les BM.....	4
III- Récupération des Joueurs	6
IV- Récupération des Scores.....	6
V- Volet BridgeMate de BridgeInterNet2 : un peu d'informations.....	8

I. Comment paramétrer l'utilisation des BM avec le programme BridgeInterNet2

I.1 Réglages

→ bouton « Réglages » sur l'écran d'accueil de BridgeInterNet2

Cliquez sur « Oui »

Ceci permettra

l'affichage du volet BridgeMate dans BridgeInterNet2, quand vous êtes en saisie de tournoi.



Utilisateurs Avancés : vous pouvez augmenter ou diminuer

- La fréquence de récupération automatique de la saisie dans les BM (par défaut 60 secondes)
- La fréquence de rafraichissement du tableau d'avancement de saisie des scores dans les BM (par défaut 30 secondes)

I.2 Paramétrage BridgeMate

Les BM fonctionnent avec un programme que vous devez avoir installé préalablement sur l'ordinateur : BCS.

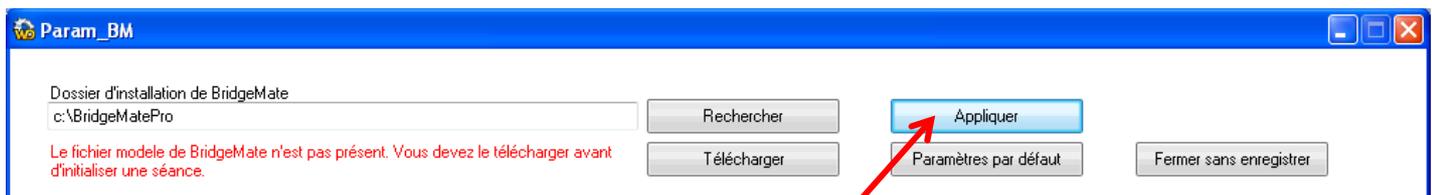
Vous devez veiller à la bonne maintenance de ce logiciel et en particulier à l'installation des versions de ce logiciel et aussi des versions du programme qui se trouve DANS chacune des BM...

Trois programmes vont fonctionner de concert pour que vos BM fonctionnent correctement : le programme qui se trouve dans les BM, BCS et BridgeInterNet2 (notre programme).

15 février 2016

TRES IMPORTANT : En haut de l'écran Paramétrage « BridgeMate » :

- **Dossier d'installation de « BridgeMate »** : BridgeInterNet2 a besoin de savoir dans quel dossier est installé le programme BCS pour pouvoir le lancer. Si le dossier indiqué est faux, ou si la mention : « BridgeMate ne semble pas installé dans ses répertoires habituels » apparaît en rouge, cliquez sur « Rechercher » pour trouver le programme : Si BCS est installé sur votre ordinateur, le programme le trouvera.
- **Le fichier modèle est également indispensable.** S'il n'est pas présent, cliquez sur « Télécharger » après avoir vérifié que votre connexion internet est active



Lorsque tous les messages affichés sont en vert, cliquez sur « Appliquer » pour enregistrer vos paramètres.

Paramétrage par défaut : nous vous proposons ce paramétrage, à vous bien entendu de l'adapter aux besoins de votre club.

Pensez surtout au code arbitre si le club en possède un (à mettre sur le volet BridgeMate II)

BridgeMate I et II BridgeMate II

Saisie dans le BM

Saisir les numéros des joueurs (MemberNumbers)
 --> Interdire la saisie des Numéros à blanc (MemberNumbersNoBlankEntry)

Saisie des résultats 0 = en nombre de levées gagnées ou perdues par rapport au contrat
 (EnterResultsMethod) 1 = en nombre de levées gagnées
 2 = American Style

Saisir la carte d'entame (LeadCard)

Afficher le contrat 0 = en symboles
 (ShowContract) 1 = ou en lettres

Envoyer le contrat final et l'entame dès l'entrée dans le BM (IntermediateResults)

Jouer les étuis dans l'ordre (BoardOrderVerification)

