

Le système Bridgemate et le programme BriTay

(version 11.0 du 1er août 2021)

Introduction

Le système Bridgemate (version II) permet l'encodage aux tables des résultats des donnes de bridge.

Il facilite grandement la vie des personnes chargées de l'encodage, vu que celui-ci est fait durant le tournoi ; la personne chargée du programme de dépouillement n'a plus alors qu'à suivre les instructions de son programme pour établir le classement.

Matériel

Le matériel nécessaire est le suivant :

- Un ordinateur avec le système d'exploitation Windows.
- Un « serveur » Bridgemate II avec câble USB pour connexion à l'ordinateur du club.
- Autant de boîtiers d'encodage Bridgemate II (nom raccourci parfois dans ce texte : le(s) bridgemate(s)) qu'il y a de tables durant le tournoi.

On peut acquérir ce matériel via un distributeur Bridgemate, généralement la fédération de bridge de votre pays où directement via la maison mère située aux Pays-Bas. A la mi-août 2018, les boîtiers coûtaient environ 120 euros pièce, mais il arrive par exemple que lors d'une grosse commande, la fédération de bridge obtienne une réduction.

Toutes les informations sont disponibles sur le site du fabricant : www.bridgemate.com

Logiciel

Vous avez déjà installé BriTay, bien sûr !

Mais si ce n'est pas le cas, téléchargez-le depuis le site des « Cercles de Bridge Woluwé-Saint-Lambert » : <http://cbwsl.be/index.php/divers>

Suivez les instructions après exécution du fichier téléchargé.

Il faut à présent installer le logiciel « Bridgemate Control Software » (BCS en abrégé).

Voici le lien qui vous mène à la page de téléchargement :

<https://support.bridgemate.com/fr/support/solutions/articles/44001923834-bridgemate-control-software-3-8-21>

La procédure indique « [download the installer](#) » (en bleu clair) : cliquez pour télécharger et ensuite exécuter pour l'installation. Suivez les instructions et une fois terminée l'installation, un icône de démarrage sera présente sur votre bureau Windows (si ce n'est le cas, il faut le raccourci correspondant...)

Pour terminer, il faut installer la dernière version de logiciel du boîtier « serveur », que vous connecterez à votre ordinateur via le câble USB fourni à cet effet.

Ce logiciel se trouve sur le même site, sous la rubrique (en bleu clair) « [Bridgemate II firmware version 3.1.1](#) » (ou plus récente).

A nouveau, suivez les instructions (il ne faut pas que le BCS tourne durant cette mise à jour, mais il faut bien sûr connecter le boîtier « serveur » à votre ordinateur).

Enfin, le guide de l'utilisateur (version anglaise, à jour) se trouve également sur le même site (Bridgemate II manual). Vous trouverez sans peine une version française en la recherchant via Google (bridgemate manuel français). Notez que cette version n'est pas nécessairement la traduction à 100 % de la version du BCS installé...

Configuration

Il vous faut à présent configurer deux programmes : d'une part le Bridgemate Control Software (BCS) et BriTay (le Bridge du Tay), votre programme de dépouillement (et précédemment d'encodage) des résultats

du tournoi.

BriTay

Commencez impérativement par configurer BriTay !

Très facile : démarrez-le et suivez le menu > Outils > Préférences

Dans l'onglet « Tournois », et dans le cadre en haut à gauche « Activation des fonctionnalités », cochez la case « Bridgemate activé ? ». Ensuite, indiquez à BriTay où se trouve le programme BCS (« Localisation du « Bridgemate Control Software ») : en principe, c'est ici : C:\Program Files (x86)\Bridgemate Pro\BMPro.exe

Cliquez sur [Sauver] et fermez le tout.

BCS

Démarrer le BCS (en cliquant sur le raccourci présent sur votre bureau Windows), après avoir connecté le boîtier « serveur » à votre PC via le câble USB prévu à cet effet (il n'en a pas besoin à ce stade, mais comme il le détecte directement, vous gagnez du temps !).

Suivez le menu > Outils > Options > Général

Dans l'onglet « Emplacements fichiers », pour les trois localisations, indiquez « Autre Classeur » et via (trois fois, oui) le bouton [Choisir classeur], indiquez « c:\BriTay\tournois\bridgemate ».

Ensuite [OK] pour sauver cette configuration.

Suivez le menu > Outils > Options > Bridgemate

Dans l'onglet « Bridgemate II », encodez à droite votre propre code PIN en 4 chiffres (il sert aussi pour débloquent l'écran BriTay durant le tournoi, s'il a été bloqué intentionnellement).

Dans l'onglet « Bridgemate », cochez en haut à droite le point « Bridgemate Control », et laissez bien en haut à gauche « default » dans « Régler les configuration ».

Cliquez sur le bouton [Mise à jour des config]. Le BCS doit vous répondre « Config. Default est mise à jour. ».

Vous retournerez plus tard dans la configuration des bridgemates proprement dit via le menu > Outils > Options > Bridgemate, mais pour cela, il vous faudra lire le manuel d'utilisation car il y a là des dizaines d'options à définir, telles que l'encodage ou pas de l'entame, des diagrammes, ce qu'il faut montrer après encodage des résultats, j'en passe et des meilleures ! Et il ne faudra alors pas oublier de faire la [Mise à jour des config], comme expliquez ci-dessus.

La description complète de la configuration du système se trouve dans le « Mode d'emploi du système Bridgemate II » mis à la disposition par le fournisseur (BM2_manual_français.pdf) : je vous encourage fortement à le lire de A à Z !

Schéma général du système Bridgemate <> BriTay

Les « building blocks »

Les bridgemates

Ce terme est utilisé pour désigner les boîtiers d'encodage des résultats. A chaque table du tournoi est assigné un boîtier unique, spécialement configuré pour cette table. C'est d'habitude Sud qui encode et Est ou Ouest qui vérifie et approuve.

Les boîtiers communiquent par onde radio (donc ni par wifi ni bluetooth) avec le serveur. Nous avons testé que la communication reste établie à une distance de plus de 10 mètres, avec interposition d'un mur.

Serveur

C'est le boîtier que l'on connecte à l'ordinateur avec un câble USB. On effectue cette opération avant de lancer le système Bridgemate (voir plus loin). Si on le déconnecte par inadvertance, il reste allumé en fonctionnant alors sur des piles, pour une durée programmable, classiquement une heure.

Allumé, il peut continuer à dialoguer avec les bridgemates, et aussi avec le BCS (voir section

suivante), pour autant bien sûr qu'il soit physiquement relié à l'ordinateur avec le câble USB.

