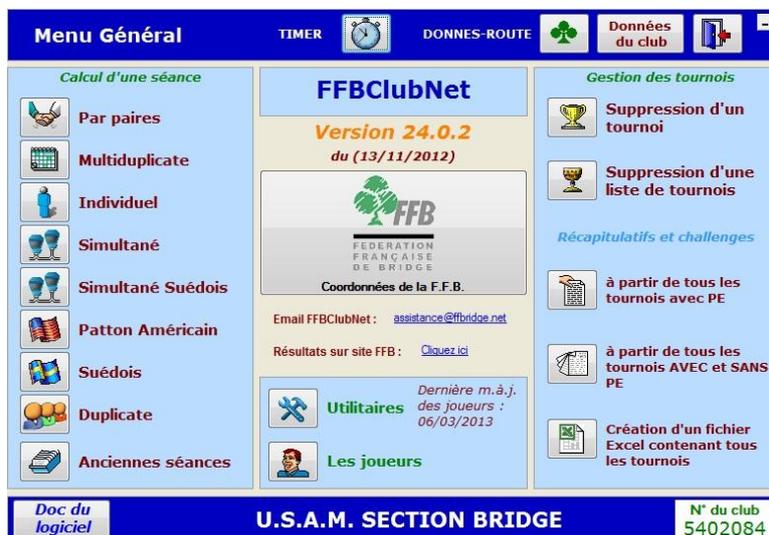


Utiliser les bridgemates avec FFB Clubnet

Nous allons voir étape par étape comment se servir des bridgemates avec FFB Clubnet.

Tout d'abord il faut créer une nouvelle séance, comme d'habitude.



Pour une nouvelle séance, choisir directement dans la liste des séances-type proposées.

	<p>Choisir le TYPE de tournoi (simple clic sur l'icône).</p> <p>Pour le club nous utilisons en pratique toujours l'option « par paires » qui recouvre Mitchell, Howell ou Guéridon (Ceci sera choisi ultérieurement)</p>
--	--

Il faut rentrer les données du tournoi (nombre de tables , etc...)

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

Nom **choisir le type de tournoi**

Nombre de sections

Catégorie

Tournoi par paires
DATE

Samedi
16/03/2013
Après-midi (1) **selectionner le moment**

Top Rapport PE/PC

Section A	Section B	Section C	Section D	Section E
Nb Tables <input type="text" value="15"/> choisir nbre de tables	Nb Tables <input type="text" value="14 1/2 = 15 complet non"/>	Nb Tables <input type="text" value="15"/>	Nb Tables <input type="text" value="15"/>	Nb Tables <input type="text" value="0"/>
Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>	Complet <input type="text" value="Oui"/>
Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>	Ligne vide <input type="text"/>
Type <input type="text" value="Mitchell"/> mitchell, howell... à préciser	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>	Type <input type="text" value="Mitchell"/>
Pré-distribué <input type="text" value="Non"/> ici aussi pour howell heredia	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>	Pré-distribué <input type="text" value="Non"/>
Don/Table <input type="text" value="2"/> nombre de donnes par table	Don/Table <input type="text" value="2"/>	Don/Table <input type="text" value="2"/>	Don/Table <input type="text" value="2"/>	Don/Table <input type="text" value="2"/>
Tours joués <input type="text" value="15"/> nbre de tours. Pensez au relais pour qu'un minimum de donnes soient jouées	Tours joués <input type="text" value="15"/>	Tours joués <input type="text" value="15"/>	Tours joués <input type="text" value="15"/>	Tours joués <input type="text" value="15"/>

La validation s'effectue à la sortie

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

Nom

Nombre de sections

Catégorie

Tournoi par paires
DATE

Jeudi
08/11/2007

Top Rapport PE/PC

	Mettre un nom, par exemple la date du jour Exemple : mercredi 14 octobre
Nombre de sections	Toujours 1 pour les tournois de régularité (peut être 4 ou 5 pour Ski Bridge par ex.)
Catégorie	Ne rien changer : régularité
Date	Se met par défaut à la date du jour
Case blanche au-dessous	Piège : cette case est indispensable ! Dérouler la case et choisir. Par ex. Après-midi (1)
Top	Ne rien changer (Intégral)

<p>Section A</p> <p>Nb Tables <input type="text" value="0"/></p> <p>Complet <input type="text" value="Oui"/></p> <p>Ligne vide <input type="text"/></p> <p>Type <input type="text" value="Mitchell"/></p> <p>Pré-distribué <input type="text" value="Non"/></p> <p>Don/Table <input type="text" value="1"/></p> <p>Tours joués <input type="text" value="1"/></p>	<p>Nb de tables : une table incomplète compte pour 1 table</p> <p>Complet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si une table incomplète, c'est non - si tables complètes, c'est oui <p>Ligne vide : la ligne N/S ou E/O de la table incomplète</p> <p>Type : c'est ici qu'on choisit dans la liste déroulante entre Mitchell, Howell ou Guéridon</p> <p>Donnes par table : 3-4-5 en général</p> <p>Tours joués = nombre de positions = nombre de paires rencontrées.</p> <p>Une table incomplète est une table où on rencontre une paire fictive, c'est donc une position à prendre en compte</p>
--	--

Une fois les données rentrées, vous cliquez sur la porte pour sortir de cette fenêtre.