Groupage des sections

Grouper les sections --> Si les sections sont groupées, les résultats de l'étui joué dans les autres sections seront aussi affichées et le pourcentage sera calculé sur toutes les sections (GroupSections)

Ouverture du Programme

Ne pas démarrer BM Pro Control en minimisé

Affichage des résultats dans le BM

Montrer les résultats précédents réalisés sur l'étui qu'on vient de jouer (ShowResults)

Montrer son propre résultat dans cette liste de résultats (ShowOwnResult)

Pouvoir réafficher la liste des résultats (RepeatResults)

Nombre maximum de résultats précédents à afficher 0 = tous
 (MaximumResults)

Montrer le % obtenu obtenu sur l'étui que l'on vient de jouer (ShowPercentage)

Affichage des scores 0 = par rapport à Nord-Sud
 (ScorePoints) 1 = par rapport au déclarant

Affichage des informations du Tour :

Afficher les Numéros des paires sur l'écran d'affichage des informations du Tour
 (ShowPairNumbers)

Temps d'affichage

Extinction du BM au bout de (5 à 60 secondes) (AutopoweroffTime)

Temps de vérification des EO (1 à 7 secondes) (VerificationTime)

Fermeture du Programme

Fermer automatiquement le programme BridematePro Control quand tous les BM sont éteints (AutoShutDownBPC)

15 février 2016

BridgeMate I e II | **BridgeMate II**

Code Arbitre Faire confirmer par la saisie du code arbitre dans le BM, les étuis non joués (BM2ConfirmNP)

Etui

Incréméntation automatique du N° d'étui dans l'écran BM (BM2AutoBoardNumber)

Montrer le nombre d'étuis restants à jouer après chaque saisie dans le BM (BM2RemainingBoards)

Position Suivante

Indiquer la position suivante à la fin du tour (BM2NextSeatings)

Revoir et/ou corriger les scores

Autoriser les joueurs a revoir les scores qu'ils ont saisis sur l'ensemble du tour (BM2ScoreRecap)

Autoriser les joueurs à faire des corrections sur les tours déjà joués (BM2ScoreCorrection)

Montrer le récapitulatif des scores automatiquement à la fin de chaque tour et à la fin de la session (BM2AutoShowScoreRecap)

Affichage des noms des joueurs dans les BridgeMates

Affichage des noms 0 = Pas d'affichage
1 = Affichage des noms à chaque tour
2 = Affichage des noms seulement au 1^{er} tour (BM2ShowPlayerNames)

Origine des noms 0 = Table "PlayersNames" dans le fichier bws
1 = "BMPlayerDB.mdb" base de donnée BM
2 = Envoi des noms par ce programme
3 = En premier recherche dans le fichier bws, puis dans la base de donnée BMPlayerDB.mdb (BM2NameSource)

Saisie du Numéro de la paire

Le déclarant doit saisir le N° de la paire 0 = Il ne doit pas le saisir
1 = Il peut le saisir
2 = Il doit le saisir (BM2PairNumberEntry)

Affichage des résultats

Mode d'affichage des résultats 4 0 = Listing des fréquences, 6 lignes, 1 colonne
1 = Listing des fréquences, 6 lignes, 2 colonnes
2 = Listing des fréquences, 4 lignes, 1 colonne
3 = Fiche Ambulante, 6 lignes, scores sur 1 colonne
4 = Fiche Ambulante, 6 lignes, scores sur 2 colonnes
5 = Fiche Ambulante, 4 lignes, scores sur 1 colonne (BM2ResultsOverview)

Affichage du Classement

Afficher le Classement 2 0 = ne pas l'afficher
1 = l'afficher après chaque tour
2 = l'afficher à la fin de la session (BM2Ranking)

Affichage des Diagrammes

Afficher les diagrammes (BM2ViewHandRecord)