Bridgemate Control Software (BCS)

Le programme, fourni avec les appareils, qui fait le lien entre sa base de données et le serveur. Une fois démarré (voir plus loin), il dialogue en permanence avec le serveur. Il récupère les résultats encodés par les joueurs et les stockent dans sa base de données propre. Il peut aussi envoyer vers le serveur, qui fera alors le relais vers les bridgemates, la configuration du tournoi (ceci une fois en début de session), et éventuellement ensuite, à la demande de l'administrateur (voir plus loin), des modifications à la configuration des bridgemates ; par exemple, si au départ l'administrateur a désactivé la demande d'encodage de l'entame, il peut par ce biais, ultérieurement, corriger le tir ».

BriTay

Le programme (bien connu !) d'encodage des tournois, calcul des résultats, envoi électronique des résultats aux joueurs etc...

BriTay travaille avec sa propre base de données. Il peut y enregistrer les résultats des donnes, et depuis sa version 19.12.0, les entames et aussi les diagrammes des donnes.

BriTay est programmé pour pouvoir accéder à la base de données du BCS, pour y charger mouvements et paires, et pour en récupérer les résultats ainsi que les entames et diagrammes si ceux-ci sont encodés aux tables.

Comment ça tourne ?

On verra au chapitre suivant comment tout démarrer !

Mais, une fois que tout est en place, sachons ceci :

1. Les bridgemates dialoguent avec le serveur par onde radio.
2. Le serveur dialogue d'une part avec les bridgemates, d'autre par avec le BCS.
3. Le BCS dialogue avec le serveur de façon régulière et actualise ainsi en permanence sa base de données.
4. BriTay stockent des informations dans la base de données du BCS (en principe une seule fois) et récupère de façon manuelle ou automatique (on verra cela plus loin), les données du BCS dans sa propre base de données, qui servira ultérieurement à l'établissement du classement général, etc...

Démarrage d'un tournoi

Avant de démarrer quoi que ce soit, vous aurez attentivement lu la documentation fournie pour comprendre comment utiliser les bridgemates (c'est le nom qu'on donne aux boîtiers qui sont posés sur les tables), chose en réalité facile, mais surtout sur la façon de tout configurer au niveau du BCS, ce qui demande de votre part une lecture attentive et approfondie du manuel d'utilisation !

Cette lecture est également nécessaire parce que le manuel explique ce qu'il faut faire en cas de problème avec le matériel, où en cas d'erreur d'encodage par les joueurs.

BriTay (à partir de la version 19.12.0) a été adapté pour interfacer avec Bridgemate.

Commencez par encoder vos paires participantes au tournoi, de l'une des deux façons prévues à cet effet, c'est-à-dire soit en créant d'abord le tournoi avec le nombre de paires présentes, et installation des paires (N/S, E/O et numéros), soit en inscrivant vos paires, en créant ensuite le tournoi correspondant et enfin en assignant les numéros des paires Nord/Sud et Est/Ouest en mouvement Mitchell, ou rien que les numéros en mouvement Howell.

Une fois que le tournoi est créé et sauvé, et comme par magie, pour autant que vous ayez bien activé l'option « Bridgemate » dans vos préférences, un bouton [Bridgemate] apparaît dans la barre supérieur des boutons de l'écran de gestion des tournois.

Jugez-en plutôt :

Gestion des tournois du club "Cercles de Bridge Woluwé-Saint-Lambert"

Nouveau tournoi  Classe ? Bridgemate

Feuilles de marque Scores par paire Envoi du courriel Publication Internet 

Année 2018

Les tournois du club "Cercles de Bridge Woluwé-Saint-Lambert" (Tournoi du jeudi)

Tournoi	Date	Paires	Mouvement	Manque	Titre
301	9 août 2018	14	1	0	Tournoi du jeudi 9 août 2018
298	2 août 2018	17	3	9	Tournoi du jeudi 2 août 2018
296	26 juillet 2018	15	2	8	Tournoi du jeudi 26 juillet 2018
294	19 juillet 2018	14	21	0	Tournoi du jeudi 19 juillet 2018
290	12 juillet 2018	15	2	8	Tournoi du jeudi 12 juillet 2018
288	5 juillet 2018	15	11	8	Tournoi du jeudi 5 juillet 2018
286	28 juin 2018	14	21	0	Tournoi du jeudi 28 juin 2018
284	21 juin 2018	16	11	0	Tournoi du jeudi 21 juin 2018
282	14 juin 2018	12	15	0	Tournoi du jeudi 14 juin 2018
281	7 juin 2018	18	3	0	Tournoi du jeudi 7 juin 2018
278	31 mai 2018	14	21	0	Tournoi du jeudi 31 mai 2018
274	24 mai 2018	16	11	0	Tournoi du jeudi 24 mai 2018
272	17 mai 2018	19	20	10	Tournoi du jeudi 17 mai 2018
270	10 mai 2018	14	21	0	Tournoi du jeudi 10 mai 2018
268	3 mai 2018	18	3	0	Tournoi du jeudi 3 mai 2018
266	26 avril 2018	15	2	8	Tournoi du jeudi 26 avril 2018
264	19 avril 2018	12	15	0	Tournoi du jeudi 19 avril 2018
261	12 avril 2018	16	11	0	Tournoi du jeudi 12 avril 2018
259	5 avril 2018	17	3	9	Tournoi du jeudi 5 avril 2018
257	29 mars 2018	17	3	9	Tournoi du jeudi 29 mars 2018
254	22 mars 2018	18	3	0	Tournoi du jeudi 22 mars 2018
253	15 mars 2018	23	12	12	Tournoi du jeudi 15 mars 2018
251	8 mars 2018	14	21	0	Tournoi du jeudi 8 mars 2018

Tournoi n° 296 Titre Tournoi du jeudi 26 juillet 2018

Date du tournoi 26 juillet 2018 - + Modifier la classe du tournoi

Nombre de paires 15

Mouvement ? 2 Description du mouvement Mitchell pour 7 1/2 ou 8 tables avec saut

Paire manquante ... 8

... en direction Nord/Sud Est/Ouest

Etat du tournoi sélectionné dans la liste ...