C'est là que commencent les changements. Vous allez avoir une icône pour les bridgemates. En cas d'utilisation de données distribuées par la machine à dupliquer il faut penser à intégrer les données dans FFBClubnet (page 10)

Séance du Samedi Après-midi (1)
16/03/2013

Données de la séance Fréquences Top normal

Noms des participants Fréquences sur 100

Scores des fiches ambulantes Résultats

Bonus - Malus, Handicap 1024x768 Intervalle en secondes: 8

Double topage Envoi Internet Voir les résultats sur le site FFB

Feuilles de route Réglage des paramètres par défaut de BM PRO pour les affichages dans les Bridgemates (1 et 2)

Donnes - Route **cliquez ici** → Automate Bridgemate

Lancer l'automate

Automate d'utilisation des Bridgemates

Automate de transfert des données FFBClubNet/BridgeMate Pro

Nom fichier Tournoi : 5402084TPP16032013A
C:\FFBClubNet\5402084TPP16032013A.bws

Cliquez sur le bouton "Lancer" pour démarrer la procédure de récupération automatique des données en provenance de BMPro toutes les 18 sec.

Import dans FFBClubNet des données saisies dans les bridgemates

Export des noms pour affichage dans les Bridgemates 2

Lancer 0 Stop (Vous pouvez 'réduire')

ATTENTION : Si vous avez changé les données dans FFBClubNet (ex : relais ou suppression) alors cliquer sur "Import manuel" ci-dessous, afin de synchroniser les données.

La base Bridgemate de ce tournoi n'est pas créée. Voulez-vous la créer maintenant ?

Oui Non

Cliquez sur oui

ID	Section	Donne	Table	Score	Contrat	Resultat	Déclarant	Entame	Remarks	Erased
48	1	12	1	-150	4 K	+1	O	3 T		
47	1	11	1	990	6 S A	=	N	5 P		
46	1	4	3	100	6 P	-1	E	A K		
45	1	3	3	400	5 P	=	N	6 P		
44	1	10	1	-140	3 P	=	E	8 T		
43	1	2	3	-140	3 P	=	F	4 T		
42	1	9	1	500	4 P	=	N	4 T		
41	1	1	3	420	4 C	=	N	6 P		
40	1	8	4	-450	5 C	=	E	R P		

Automate d'utilisation des Bridgemates

Automate de transfert des données FFBClubNet/BridgeMate Pro - réduire la fenêtre Automate -

Nom fichier Tournoi : 5402084TPP16032013A

C:\FFBClubNet\5402084TPP16032013A.bws

Cliquez sur le bouton "Lancer" pour démarrer la procédure de récupération automatique des données en provenance de BMPro toutes les 18 sec.

Import dans FFBClubNet des données saisies dans les bridgemates

Export des noms pour affichage dans les Bridgemates 2

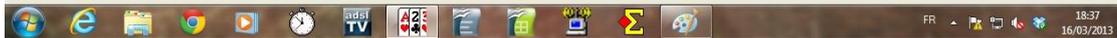
ATTENTION :
Si vous avez changé les données dans FFBClubNet (ex. : relais ou suppression) alors cliquer sur les "options Avancées" ci-dessous, afin de permettre le mouvement des données.

Mise à jour des Bridgemates terminée.

OK

Instruction Bridgemate pour les joueurs

ID	Section	Donne	Table	Score	Contrat	Resultat	Déclarant	Entame	Remarks	Erased
48	1	12	1	-150	4 K	+1	O	3 T		<input type="checkbox"/>
47	1	11	1	990	6 SA	=	N	5 P		<input type="checkbox"/>
46	1	4	3	100	6 P	=	E	AK		<input type="checkbox"/>
45	1	3	3	400	5 K	=	N	6 P		<input type="checkbox"/>
44	1	10	1	-140	3 P	=	E	8 T		<input type="checkbox"/>
43	1	2	3	-140	3 P	=	E	4 T		<input type="checkbox"/>
42	1	9	1	-50	6 P	=	N	4 T		<input type="checkbox"/>
41	1	1	3	420	4 C	=	N	6 P		<input type="checkbox"/>
40	1	8	4	-450	5 C	=	E	RP		<input type="checkbox"/>



Automate d'utilisation des Bridgemates

Automate de transfert des données FFBClubNet/BridgeMate Pro - réduire la fenêtre Automate -

Nom fichier Tournoi : 5402084TPP16032013A

C:\FFBClubNet\5402084TPP16032013A.bws

Cliquez sur le bouton "Lancer" pour démarrer la procédure de récupération automatique des données en provenance de BMPro toutes les 18 sec.

Import dans FFBClubNet des données saisies dans les bridgemates

Export des noms pour affichage dans les Bridgemates 2

ATTENTION :
Si vous avez changé les données dans FFBClubNet (ex. : relais ou suppression) alors cliquer sur les "options Avancées" ci-dessous, afin de permettre le mouvement des données.