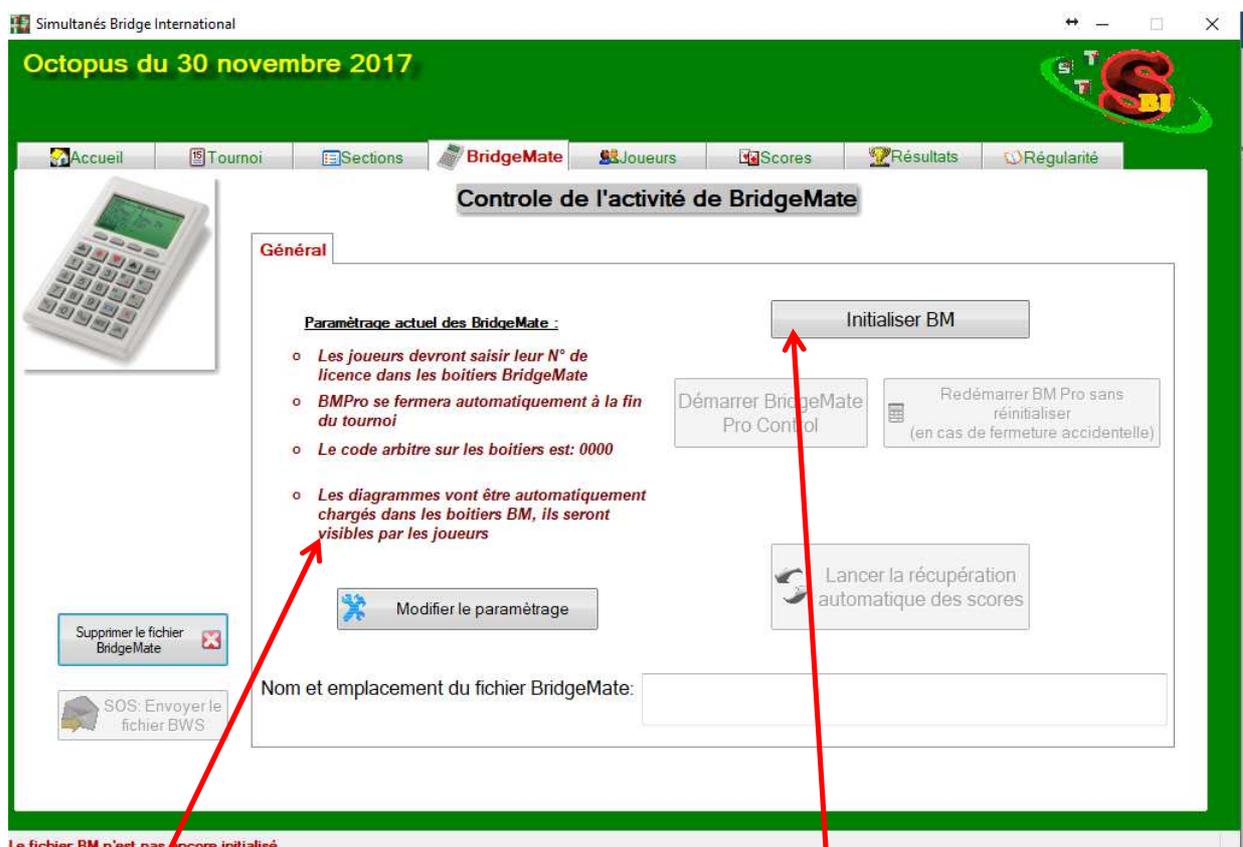
Fonction "Reset"

Activer/Désactiver la fonction RESET sur les BM (BM2ResetFunctionKey)

Deux modes d'utilisation sont possibles avec notre programme BridgeInterNet2 : le mode récupération automatique ou le mode récupération manuelle. Pour le mode automatique, il est préférable de cocher la case « Fermer automatiquement le programme BPC lorsque tous les boîtiers sont éteints », c'est-à-dire à la fin du tournoi. La récupération automatique des données sera ainsi arrêtée.