Toutes les paires sont encodées : oui
Les résultats sont tous encodés : oui
Le classement final est établi : oui

Le classement général est établi mais vous pouvez me demander de le recalculer.
Cliquez sur le bouton [Classement] pour cela.
Les rapports sont également disponibles via le bouton [Rapports]

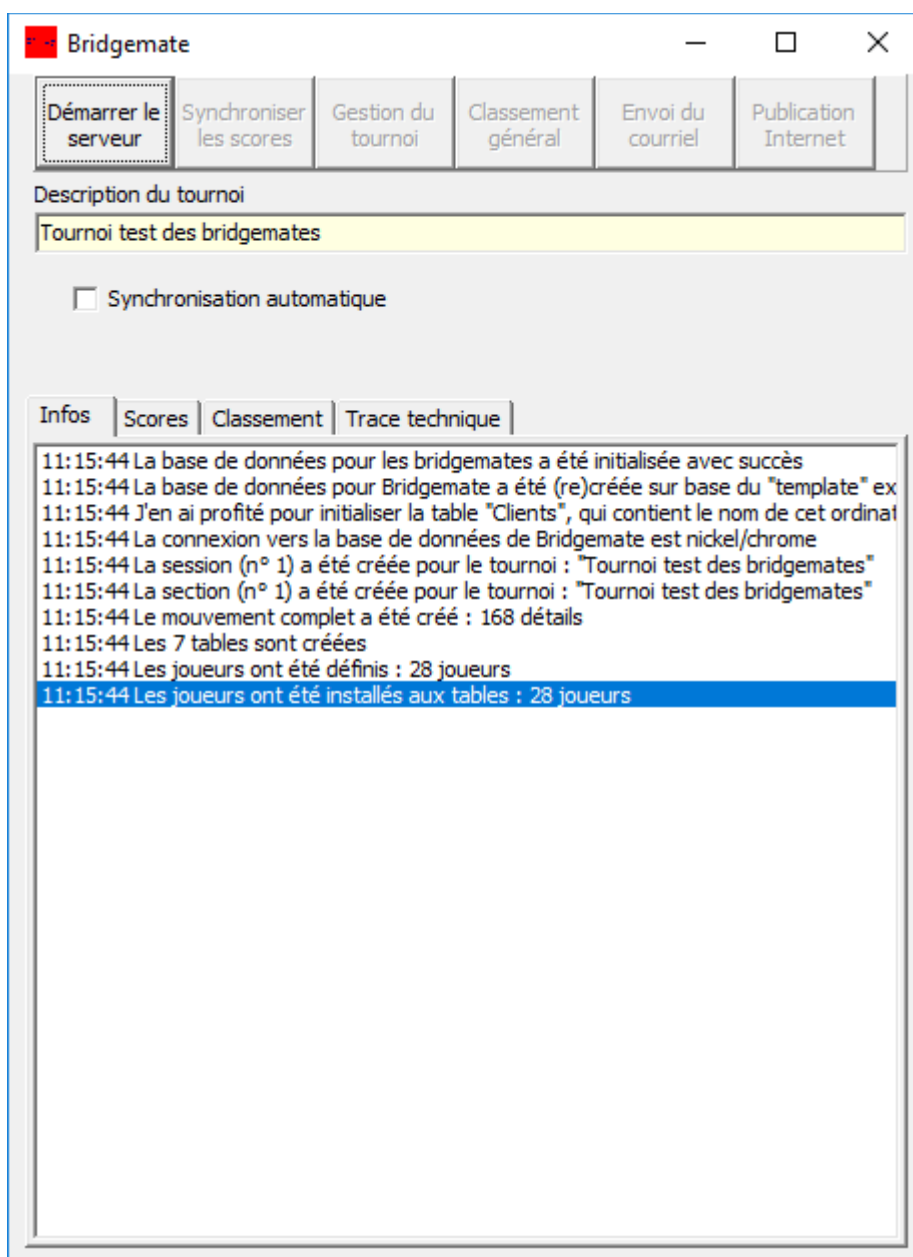
Sauver Paires Scores Classement Exporter
Supprimer Inscriptions Corriger ! Diagrammes Importer

Cliquez sur ce bouton et l'écran dédié à Bridgemate est affiché.

BriTay charge dans la base de données dédiée au BCS et au serveur des bridgemates les informations nécessaires pour pouvoir démarrer le tournoi aux tables : principalement le mouvement et la liste des joueurs et des paires.

L'écran (voir page suivante) Bridgemate de BriTay se présente, de haut en bas comme suit :

1. Dans la barre supérieure, des boutons dont pour l'instant seul le bouton [Démarrer le serveur] est disponible.
2. La description du tournoi.
3. Une case à cocher permettant d'automatiser la synchronisation entre BriTay et la base de données du BCS.
4. Quatre onglets permettant de visualiser :
 1. En clair, le journal de l'activité de BriTay.
 2. Le tableau récapitulatif de l'état d'avancement de l'encodage des résultats.
 3. Le classement provisoire.
 4. Une trace technique de l'interaction de BriTay avec la base de données du BCS.



Cliquez le bouton [Démarrer le serveur] : BriTay vous demande si c'est le premier démarrage du BCS pour le tournoi en cours : cliquez sur « Oui » (on verra plus loin les cas où il faut cliquer sur « Non »).

En cours de tournoi...

Vous verrez à présent apparaître (et c'est bon signe !) pendant quelques secondes, une fenêtre de démarrage de ce fameux BCS et à présent, dans l'écran dédié à Bridgemate, le bouton [Synchroniser les scores] est allumé.

Activez la « Synchronisation automatique » : elle est effectuée toutes les 30 secondes, mais vous pouvez la « forcer » quand bon vous semble, en cliquant sur le bouton ad-hoc !).

L'écran Bridgemate vous affiche quatre onglets dont voici les rôles respectifs détaillés :

1. Infos : l'activité, en clair, de ce que BriTay effectue, c'est-à-dire essentiellement les nouveaux résultats qu'il récupère de la base de données du BCS.
2. Scores : un tableau qui donne une vue sur la situation d'ensemble, à savoir une ligne par donne (dont le numéro est indiqué dans la première colonne), et sur cette ligne, les paires qui vont s'y affronter. La case correspondante aux paires passe au **vert clair**, dès que le résultat a été encodé

sur les bridgemates, et a été transféré vers le serveur, puis le BCS, puis BriTay (oufti!). Le numéro de la donne apparaît en **vert foncé** dès que la donne a été jouée à toutes les tables correspondantes. Enfin, cette même case apparaît en **vert clair** si le diagramme de la donne a été encodé, et rapatrié vers BriTay.

3. Classement : le classement provisoire, mis à jour à chaque synchronisation : ne pas trop lui faire confiance au début du tournoi !
4. Trace technique : réservée à l'informagicien de service, s'il est présent !