La base de données Bridgemate C:\FFBClubNet\5402084TPP16032013A.bws a été créée correctement

OK

Instruction Bridgemate pour les joueurs

ID	Section	Donne	Table	Score	Contrat	Resultat	Déclarant	Entame	Remarks	Erased
48	1	12	1	-150	4 K	+1	O	3 T		<input type="checkbox"/>
47	1	11	1	990	6 SA	=	N	5 P		<input type="checkbox"/>
46	1	4	3	100	6 P	=	E	AK		<input type="checkbox"/>
45	1	3	3	400	5 K	=	N	6 P		<input type="checkbox"/>
44	1	10	1	-140	3 P	=	E	8 T		<input type="checkbox"/>
43	1	2	3	-140	3 P	=	E	4 T		<input type="checkbox"/>
42	1	9	1	-50	6 P	=	N	4 T		<input type="checkbox"/>
41	1	1	3	420	4 C	=	N	6 P		<input type="checkbox"/>
40	1	8	4	-450	5 C	=	E	RP		<input type="checkbox"/>

Automate d'utilisation des Bridgemates

Automate de transfert des données FFBClubNet/BridgeMate Pro

- réduire la fenêtre Automate -

Nom fichier Tournoi : 5402084TPP16032013A
C:\FFBClubNet\5402084TPP16032013A.bws

Cliquez sur le bouton "Lancer" pour démarrer la procédure de récupération automatique des données en provenance de BMPPro toutes les 18 sec.

Import dans FFBClubNet des données saisies dans les bridgemates

Export des noms pour affichage dans les Bridgemates 2

ATTENTION :
 Si vous avez changé les données dans FFBClubNet (ex : relais ou suppression de données) alors cliquer sur "Réinitialiser" ci-dessous, afin de garantir le mouvement des données.

Lancer 0 **Stop** (Vous pouvez 'réduire')

Import manuel

Instruction Bridgemate pour les joueurs

Options Avancées

ID	Section	Donne	Table	Score	Contrat	Resultat	Déclarant	Entame	Remarks	Erased
48	1	12	1	-150	4 K	+1	O	3 T		<input type="checkbox"/>
47	1	11	1	990	6 SA	=	N	5 P		<input type="checkbox"/>
46	1	4	3	100	6 P	-1	E	A K		<input type="checkbox"/>
45	1	3	3	400	5 K	=	N	6 P		<input type="checkbox"/>
44	1	10	1	-140	3 P	=	E	8 T		<input type="checkbox"/>
43	1	2	3				E	4 T		<input type="checkbox"/>
42	1	9	1	-50	5 C	-1	N	4 T		<input type="checkbox"/>
41	1	1	3	420	4 C	=	N	6 P		<input type="checkbox"/>
40	1	8	4	-450	5 C	=	E	R P		<input type="checkbox"/>

Bridgemate® Control Software - C:\FFBClubNet\5402084TPP16032013A.bws

Fichier Séance Serveur Outils Aide

Information serveur

Serveur Bridgemate: Connecté
 Bridgemate Pro
 Port: Port série 5
 Version hardware: 1.1
 Version microprogramme: 1.2.6
 Version de communication: 1.0
 Niveau des piles: Adaptateur courant...
 Canal: 0
 Région: Europe

Toutes tables

Section	Table	Client	Etat
A	1	USAMBRIDGE-HP	●
A	2	USAMBRIDGE-HP	●
A	3	USAMBRIDGE-HP	●
A	4	USAMBRIDGE-HP	●
A	5	USAMBRIDGE-HP	●
A	6	USAMBRIDGE-HP	●
A	7	USAMBRIDGE-HP	●
A	8	USAMBRIDGE-HP	●
A	9	USAMBRIDGE-HP	●
A	10	USAMBRIDGE-HP	●
A	11	USAMBRIDGE-HP	●
A	12	USAMBRIDGE-HP	●
A	13	USAMBRIDGE-HP	●
A	14	USAMBRIDGE-HP	●
A	15	USAMBRIDGE-HP	●

Résultats Scores par tour Scores par donne Matrice des scores Joueurs

ID	Section	Table	Tour	Donne	Paire...	Paire...	Déclar.	NS/E/O	Contrat	Résultat	Entame	Remarques	Date	Heure	Saisie	Effacé
----	---------	-------	------	-------	----------	----------	---------	--------	---------	----------	--------	-----------	------	-------	--------	--------

Options - Bridgemate

Utilisez les réglages de Bridgemate de: Logiciel de dépouillement de tournoi Bridgemate Control

Résultats:

Montrer résultats précédents
 Montrer ses propres scores
 Répéter scores (Nombre maximum de: 15)
 Montrer pourcentage personnel
 Montrer scores top ou dans leur intégralité

Fonctionnement:

Montrer les points dans la perspective de: Nord-sud Déclarant

Entrer résultat en: Levées supplémentaires/levées de chute

Montrer nos. paires pendant information tour
 Transmission intermédiaire du contrat
 Vérification de l'ordre des données

Réglages intervalles:

Temps de mise en veille: 20 secondes
 Message "vérification" par E/O: 2 secondes

Contrat:

Représentation contrat par: Symboles Lettres

Entrée optionnelle:

Entame
 Numéros adhérents
 Entrée vide non admise
 Valdez numéro au moyen de: Fédération Française de Bridge (FFB)