II- Initialisation du tournoi dans les BM

Vous venez de saisir votre (ou vos) « Sections », vous allez maintenant pouvoir initialiser les boîtiers en cliquant sur le volet BridgeMate



Ce cadre vous rappelle les réglages les plus importants. Vérifiez-les, et modifiez-les éventuellement par le bouton « Modifier les paramètres ».

Lorsque tout est conforme à vos souhaits, cliquez sur « Initialiser BM ». Si vous avez coché « Afficher les diagrammes » dans les paramètres, les diagrammes du tournoi seront chargés automatiquement dans les boîtiers, et seront visibles par les joueurs.

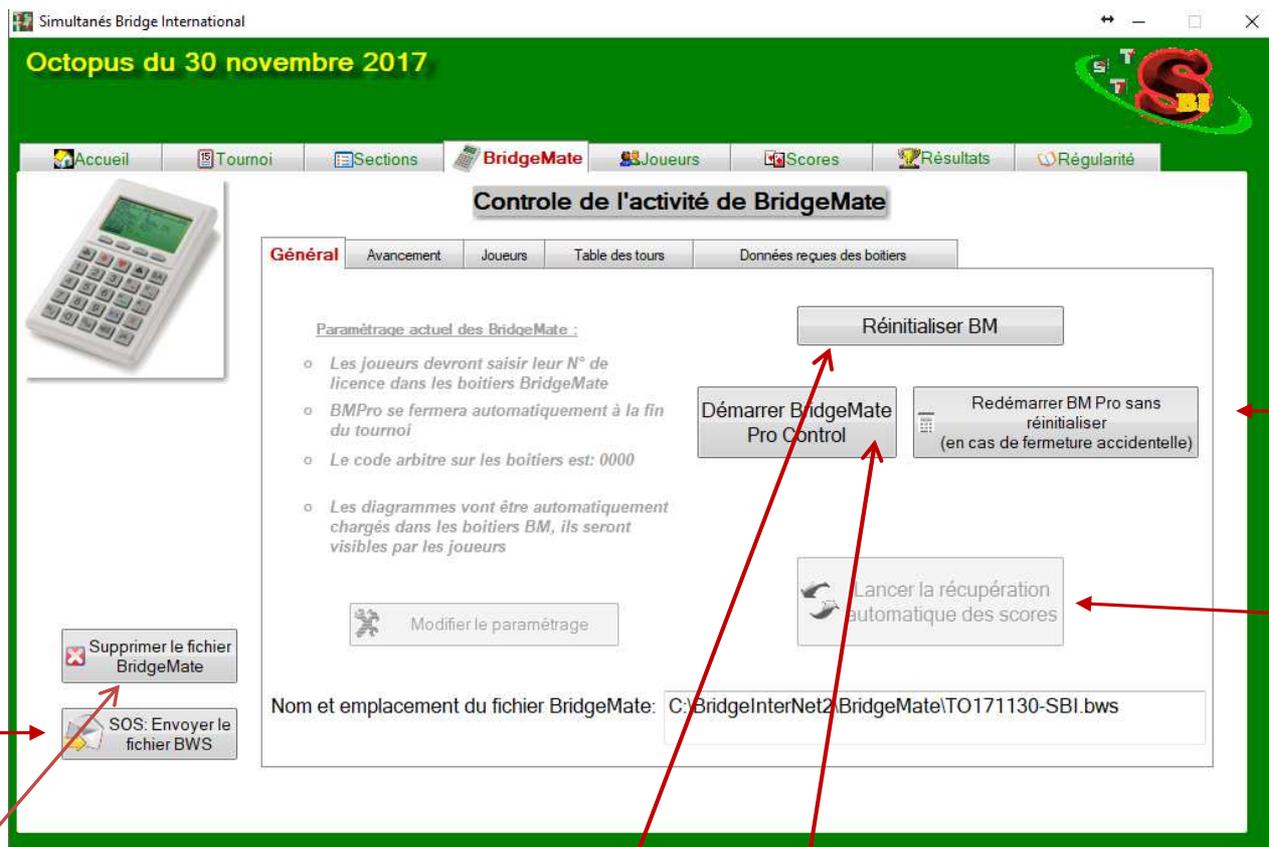
Pour le « Trophée du Voyage », la fiche ambulante doit être jointe à l'étui, même avec utilisation des BM

Les joueurs peuvent ainsi consulter les commentaires à chaud, un des plus du « Trophée du Voyage ».