En cours du tournoi, l'arbitre peut facilement consulter via BriTay l'encodage des résultats : il suffit de cliquer (une fois) sur la case correspondante (ligne = donne, colonne = N/S contre E/O) : un mini formulaire est alors affiché indiquant qui a joué la donne, le contrat, résultat etc...

Egalement, si les diagrammes des donnes sont disponibles, un clic sur le n° de la donne l'affichera dans un mini formulaire approprié.

Ceci étant dit, vous pouvez maintenant tranquillement démarrer votre tournoi !

Afin d'éviter toute manipulation honnête ou pas sur l'ordinateur durant l'absence de l'arbitre à proximité immédiate, il est recommandé d'éteindre la souris d'ordinateur....

Fin du tournoi

Quand le tournoi est terminé, c'est-à-dire quand toutes les paires ont terminé, le tableau récapitulatif de la situation (Scores) est entièrement vert clair, et quatre boutons, précédemment inaccessibles, sont à présent à votre disposition. Si la case de « Synchronisation automatique » était cochée, elle est à présent décochée car en principe il ne faut plus synchroniser BriTay avec les appareils, vu que les scores sont entièrement connus (vous pouvez cependant toujours « forcer » la synchronisation avec le bouton [Synchroniser les scores]).

En voici un exemple :

Bridgemate

Démarrer le serveur Synchroniser les scores Classement général Envoi du courriel Publication Internet

Description du tournoi

Tournoi du lundi 9 avril 2018

☐ Synchronisation automatique

Toutes les donnes ont été encodées

Infos Scores **Classement** Trace technique

Donnes / NS-EO							
11	3 - 3	2 - 1	1 - 6	7 - 4	6 - 2	5 - 7	4 - 5
12	3 - 3	2 - 1	1 - 6	7 - 4	6 - 2	5 - 7	4 - 5
13	4 - 4	3 - 2	2 - 7	1 - 5	7 - 3	6 - 1	5 - 6
14	4 - 4	3 - 2	2 - 7	1 - 5	7 - 3	6 - 1	5 - 6
15	4 - 4	3 - 2	2 - 7	1 - 5	7 - 3	6 - 1	5 - 6
16	4 - 4	3 - 2	2 - 7	1 - 5	7 - 3	6 - 1	5 - 6
17	5 - 5	4 - 3	3 - 1	2 - 6	1 - 4	7 - 2	6 - 7
18	5 - 5	4 - 3	3 - 1	2 - 6	1 - 4	7 - 2	6 - 7
19	5 - 5	4 - 3	3 - 1	2 - 6	1 - 4	7 - 2	6 - 7
20	5 - 5	4 - 3	3 - 1	2 - 6	1 - 4	7 - 2	6 - 7
21	6 - 6	5 - 4	4 - 2	3 - 7	2 - 5	1 - 3	7 - 1
22	6 - 6	5 - 4	4 - 2	3 - 7	2 - 5	1 - 3	7 - 1
23	6 - 6	5 - 4	4 - 2	3 - 7	2 - 5	1 - 3	7 - 1
24	6 - 6	5 - 4	4 - 2	3 - 7	2 - 5	1 - 3	7 - 1
25	7 - 7	6 - 5	5 - 3	4 - 1	3 - 6	2 - 4	1 - 2
26	7 - 7	6 - 5	5 - 3	4 - 1	3 - 6	2 - 4	1 - 2
27	7 - 7	6 - 5	5 - 3	4 - 1	3 - 6	2 - 4	1 - 2
28	7 - 7	6 - 5	5 - 3	4 - 1	3 - 6	2 - 4	1 - 2

Bien que l'onglet « classement » vous permet de voir le tableau du classement général, le bouton [Classement général] vous le donnera aussi, sous la forme « habituelle », obtenue via l'écran de gestion des tournois.

Cliquez donc sur ce bouton afin de visualiser le classement général à travers votre éditeur de texte. BriTay vous l'affiche donc mais vous demande également s'il faut exporter le tournoi (vers le serveur accessible sur Internet).

Les boutons [Envoi du courriel] et [Publication Internet] (ce dernier n'est pour le moment accessible que pour le club « CBWSL ») sont utilisables si le PC est connecté à Internet (au club, c'est à travers la connexion d'un smartphone, le cas échéant).

[Envoi du courriel] vous amène sur la page des résultats et fait une partie du travail pour vous en cochant les cases nécessaires, éditant les trois fichiers habituels et demandant si l'envoi peut être fait.

[Publication Internet] (Club CBWSL « only ») va mettre dans le presse-papier de Windows le contenu (quasi) intégral du classement, démarrer votre navigateur Internet (Firefox, Chrome, Internet Explorer, etc...), et vous positionner sur la page de création d'un article de « résultat » du site cbwsl.be.

Il n'est pas certain que BriTay arrive à démarrer votre navigateur Internet, aussi est-il préférable de le démarrer d'abord « manuellement » avant de cliquer sur [Publication Internet].

Il faut et il suffit (la procédure a changé en juillet 2021) alors de :

1. Encoder le titre dans le champ [Titre], par exemple « Jeudi 9 avril 2018 »
2. Sous le champ [Alias], cliquez sur le petit bouton représentant un symbole ressemblant à Ø : les icônes classiques de manipulation du texte disparaissent : no panic !
3. Placer le curseur dans la zone d'encodage du texte.
4. Coller le texte du presse-papier (Ctrl-V) : : oui, ce qui se place là à présent ressemble à du chinois mais ça n'en est pas : c'est du charabia d'informagicien !
5. Cliquer en bas sur le bouton [Sauvegarder]
6. Vérifier visuellement que l'article est bien affiché correctement

Vous pouvez ensuite fermer l'écran Bridgemate (confirmer l'arrêt du BCS).

Si vous n'avez pas l'occasion d'effectuer la partie qui requiert l'accès à Internet, vous pouvez bien sûr ultérieurement effectuer ces tâches via l'écran de gestion des tournois, où deux boutons équivalents ont été rajoutés.

L'assistant à l'encodage d'un tournoi

Depuis la version 19.24.0 de septembre 2018, une nouvelle fonctionnalité a été rajoutée, à l'attention toute particulière des personnes qui se retrouvent à devoir encoder de temps à autre (ci-dessous nommées **l'encodeur**), sans avoir une connaissance approfondie de la procédure à suivre.

C'est **l'assistant** dont la première version permet d'encoder les inscriptions, de définir le tournoi, de placer les paires et démarrer le système Bridgemate si nécessaire.