Annuler OK

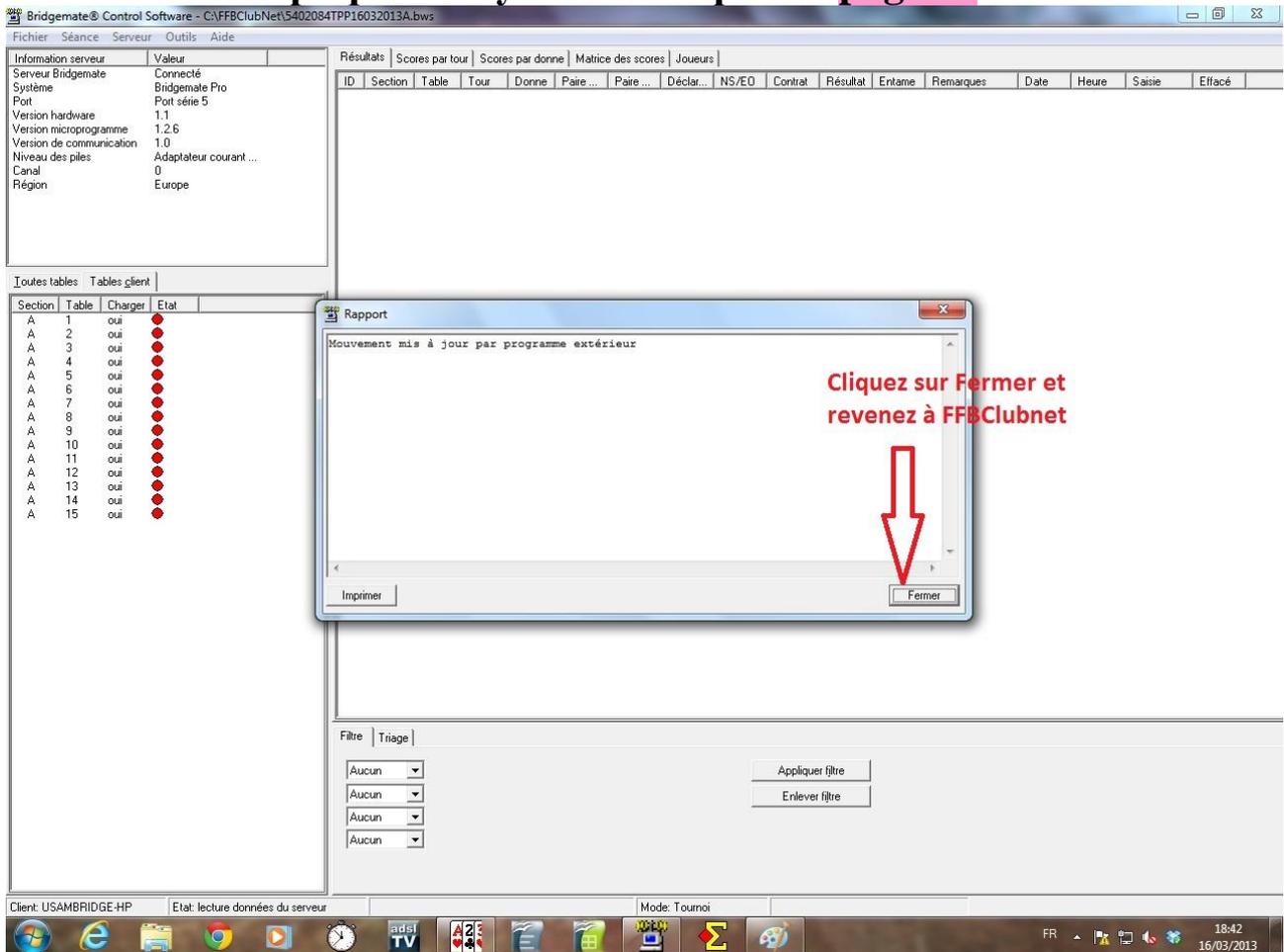
Appliquer filtre
 Enlever filtre

Cliquez sur OK

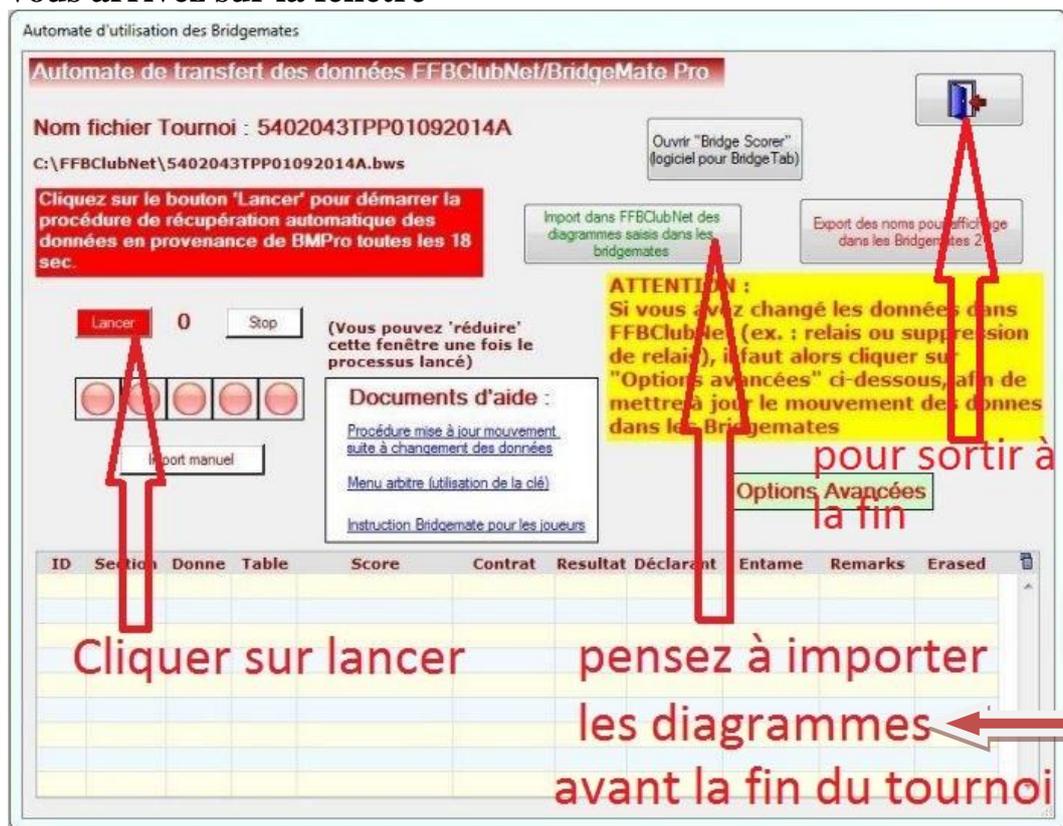
Si cela ne fonctionne pas, cliquez ici :



Quand la fenêtre ci-dessous s'ouvre il faut importer les diagrammes de la machine à dupliquer s'il y en a. Se reporter page 13.



