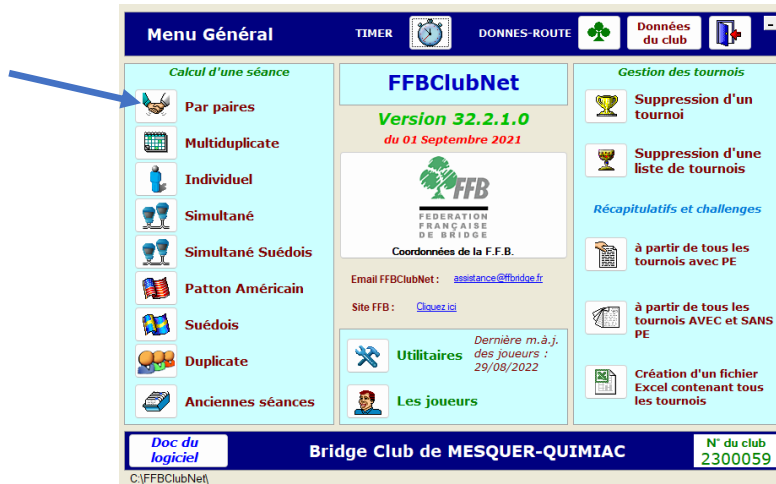


LANCEMENT D'UN TOURNOI



Lancer le logiciel FFBClubNet en cliquant sur l'icone

Sur la page de Menu général, cliquer sur le bouton « Par paires » en haut à gauche :



Sur la page « Saisie des données d'une séance » valider la demande de création d'une séance :



Puis renseigner les informations de la séance, soit :

1. Le moment de la séance « Après-midi » ou « Soir ». Entrée obligatoire. La date du jour s'inscrit par défaut
2. Nb Tables : Le nombre de tables de la séance. Attention en cas de table incomplète il faut entrer le chiffre supérieur (soit 8 pour 7 tables et demie)
3. Complet : S'il y a une table incomplète saisir « non » à la ligne du dessous. La ligne vide est renseignée par défaut en NS, on peut la modifier en choisissant EO.
4. Type : Le Mitchell est proposé par défaut, on peut sélectionner les autres modes.
5. Don/Table : Nombre de donnes jouées par table.
6. Tours joués : Nombre de tour que l'on veut jouer.

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

Tournoi par paires

Nom
 Nombre de sections **Dimanche**
 16/07/2023
 Après-midi
 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="Non"/>	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" value="NS"/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>	Ligne vide <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<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"/>	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"/>

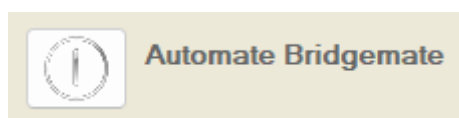
La validation s'effectue à la sortie

Une fois les informations vérifiées, la validation s'effectue en cliquant sur le bouton sortie en haut à droite et on passe dans le menu de la séance :

TPP du Mercredi Soir 24/08/2022   Séance n° 139

 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 <input type="text" value="Femmer BMPro"/>
 Feuilles de route	<input type="text" value="Réglage des paramètres par défaut de BM PRO pour les affichages dans les Bridgemates (1 et 2)"/> <input type="text" value="mise à jour du fichier BMPlayerDB.mdb"/>
 Donnes-route	 Automate Bridgemate  TIMER

Une fois le tournoi lancé l'activation des bridgemates se fait en cliquant sur le bouton :



Qui se trouve en bas à droite de la fenêtre.

Fenêtre de gestion des Bridgemates

The screenshot shows the 'Automate d'utilisation des Bridgemates' window. At the top, it says 'Automate de transfert des données FFBClubNet/BridgeMate Pro'. Below this, there's a field for 'Nom fichier Tournoi : nom du fichier du tournoi :'. A 'Fichier' section contains instructions: 'Cliquez sur le bouton "Lancer" pour démarrer la procédure de récupération automatique des données en provenance de BMPPro suivant l'intervalle choisi.' There are 'Lancer' and 'Stop' buttons, and an 'Intervalle en secondes' field set to 8. A 'Documents d'aide' section lists links for 'Procédure mise à jour mouvement suite à changement des données', 'Menu arbitre (utilisation de la clé)', and 'Instruction Bridgemate pour les joueurs'. An 'Options Avancées' button is also present. A table at the bottom has columns: ID, Section, Donne, Table, Score, Contrat, Resultat Déclarant, Entame, Remarks, Erased. Callouts 1-7 point to: 1 - 'Lancer' button; 2 - 'Import manuel' button; 3 - the table; 4 - 'Ouvrir "Bridge Scorer" (logiciel pour BridgeTab)' button; 5 - 'Export des données de FFBClubNet pour affichage dans les Bridgemates 2 après début séance' button; 6 - 'Import dans FFBClubNet des diagrammes saisis dans les bridgemates' button; 7 - 'Options Avancées' button.

- 1 - Lancement de l'import des données des bridgemates à intervalles réguliers.
- 2 – Import manuel de la totalité des données enregistrées dans les bridgemates.
- 3 – Zone de visualisation des données transmises.

- 4 – Pour exporter les noms des participants dans les bridgemates
- 5 – Pour exporter des données saisies dans le logiciel dans les bridgemates.
- 6 – Pour importer les diagrammes saisis dans les bridgemates.
- 7 – pour reconstruire la séance en cas de **changement lors du premier tour** (à utiliser avec beaucoup de précautions)