Les connaisseurs peuvent également utiliser l'assistant afin d'éviter des erreurs grossières que l'assistant ne manquera pas de signaler.

Démarrez l'assistant via le menu > Tournois > Assistant > Inscriptions et démarrage : l'assistant se présente sous la forme d'une fenêtre dans laquelle les instructions pour l'encodeur sont présentées, ainsi que deux boutons à cliquer : [Suivant] et [Arrêter !].

L'encodeur n'a maintenant plus qu'à suivre les instructions données, pas à pas.

L'assistant se livre au fur et à mesure à des vérifications élémentaires, telles que :

- Encodage d'un nombre suffisant de paires
- Pas de « célibataire » (= pas de paire incomplète)
- Paire manquante mentionnée, si nécessaire, une fois le mouvement choisi
- Toutes les paires sont placées

En plus, dans la mesure du possible, l'assistant interdit toute une série d'actions de la part de l'encodeur, au fur et à mesure du déroulement de la procédure, par exemple :

- Les boutons en bas de l'écran de sélections des paires participantes sont inactifs
- Il n'est pas possible de fermer (X en haut à droite des écrans) les différents écrans de gestion proposés
- Il n'est pas possible d'arrêter BriTay quand l'assistant est actif.
- Etc...

Dans le cas où l'encodeur réalise qu'il s'est trompé dans une étape précédente (typiquement il a oublié d'inscrire une paire), il peut arrêter l'assistant via le bouton [Arrêter!]. Cette action demande toutefois confirmation !

Lorsque l'assistant a terminé, il l'indique et un dernier clic sur le bouton [Suivant] le désactive : l'encodeur se retrouve alors dans les conditions traditionnelles d'utilisation de BriTay.

Gestion des incidents dans le programme BriTay

A. Encodage d'un joueur erronément

Si vous avez encodé le nom d'un joueur qui n'est pas le bon (il y a six Madeleine au CBWSL!), vous pouvez bien sûr le remplacer directement au moment de l'inscription en suivant la procédure habituelle.

Cependant, si le tournoi a déjà commencé, deux cas se présentent :

1. Vous n'utilisez pas les bridgemates : dans l'écran de gestion des tournois, sélectionnez le tournoi en cours et cliquez sur le bouton [Paires]. Vous pouvez à présent remplacer le joueur erroné. N'oubliez pas de cliquer sur le bouton [Sauver] avant de fermer cette fenêtre de sélection des paires.
2. Vous utilisez les bridgemates : cliquez sur le bouton [Modifier les paies] et procédez comme au point 1 ci-dessus. Notez que comme le tournoi a déjà commencé, les bridgemates affichent le nom erroné, mais ne vous en faites pas, le classement général indiquera le bon nom.

B. Une paire se présente à l'accueil « en retard » (ou pas!) et vous n'utilisez pas les bridgemates

Si vous décidez d'accepter la paire, procédez comme suit :

1. Si vous utilisez l'assistant et qu'il est encore actif, cliquez sur [Abandon] et confirmez.
2. Retournez par le menu > Tournois > Tournois > Gestion et sélectionnez le tournoi en cours.
3. Corrigez le tournoi en cliquant sur [Corriger !]. Confirmez. BriTay confirme aussi : [OK].
4. Vous revoici dans la fenêtre de gestion : inscrivez la paire retardataire (ou adapter en conséquence)
5. Cliquez sur [Sauvegarder] et ensuite sur [Tournoi].
6. Suivez les instructions habituelles de création du tournoi : [Nouveau Tournoi].
7. Choisissez le mouvement et indiquez le cas échéant la paire manquante.
8. Acceptez la préparation de la disposition aux tables. BriTay place d'office les paires si le mouvement est Mitchell et si vous avez assigné les paires lors de l'inscription.
9. [Sauver] puis [Tournoi].
10. Vous voilà prêt, le tournoi peut commencer.

C. Une paire se présente à l'accueil « en retard » (ou pas!) et vous utilisez les bridgemates

Si vous utilisez l'assistant et qu'il est encore actif, cliquez sur [Abandon] et confirmez.

Si le système des bridgemates n'a pas encore démarré, suivez les instructions de la section B ci-dessus, puis démarrez le système des bridgemates « manuellement » (voir le chapitre « Démarrage d'un tournoi » plus haut dans ce document.

Si le système des bridgemates a démarré, procédez comme suit :

1. Fermez la fenêtre de gestion « Bridgemate », confirmez. Confirmez aussi l'arrêt du BCS.
2. Suivez les instructions de la section B qui précède, du point 2 au point 9.
3. Démarrez le système des bridgemates : [Bridgemate] et refusez de conserver le tournoi ... car c'est le tournoi d'avant l'arrivée de la paire retardataire donc [Non].
4. Si BriTay vous demande maintenant « Ce tournoi est déjà chargé dans Bridgemate ! On le conserve ? », répondez également [Non].
5. Précaution utile, BriTay vous demande d'encodagez votre club pour confirmation ultime. Faites-le et [OK].
6. Démarrer le serveur manuellement : [Démarrer le serveur]. BriTay vous demande si c'est le tout premier démarrage du BCS pour ce tournoi : confirmez par [Oui], car ce n'est pas le même tournoi, vu qu'il y a une paire supplémentaire !

D. Le tournoi vient de commencer (avec ou sans bridgemate) et une paire est incomplète ...

... ou une paire se rajoute !

1. Dans ce cas, si vous utilisez les bridgemates, fermer l'écran de gestion en question (confirmez).
2. Rendez-vous dans l'écran de gestion des tournois (menu > Tournois > Tournois > Gestion).
3. Sélectionnez le tournoi en question dans la liste.
4. Cliquez sur le bouton [Supprimer], confirmez et encodez (sécurité oblige) le nom cours de votre club (par exemple CBWSL pour les Cercles de Bridge Woluwé-Saint-Lambert). Le tournoi est complètement supprimé.
5. Recommencez votre procédure de création du tournoi depuis le début (par exemple avec l'assistant) et lorsque, éventuellement, vous démarrerez les bridgemates, faites comme si c'était la première fois (afin que le système des bridgemates redémarre à zéro).

Gestion des incidents de matériel et fausses manoeuvres

Etablir une liste de tous les incidents qui peuvent survenir dans l'environnement que nous venons de décrire est à peu près impossible.

Le mode d'emploi auquel j'ai fait référence plus haut liste les cas les plus fréquents, mais de façon incomplète puisque le système Bridgemate ne connaît pas notre logiciel de dépouillement BriTay.