Vous arrivez sur la fenêtre



Vous n'avez plus qu'à vérifier dans Scores des fiches ambulantes que tous les scores sont bien rentrés. Toutes les cases doivent être en rouge.



Sélection d'une section

Section A

Section A

Donne 1	Donne 11	Donne 21
Donne 2	Donne 12	Donne 22
Donne 3	Donne 13	Donne 23
Donne 4	Donne 14	Donne 24
Donne 5	Donne 15	
Donne 6	Donne 16	
Donne 7	Donne 17	
Donne 8	Donne 18	
Donne 9	Donne 19	
Donne 10	Donne 20	

Donne Pas de score

Donne Quelques scores

Donne Tous les scores

Saisie partielle jusqu'à la ligne N°

4

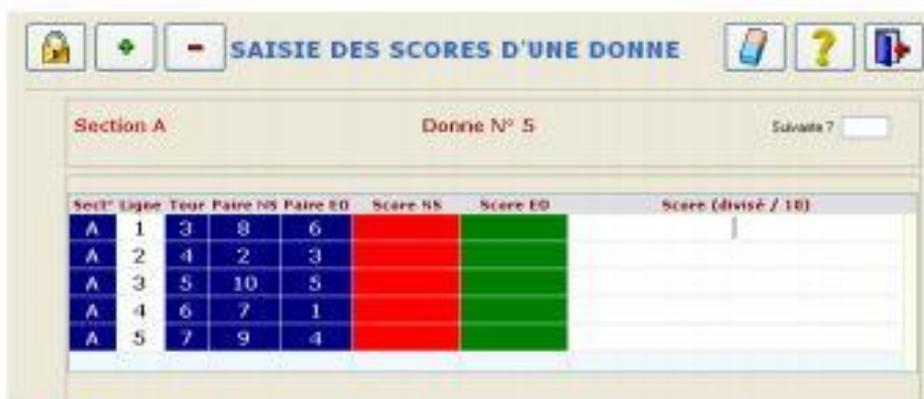
Scores douteux



Si besoin vous pouvez faire des changements :



Cliquer sur le bouton correspondant au n° de la donne à saisir, ce qui ouvre l'écran suivant :



Commentaires sur les colonnes :

Section	Rappel de la section en cours de saisie Toujours une seule section pour nos tournois de régularité	Rien à saisir
ligne	N° de ligne de la fiche ambulante	Rien à saisir
Tour	N° de tour	Automatique
Paires N/S et E/O	Le n° est généré automatiquement par le logiciel, on ne peut le changer. Cela doit ABSOLUMENT coller à la réalité ! Si ce n'est pas le cas c'est qu'on s'est trompé (de n° de paire, de mouvement, saut oublié, etc.)	Automatique
Score N/S Score E/O	Colonnes où il 'y a rien à saisir, vertes ou rouges selon la vulnérabilité	

Dernière colonne (Score divisé par 10) : c'est celle qui va servir à entrer les scores

C'est là que ça demande un peu d'habitude, car il faut

- taper le score divisé par 10 (exemple 5 pour 50, ou 144 pour 1440)
- faire suivre cette frappe de ENTRÉE si le score est en N/S, ou de . (le point du clavier numérique) si le score est en E/O
- le curseur passe automatiquement en ligne suivante après ENTRÉE ou . ; les colonnes score NS et score EO se remplissent automatiquement
- pour taper deux ou plusieurs fois de suite le même score, taper ENTRÉE ou . directement

Ensuite vous cliquez sur résultats comme d'habitude,

Sortir par  comme d'habitude, puis sélectionner Résultats dans l'écran de la séance :



←----- Ici

Ce qui donne accès à l'écran :
Ne rien changer (classement par ligne avec PE est sélectionné)



Dans le cas où il faut intégrer la série de données à FFBClubnet, puis les envoyer dans les bridgemates.

Pour les intégrer à FFBClubnet :

The screenshot shows the main interface of the FFBClubnet software. At the top, it displays 'TPP du Jeudi Après-midi 01/11/2018' and 'Séance n° 2'. The interface is divided into several sections with icons and text labels:

- Données de la séance** (Data of the session)
- Noms des participants** (Names of participants)
- Scores des fiches ambulantes** (Scores of ambulatory cards)
- Bonus - Malus, Handicap** (Bonus - Malus, Handicap)
- Double topage** (Double topage)
- Feuilles de route** (Route sheets)
- Donnes - Route** (Data - Route)
- Fréquences Top normal** (Top normal frequencies)
- Fréquences sur 100** (Frequencies on 100)
- Résultats** (Results)
- Intervalle en secondes** (Interval in seconds) set to 8
- Envoi Internet** (Internet sending)
- Fermer BMPPro** (Close BMPPro)
- Automate Bridgemate** (Bridgemate Automate)
- Distribution de données aléatoires et feuilles de route avec FFBClubNet** (Distribution of random data and route sheets with FFBClubNet)