Il n'est cependant pas nécessaire de remplir cette fiche ambulante.

15 février 2016

L'écran devient :



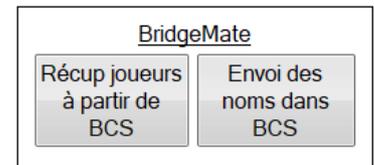
- Le bouton « Initialiser » est devenu « Réinitialiser ». Attention, si vous cliquez à nouveau sur « Réinitialiser », tout ce qui a été rentré dans les boitiers sera perdu. Utilisez cette fonction uniquement avant le début du tournoi, (par exemple si une paire arrive tardivement)
Vous pouvez néanmoins changer la configuration du tournoi après que les joueurs aient rentré leur N° de licence, mais avant toute saisie des scores. (Les scores seront perdus, mais vous pouvez par exemple réinjecter les noms après la réinitialisation).
- Supprimez le fichier BWS : dans le cas où il faut que vous changiez un des paramètres, attention : tout ce qui a été saisi sera perdu
- Démarrage du serveur BridgeMate : lancement du logiciel « BridgeMate Pro Control » -
A noter que dans votre onglet apparaîtra : **BMPro Control est en cours**
Pensez à le fermer avant toute modification.
- Redémarrage de BMPro : en cas de fermeture accidentelle de BCS, vous pouvez relancer le tournoi par ce bouton sans réinitialiser les boitiers.
- Si vous avez un gros souci, cliquez sur le bouton « SOS » et nous recevrons par mail votre fichier qui contient les saisies faites dans les BM, nous contactez par téléphone : Isabelle Bauche au 06 60 05 75 75
- Lance le système de récupération automatique des scores
A savoir : en mode récupération automatique vous n'avez plus la main, mais vous pouvez revenir en mode manuel en cliquant à nouveau sur ce bouton

III- Récupération des Joueurs

Lorsque le programme BCS est lancé et que les boitiers sont initialisés, les joueurs vont pouvoir rentrer leurs numéros de licence (BM II uniquement) dans les BM (si vous avez coché l'option adéquate dans les paramètres)

Normalement le programme BCS affiche les noms des joueurs dans les BM, mais si quelques joueurs n'ont pas leurs noms affichés dans la BM ou dans le programme BCS, alors la récupération des Numéros de licence et l'envoi des noms dans les BridgeMates peut de faire à partir du **volet « Joueurs »** de BridgeinterNet2 (en bas , à

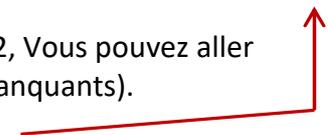
Cliquez d'abord sur « Récup joueurs à partir de BCS :



Les joueurs vont s'afficher dans le volet Joueurs de BridgeInterNet2, Vous pouvez aller corriger d'éventuelles erreurs (éventuellement saisir les joueurs manquants).

Enfin, quand tous vos joueurs s'affichent correctement, cliquez sur

Vous devez voir tous vos joueurs s'afficher dans BCS



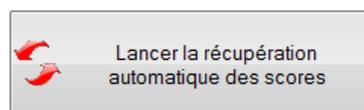
IV- Récupération des Scores

Vous allez alors pouvoir passer, si vous le souhaitez, en récupération automatique des scores dans le volet Bridgemate :

- **Mode automatique** : En cliquant sur ce bouton, vous n'avez plus rien à faire avant la fin du tournoi. Mettez le logiciel sur l'onglet scores :

BMPro Control est en cours

Pensez à le fermer avant toute modification.



Vous verrez petit à petit les scores se remplir sur le volet scores de BridgeInterNet2 .