En ce qui concerne les incidents d'encodage aux tables, le mode d'emploi l'explique correctement.

Voici donc les incidents en cours de tournoi pour lesquels BriTay est éventuellement impliqué, et les solutions proposées.

A. Le serveur est débranché de l'ordinateur (un crétin s'est pris les pieds dans le câble)

Comme il y a des piles dans le serveur, il restera allumé et ne perdra pas les données qu'il contient durant une heure, temps bien suffisant pour ... le reconnecter à l'ordinateur avec le câble USB prévu à cet effet. Donc, pas de panique, on rebranche simplement.

B. Le serveur est débranché de l'ordinateur et arrêté (power off) volontairement

Le serveur s'arrête d'ailleurs aussi si, débranché de l'ordinateur, il ne contient pas des piles ou que celle-ci sont plates.

No panic, on va le récupérer !

1. Rebranchez le serveur à l'ordinateur (remplacez au besoin les piles pour éviter ce genre d'incident dans le futur).
2. Maximisez le BCS (petite icône sur la barre des tâches > clic)
3. Allez dans le menu Séance > Synchroniser client <> serveur
4. Onglet « Restaurer » > cliquez sur « Récupérer serveur »

Toutes les données existantes, et qui en réalité se trouvent stockées dans la base de données des résultats du BCS sont transférées au serveur.

C. On quitte erronément l'écran de gestion Bridgemate dans BriTay (l'erreur est humaine)

BriTay propose d'arrêter le BCS : cliquez sur [Non].

Retournez sans l'écran de gestion des tournois (menu > Tournois > Tournois > Gestion). Sélectionnez le tournoi en cours dans la liste et cliquez sur le bouton [Bridgemate].

A la question « Vous avez déjà choisi un tournoi pour Bridgemate ! On le conserve ? » : cliquez sur [Oui]. Attention car si vous cliquez sur [Non], c'est mal barré !

Comme vous n'avez pas arrêté le BCS en quittant l'écran de gestion Bridgemate, BriTay ne vous en parle pas. Mais si par erreur, vous l'avez aussi arrêté, alors il faut le démarrer en cliquant sur le bouton [Démarrer le serveur]. BriTay vous demande « Est-ce le tout premier démarrage du BCS pour ce tournoi ?

Répondez bien sûr [Non] (un clic sur [Oui] et c'est aussi mal barré ! : vous constatez cependant que l'option

(Oui ou Non) proposée est l'option non dangereuse...

D. BriTay s'arrête pour une raison ou une autre (fermeture manuelle, bug, ...)

Pas de panique, remédarrez-le et suivez les instructions listées au point B ci-dessus.

E. On éteint l'ordinateur (par erreur, batterie plate, ou qui sait ...)

Idem, redémarrez-le puis démarrez BriTay et suivez les instructions du point BC.

F. Le Bridgemate Control Software (BCS) est arrêté (par erreur ou autre)

Encore faut-il détecter cette situation : si après un certain temps, la synchronisation étant activée, l'écran récapitulatif ne change pas de look (aucun nouveau score n'est ramené dans BriTay), alors il y a de fortes chances que le BCS soit arrêté : vous pouvez le constater facilement : **son icône soulignée en bleu** dans la barre inférieur de Windows n'y est plus.

Surtout ne le redémarrez-pas en cliquant sur le raccourci disponible sur le bureau : forcer plutôt la synchronisation via le bouton [Synchroniser les scores].

BriTay en profitera pour vérifier si tout va bien et, voyant que le BCS ne tourne pas, va activer le bouton [Démarrer le serveur] : cliquez-le et répondez [Non] à la question « Est-ce le tout premier démarrage du BCS pour ce tournoi » ?

Pour info, ceci est arrivé le 21 décembre 2019 au « Cercle Royal Saint Hubert » (tennis Montjoie à Uccle) en milieu de tournoi : une fenêtre émergeante (popup) s'est présentée avec un message technique. Après fermeture de cette fenêtre, le BCS était arrêté. L'icône de démarrage du serveur est « passée » à active à la synchronisation suivante. Il a donc suffi alors de la cliquer et de répondre « non » à la question posée (voir plus haut). Attention, ne répondez surtout pas oui car alors là, ça serait très problématique de continuer le tournoi avec le matos.

F. Un Bridgemate s'éteint (piles plates) durant le tournoi

Aucun souci : remplacer simplement les piles usagées par des piles neuves et le tour est joué (sans jeu de mots). Le bridgemate reprend le tournoi là où il en était arrivé au moment de son arrêt.

Gestion des incidents aux tables durant le tournoi

A. L'encodeur n'a pas eu le temps d'encoder le diagramme de la donne joué

Il (ou elle) vient chez vous pour demander comment à présent encoder ce diagramme, la donne suivante étant alors déjà proposée.

Pas de souci, sélectionner sur le bridgemate le menu, encoder le code arbitre et choisissez le point 7 (diagramme) et là le point 2 (entrer le diagramme). Rendez le bridgemate au joueur pour qu'il encode le diagramme de la donne. Une fois fait (touche « Accord » pour confirmer, comme d'habitude), il lui est proposé d'encoder un autre diagramme : touche « Retour » jusqu'à sortir du menu arbitre.

B. Déclarant ou entame incorrect

C'est souvent et malheureusement le cas le plus fréquent, quand on a configuré le BCS (et par là, les bridgemates) pour que les diagrammes soient encodés, ainsi que les entames, et le contrôle de celle-ci par rapport au contrat et au diagramme.

Entre parenthèse, c'est cela qu'il faut configurer, on évite ainsi de voir passer « au bleu » des donnes mal remises dans l'étui. C'est un peu contraignant, surtout pour l'arbitre qui, dans nos petits clubs, joue et doit arbitrer en même temps, mais c'est le prix à payer.

Donc un joueur arrive avec ce problème.