The 'Distribution de données aléatoires et feuilles de route avec FFBClubNet' section includes instructions: 'Créez une nouvelle série de données, ou choisissez une ancienne dans la liste déroulante, ou importez un fichier de la machine à dupliquer au format .dup ou .dlm.' Below this are three main options: 'Création d'une série de données', 'Importation d'un fichier de la machine à dupliquer' (with buttons for DUP, DLM, and PBN), and 'Choisissez une série de données existantes'. There are also fields for 'Nom', 'Date', 'Type', and 'Auteur', and a 'Supprimer le lien' button. At the bottom, there are buttons for 'Impression', 'Statistiques', 'Fusion avec les données du logiciel', and 'Sauvegarde des données en fichier au format DUP ou DLM pour la machine à dupliquer'. Other options include 'Sauvegarde des données au format du logiciel', 'Restauration des données avec le fichier du logiciel', 'Export de la série en Excel', 'Export txt pour SIM', 'Réparation du jeu', and 'Destruction d'une série'.

Puis cliquer sur Donnes-route afin d'intégrer les données dans FFBClubnet

Importez votre fichier en cliquant sur DUP ou PBN en fonction du fichier que vous avez créé (dup est le plus simple)

The screenshot shows a Windows File Explorer window titled 'Recherche d'un fichier'. The address bar shows the path 'Bibliothèques > Documents > donne machine à dupliquer'. The main pane displays a table of files:

Nom	Modifié le	Type	Taille
vendredi 02 novembre 2018.pbn	01/11/2018 18:34	Bridge Movie	

The file 'vendredi 02 novembre 2018.pbn' is selected. The bottom status bar shows 'Nom du fichier : vendredi 02 novembre 2018.pbn' and 'Fichier PBN (*.pbn)'. The 'Ouvrir' button is visible at the bottom right.

Choisissez votre fichier (prenez la bonne date)

Puis cliquez sur ouvrir

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 .dml.

Création d'une série de données



Importation d'un fichier de la machine à dupliquer

DUP

DLM

PBN

Choisissez une série de données existantes

Données de la série de données en cours

Nom : Type : Auteur :
Date : Séance : 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

Paramètres de la série de données

U.S.A.M. Section Bridge

83 Rue lieutenant colonel Bern

83200 Toulon

Type :
Séance :

Auteur :
Nom :

Valider

Fusion avec une séance de FFBClubNet

Choisissez le tournoi correspondant dans FFBClubNet

2	TPP	02/11/2018	Vendredi	<input checked="" type="checkbox"/>	Après-midi
1	TPP	31/10/2018	Mercredi	<input type="checkbox"/>	Après-midi

Fusion avec une séance de FFBClubNet

Choisissez le tournoi correspondant dans FFBClubNet

Edition des feuilles de route

VENDREDI 02 NOVEMBRE 2018

Choisissez une paire :

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

Toutes les paires NS

Toutes les paires EO

La paire sélectionnée



18 données par pages et cotations



24 données par pages et cotations



28 données par pages et cotations



30 données par pages et cotations

Howell. Les données jouées avec cotations et scores.

Toutes les paires HW

La paire sélectionnée



24 données par pages et cotations

Puis cliquez sur fusion avec les données du logiciel.

cliquez sur valider

Choisir la date du tournoi.

cliquez sur la coche verte.

Vous pouvez imprimer un relevé des données.

Prévisualisation de l'état Est_Releve_30 donnees_NS

100%

1 / 21

Word Excel HTML PDF EnvalPDF Email Ajuster les Marges

A - NS - 1 - et - 0,00% - Vendredi 02/11/2018

1	RE33	AC182	3	VS	43	07	5	33
P	ACV82	NS	E	78	EO	81	T	NS
N	827	E	78	NS	O	AS0732	N	ACV94
AN24	ZVX	NV	829	NS	NS	1068	NS	AS07
XJ	NS4	VTS	PK	NS	DV88	AR8	AS132	NS4
AN93	+	S432	ARV8	NS	S432	NS	AN8	NS
71	NS42	ARV8	S43	NS	V854	NS	NS	NS
0,00%	NS	DV82	NS	NS	ARV8132	NS	NS	NS
0,00%	ACV95	V82	NS	NS	NS	NS	NS	NS

Voici un exemple.

Edition des feuilles de route

VENDREDI 02 NOVEMBRE 2018

Choisissez une paire :

A

Mitchell, Guéridon. Les donnees jouées avec cotations et scores.

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

Howell. Les donnees jouées avec cotations et scores.

- Toutes les paires HW 24 donnees par pages et cotations
- La paire sélectionnée

Sortez en cliquant ici.