Lorsque le tournoi sera terminé (si vous avez coché « Fermer BCS lorsque tous les boitiers sont déconnectés » dans les paramètres, la récupération s'arrêtera automatiquement, et vous serez amené sur le volet « Résultats »

15 février 2016

- Mode manuel :

Vous pouvez également fonctionner en mode manuel, ce qui vous permet de faire autre chose pendant le tournoi : éditer les livrets, la feuille des participants...

Vous pouvez suivre l'avancement du tournoi soit par le logiciel BCS, soit dans le volet BridgeMate de BridgeInterNet2

Vous devez cliquer sur « Récupération manuelle des scores » dans le volet « Scores » :



Vous pouvez cliquer sur ce bouton autant de fois que nécessaire, par exemple pour faire des résultats partiels, ou voir les scores pour un arbitrage, mais au moins une fois à la fin du tournoi.

ATTENTION :

- Si vous avez des modifications de scores à faire pendant le déroulement du tournoi, faites-les dans les boitiers BridgeMate, pas en saisie des scores. Ils seraient écrasés par la prochaine récupération.
- Vous pourrez faire des modifications manuelles de scores à la fin du tournoi
- Pensez à arrêter la récupération automatique des scores lorsque le tournoi est terminé

IMPORTANT : limites actuelles

- Il n'est pas possible de modifier un tournoi lorsqu'il a démarré. Vous perdriez tout ce qui a été saisi dans les boitiers. Ainsi, vous ne pourrez pas rajouter une paire qui arrive en cours de tournoi. Pour faire un tour de moins ça ne pose pas de problème. Pour un tour de plus, il faudra demander aux joueurs de noter le score sur la feuille ambulante. Vous modifieriez le tournoi une fois que tous les scores auront été récupérés.

V- Volet BridgeMate de BridgeInterNet2 : un peu d'informations

Controle de l'activité de BridgeMate

Initialisation Avancement Joueurs Table des tours Données reçues des boitiers

Avancement de la section A Rafraichir

DAME DE COEUR

Tables	Tour1	Tour2	Tour3	Tour4	Tour5	Tour6	Tour7	Tour8	>>
1	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	
5	2	2	2	2	2	2	2	2	
6	2	2	2	2	2	2	2	2	
7	2	2	2	2	2	2	2	2	
8	2	2	2	2	2	2	2	2	
9	2	2	2	2	2	2	2	2	

- **Avancement :**
Le nombre de donnes jouées par table et par tour est indiqué, quand toute la colonne Tour est verte, il est temps de faire changer les joueurs. Ce tableau est rafraîchi selon la durée saisie dans les « Réglages » du logiciel.
- **Joueurs :**
Dans ce volet, vous pourrez voir les tables des sections, des tables et des joueurs.
- **Table des tours et Données reçues des boitiers :**
Les tableaux internes de BridgeMate.

Mémento Pas à Pas

Quoi ?

- 1) Créer le tournoi
- 2) Configurer les sections
- 3) Vérifier le paramétrage BM
- 4) Initialiser le fichier
- 5) Lancer BMProControl
- 6) Récupérer les joueurs
- 7) Corriger les erreurs sur les joueurs
- 8) Renvoyer les noms des joueurs

En Mode automatique :

- 1) Cliquer sur « Récupération automatique des scores »
- 2) Aller sur le volet « Scores »
- 3) A la fin du tournoi, arrêter la récupération automatique

En Mode manuel :

Cliquer sur « Récupération manuelle des scores » autant de fois que nécessaire, et à la fin du tournoi.

Afficher les résultats

Où ?

Volet « Accueil »
Volet « Sections »
Volet « BridgeMate »
Volet « BridgeMate »
Volet « BridgeMate »
Volet « Joueurs »
Saisie des joueurs

Volet « Joueurs »

Volet « BridgeMate »

Volet « Scores »
Volet « BridgeMate » ou
« Scores »

Volet « Scores »

Volet « Résultats »