1. Poser d'abord la question de savoir si c'est la bonne donne sur laquelle il a encodé le contrat. Cela peut arriver en cas de relais des donnes entre deux tables. Si donc tel est le cas, la touche « Annuler » est à utiliser pour « remonter » jusqu'à l'encodage du numéro de la donne, etc...
2. Deuxième question, est ce que le déclarant est le bon ? Est-ce que l'entame est la bonne ? Il arrive que par inadvertance, l'encodeur a indiqué Sud au lieu de Nord, etc... On corrige donc de la même façon, en « remontant » dans l'encodage jusqu'à la case déclarant.
3. Si le problème ne provient pas de ces cas-là, ça se complique un peu :
 1. Rendez-vous à la table problématique et demander aux joueurs de reprendre leurs cartes et les étaler comme pour l'encodage du diagramme. Vous constatez donc, puisque le problème ne vient pas de l'encodage déclarant/carte d'entame, que les mains disposées sur la table ne correspondent pas à l'encodage du diagramme, effectué précédemment. Deux cas se présentent alors à vous :
 1. C'est le deuxième tour du tournoi : il y a donc eu erreur à la table précédente, celle où le diagramme a été encodé. Facile (quoi que ...) : supprimez le diagramme du tournoi (via le menu de l'arbitre, option 7 et suppression du diagramme). A la sortie du menu arbitre, l'encodeur termine l'encodage du contrat et du résultat puis ... devra encoder le diagramme rectifié. Ensuite vous vous rendez à la table fautive et sur le bridgemate, dans le menu d'arbitrage, vous aller (option 3) effacer le résultat de la donne en question. A la sortie du menu arbitre, la donne est proposée pour encodage du contrat etc... : encodez « No Joué » (touche 10). Effectuez l'approbation et le tour est joué.
 2. C'est le troisième ou plus tour du tournoi : manifestement, à la table précédente, les cartes ont été mal remises dans l'étui. Allez engueuler la paire Nord/Sud de la table en question, sauf s'il s'agit de personnes du troisième âge ... donc n'engueulez personne ! Et pour la table victime de cette regrettable erreur, encodez une donne non jouée.

C. Encodage erroné

L'encodeur d'une table vient vous trouver : on a encodé et approuvé la donne X, mais on s'est rendu compte que c'était malgré tout incorrect (oublié le contre, ou autre). L'arbitre (vous!) doit alors effacer le résultat de la donne (menu > option 3 > numéro de donne), et l'encodeur recommence l'encodage, avec approbation d'un des joueurs de la paire Est/Ouest.

Correction des scores d'un tournoi terminé (avec ou sans les bridgemates)

Si pour une raison quelconque (par exemple une paire conteste l'encodage des résultats d'une donne), vous devriez encoder ou réencoder un score, rendez-vous dans la gestion des tournois via le menu > Tournois > Tournois > Gestion

Sélectionnez votre tournoi (au besoin, changez de classe si ce ne sont pas les bons tournois qui sont affichés).

Cliquez sur le bouton [Scores] : BriTay vous demande confirmation (vous allez apporter des modifications aux scores). Confirmez.

Rejoignez la donne concernée, soit avec les boutons < ou >, soit en cliquant en bas sur le bouton indiquant le numéro de votre donne à corriger.

Réencodez ou encodez le nouveau résultat après avoir sélectionné la case correspondante, c'est-à-dire la colonne « Encoder » et la ligne Nord/Sud – Est/Ouest concernée.

Si vous ne savez pas comment procéder au clavier, cliquez sur le bouton [Aide clavier] qui vous explique en long et en large la manière de faire. Notez que dès que BriTay est satisfait de votre encodage, il le sauve automatiquement, recalcule les points et passe à la ligne suivante.

Lorsque vous aurez fini, fermez la fenêtre de gestion des scores.

Dans le cadre « Etat du tournoi sélectionné dans la liste... », il sera alors indiqué « **non** » sur la ligne « Le classement final est établi : ». Donc demandez à BriTay de le faire, en cliquant sur le bouton [Classement].

Il vous présente le tableau du classement général dans votre éditeur de texte favori. Fermez cette fenêtre et continuez votre procédure habituelle, par exemple l'envoi du courriel aux participants (bouton [Envoi du courriel], etc...

Fiches techniques

Encodage des inscriptions à un tournoi

1. Démarrez BriTay.
2. Menu > Tournois > Tournois > Gestion
3. Si le descriptif ne correspond pas à la « classe », cliquez sur le bouton <Classe> et sélectionnez la bonne classe (s'il n'y a que deux classes, c'est automatiquement l'autre qui est sélectionnée)
4. Clic sur [Inscriptions]
5. La liste des membres (à droite) peut être triée sur le nom ou le prénom : pour ce faire, cliquez simplement sur l'entête de la colonne de la liste.
6. Pour rajouter un membre dans la liste des inscrits, double-clic sur son nom dans la liste à gauche (on peut se positionner aux environs du membres en encodant les premières lettre de son nom ou son prénom, suivant la façon dont la liste est triée. Le joueur est alors inséré à droite, dans la case sélectionnée.
7. Si la case « Proposer le partenaire habituell ? » est cochée, vous répondez à la question posée en cliquant adéquatement.
8. Le nom double-cliqué (ou touche clavier <Enter>) est inscrit vers la liste de droite, dans la case (vide ou pas) sélectionnée.
9. Pour supprimer un inscrit, double-clic sur son nom à droite.
10. La sauvegarde (temporaire) est automatique mais vous pouvez la forcer en cliquant sur le bouton [Sauvegarder].
11. Quand vous avez terminé, cliquez sur le bouton [Tournoi].
12. Notez que vous pouvez, en cas de problème (la liste des inscrits est vide), restaurer la liste des inscriptions via le bouton [Restaurer]. Si le problème est dû à un redémarrage de BriTay, répondez alors correctement à la question posée au préalable.