Distribution de donnees aléatoires et feuilles de route avec FFBClubNet

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

Création d'une série de donnees

Importation d'un fichier de la machine à dupliquer

Choisissez une série de donnees existantes

Données de la série de donnees en cours

Nom : VENDREDI 02 NOVEMBRE 2018 Type : OPEN /2 Auteur : Fichier de duplication .dup

Date : 01/11/2018 Séance : Séance 1 Lien avec une séance de FFBClubNet : 2 Supprimer le lien

Modifier ou consulter les donnees OK

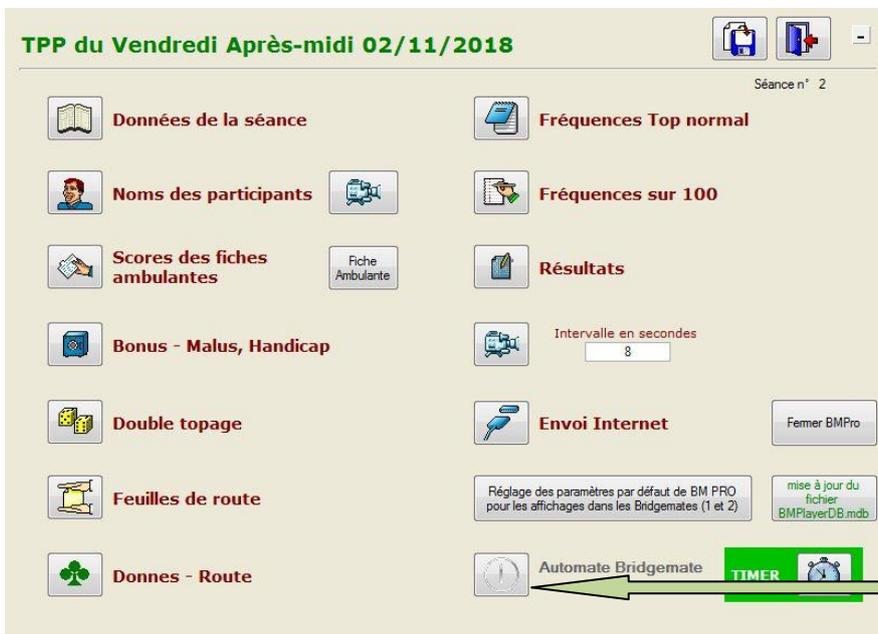
Impression Indiquez éventuellement la section : A Statistiques

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

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

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

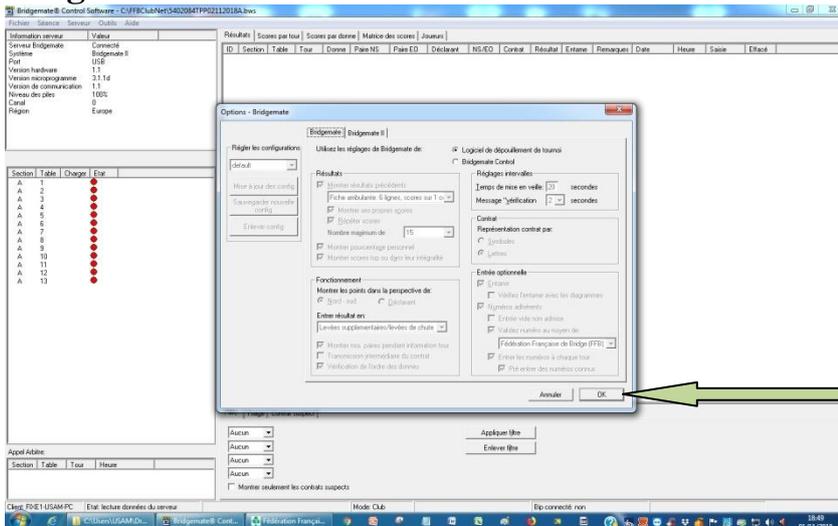
Sortez en cliquant ici.



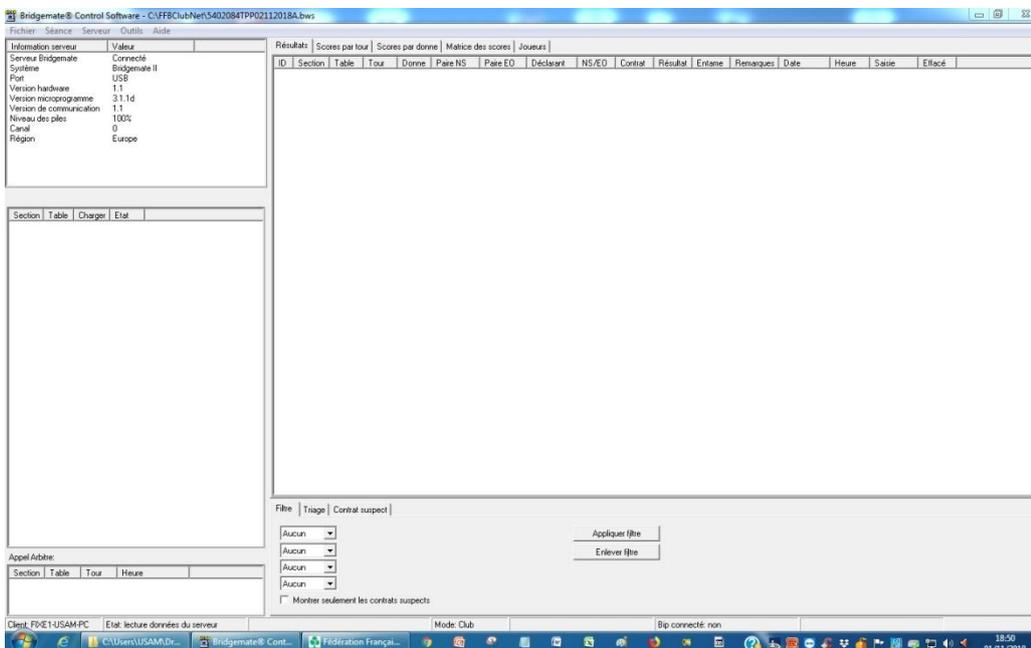
Lancez l'automate bridgemate.