Encodage d'un tournoi et classement général

1. Démarrez BriTay.
2. Menu > Tournois > Tournois > Gestion.
3. Vérifiez le titre (la bonne « classe ») et clic sur [Classe] si pas la bonne.
4. Clic sur [Inscriptions].
5. Encodage des inscriptions comme d'habitude (voir le chapitre précédent pour les détails)
6. Quand toutes les inscriptions sont faites, cliquez sur [Sauvegarder] puis [Tournoi].
7. Clic sur [Nouveau tournoi].
8. Clic sur [?] Mouvement : le choisir si plusieurs sont proposés (bien vérifier qu'on a les bonnes fiches via le numéro BriTay du mouvement !)
9. Si nombre impair de paires, indiquer la paire manquante et choisir Nord/Sud si mouvement Mitchell, en se basant sur la description du mouvement qui explique que choisir.
10. Clic sur [Sauver] (ce bouton n'est accessible que quand toutes les informations du tournoi sont connues, donc le mouvement et la paire manquante éventuelle (et sa direction en Mitchell)).
11. BriTay propose d'établir la disposition des paires aux tables, acceptez : [Oui].
12. Choisissez de préférence un placement par « force » (les meilleurs en Nord/Sud etc...).
13. Le formulaire de gestion des paires s'affiche, installez les paires qui demandent une place précise, puis clic sur [>>>] pour terminer le placement et [Sauver].
14. Clic sur [Tournoi] pour revenir au formulaire de gestion.
15. Clic sur [Bridgmate] (ce bouton est à présent disponible puisque le tournoi est prêt à être joué).
16. Le formulaire « Bridgmate » s'affiche.
17. Insérez physiquement le serveur Bridgmate via le câble USB, si pas encore fait.
18. Clic sur [Démarrer le serveur] : clic sur [Oui] car c'est le premier démarrage pour ce tournoi.
19. On voit quelques secondes la fenêtre de démarrage « Démarrage Bridgmate Control » s'afficher, puis le BCS est minimisé dans la barre inférieure de l'écran Windows. En principe, ne plus y toucher !
20. Cochez la case « Synchronisation automatique », activée alors automatiquement toutes les trente secondes. On peut « forcer » une synchronisation en cliquant sur le bouton [Synchroniser les scores]
21. On note qu'il est possible lors du tournoi de modifier les paires, en cas d'encodage incorrect des personnes, via le bouton [Modifier les paires], mais une fois le BCS démarré (étape 19), les appareils afficheront cependant les paires dans leur état avant modification. Pour BriTay cependant, les paires sont celles encodées et modifiées. No panic !
22. Lorsque toutes les données sont terminées et encodées sur les bridgemates aux tables, la synchronisation s'en rend compte, décoche la case « Synchronisation automatique ». Le bouton [Classement général] est disponible ainsi que, si l'ordinateur est connecté à l'Internet, les boutons [Envoi du courriel] et [Publication Internet].
23. Un clic sur le bouton [Classement général], et l'éditeur de texte standard démarre après quelques instants, et affiche le classement général. Si l'ordinateur est connecté à l'Internet, BriTay propose d'exporter le tournoi vers le serveur du club (site www.cbwsl.be).
24. A ce stade, c'est terminé pour ce tournoi, sauf l'envoi du courriel et la publication Internet.

Exportation du tournoi, envoi du courriel et publication Internet

1. Deux situations peuvent se présenter : l'ordinateur est connecté à l'Internet durant le tournoi ou en tout cas à la fin de celui-ci, ou il ne l'est pas. Dans ce deuxième cas, démarrer BriTay quand l'ordinateur est connecté à votre (ou un autre) Internet « maison ».
2. Dans le premier cas, les boutons [Envoi du courriel] et [Publication Internet] sont accessibles depuis l'écran Bridgemate. Dans le deuxième, rendez-vous dans la gestion des tournois via le menu > Tournois > Tournois > Gestion et sélectionnez le tournoi à traiter : des boutons identiques sont à présent disponibles à droite dans la barre supérieure
3. Si vous êtes dans la première situation, l'exportation a eu lieu (j'espère que vous l'avez alors confirmée!), sinon faites-là en cliquant sur le bouton [Exporter] en bas à droite de l'écran de gestion des tournois.
4. Envoi du courriel : cliquez sur le bouton [Envoi du courriel]. Laissez BriTay mijoter l'affaire, le temps de vous présenter dans votre éditeur de texte favori, les trois fichiers à envoyer : fermez cet éditeur et confirmez l'envoi aux destinataires (infirmez si par exemple vous avez choisi, dans le deuxième cas, un autre tournoi que celui que vous voulez traiter). Fermez ensuite la fenêtre d'envoi du courriel.
5. Publication Internet : cliquez sur le bouton [Publication Internet] : le navigateur Internet Firefox va démarrer et se placer dans le contexte de publication des résultats (il vous demande peut-être de sélectionner un identifiant en vous en proposant la liste : choisissez « flupmans »).
6. Encoder le titre dans le champ [Titre], par exemple « Jeudi 9 avril 2018 »
7. Sous le champ [Alias], cliquez sur le petit bouton représentant un symbole ressemblant à Ø : les icônes classiques de manipulation du texte disparaissent : no panic !
8. Placer le curseur dans la zone d'encodage du texte.
9. Coller le texte du presse-papier (Ctrl-V) : : oui, ce qui se place là à présent ressemble à du chinois mais ça n'en est pas : c'est du charabia d'informagicien !
10. Cliquer en bas sur le bouton [Sauvegarder]
11. **Vérifier visuellement que l'article s'affiche correctement.**

Table des matières

Introduction.....	1
Matériel	1
Logiciel.....	1
Configuration.....	1
BriTay.....	2
BCS.....	2
Schéma général du système Bridgemate $\diamond$ BriTay.....	2
Les « building blocks ».....	2
Comment ça tourne ?.....	3
Démarrage d'un tournoi.....	3
En cours de tournoi.....	5
Fin du tournoi.....	6
L'assistant à l'encodage d'un tournoi.....	9
Gestion des incidents dans le programme BriTay.....	10
A. Encodage d'un joueur erronément.....	10
B. Une paire se présente à l'accueil « en retard » (ou pas!) et vous n'utilisez pas les bridgemates	10
C. Une paire se présente à l'accueil « en retard » (ou pas!) et vous utilisez les bridgemates.....	10
D. Le tournoi vient de commencer (avec ou sans bridgemate) et une paire est incomplète	11
Gestion des incidents de matériel et fausses manoeuvres.....	11
A. Le serveur est débranché de l'ordinateur (un crétin s'est pris les pieds dans le câble).....	11
B. Le serveur est débranché de l'ordinateur et arrêté (power off) volontairement.....	11
C. On quitte erronément l'écran de gestion Bridgemate dans BriTay (l'erreur est humaine).....	11
D. BriTay s'arrête pour une raison ou une autre (fermeture manuelle, bug, ...).....	12
E. On éteint l'ordinateur (par erreur, batterie plate, ou qui sait ...).....	12
F. Le Bridgemate Control Software (BCS) est arrêté (par erreur ou autre).....	12
F. Un Bridgemate s'éteint (piles plates) durant le tournoi.....	12
Gestion des incidents aux tables durant le tournoi.....	13
A. L'encoder n'a pas eu le temps d'encoder le diagramme de la donne joué.....	13
B. Déclarant ou entame incorrect.....	13
C. Encodage erroné.....	13
Correction des scores d'un tournoi terminé (avec ou sans les bridgemates).....	14
Fiches techniques.....	15
Encodage des inscriptions à un tournoi.....	15
Encodage d'un tournoi et classement général.....	16
Exportation du tournoi, envoi du courriel et publication Internet.....	17