Nous allons maintenant voir comment intégrer les diagrammes dans les bridgemates :

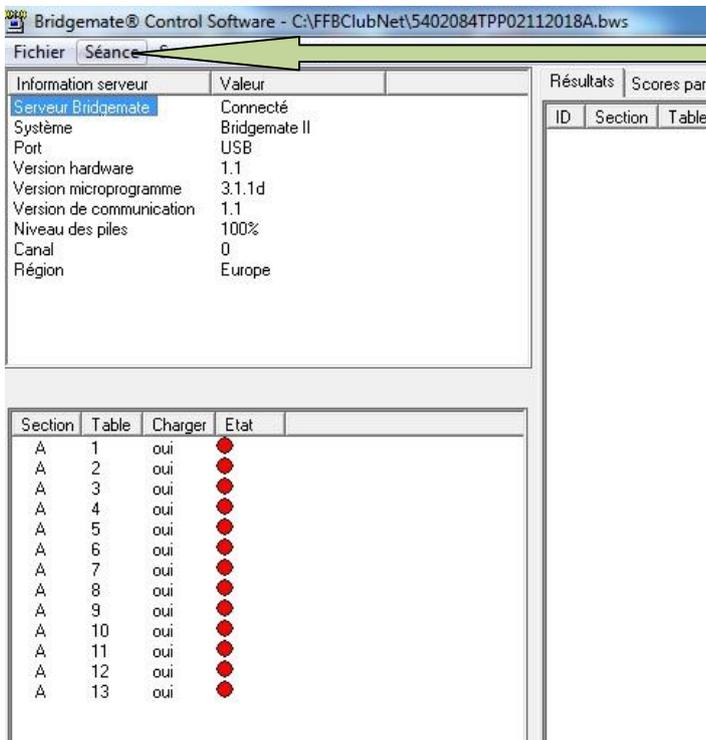
le logiciel BMC se lance :



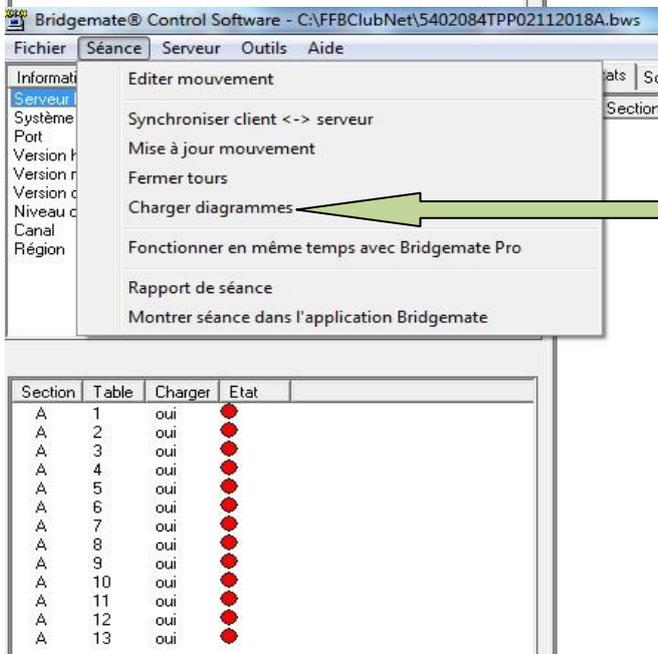
Cliquez sur OK.



Le logiciel va se lancer et paramétrer les bridgemates.



Cliquez sur séance.



Cliquez sur charger diagrammes.

Résultats | Scores par tour | Scores par donne | Matrice des scores | Joueurs

ID	Section	Table	Tour	Donne	Paire NS	Paire EO	Déclarant	NS/EO	Contrat	Résultat	Entame	R
----	---------	-------	------	-------	----------	----------	-----------	-------	---------	----------	--------	---

Charger diagrammes

Choisir sections:

- Section A

Charger diagrammes

Fermer

Cliquez sur fermer.

Filter | Triage | Contrat suspect

Aucun

Aucun

Aucun

Aucun

Appliquer filtre

Enlever filtre

Montrer seulement les contrats suspects

Rapport

Charger diagrammes pour Section A

Section A, donne 1 : OK

Section A, donne 2 : OK

Section A, donne 3 : OK

Section A, donne 4 : OK

Section A, donne 5 : OK

Section A, donne 6 : OK

Section A, donne 7 : OK

Section A, donne 8 : OK

Section A, donne 9 : OK

Section A, donne 10 : OK

Section A, donne 11 : OK

Section A, donne 12 : OK

Section A, donne 13 : OK

Section A, donne 14 : OK

Section A, donne 15 : OK

Section A, donne 16 : OK

Section A, donne 17 : OK

Section A, donne 18 : OK

Section A, donne 19 : OK

Section A, donne 20 : OK

Section A, donne 21 : OK

Section A, donne 22 : OK

Section A, donne 23 : OK

Section A, donne 24 : OK

Section A, donne 25 : OK

Imprimer

Fermer

Cliquez sur fermer.

Filter | Triage | Contrat suspect

Aucun

Aucun

Aucun

Aucun

Appliquer filtre

Enlever filtre

Montrer seulement les contrats suspects

Tout est prêt. Vous pouvez distribuer vos étuis en précisant bien aux joueurs qu'ils doivent les jouer tels quels et qu'ils ne doivent pas redonner en cas de passe général.