

Messerbridge

Workshop



10/05/2008
september 2008 update

Jos. De Messemaeker

INHOUD

Messerbridge workshop notes	4
Woord vooraf	4
Vorbereiding	5
Installatie	5
Access ondersteuning	5
http://users.pandora.be/josdemes/messerbridge/installDAO.zip	5
Unzip de files naar een werkmap en voer daar installDAO.bat uit.....	5
De organisatie op schijf	6
Een eigen spelersfile maken	6
Waarom een spelers database?	6
Afleiden spelerslijst van VBL ledenlijst	6
Bijwerken van de spelerslijst.....	6
Loopkaarten.....	7
De parameterfile messerbridge.ini	7
Een nieuw clubtornooi opstarten.....	9
Selecteer de loopkaartklasse.....	9
Nummering van de paren	9
Invoer van de namen	9
Het beheer van de bridgemates	12
Het programmaschema (organigram): zie Schema.xls	12
Menu: BridgeMate	12
Maak controle bestand en open in Bridgemate pro Control + Server start	12
Maak controle bestand en open in Bridgemate pro Control.....	12
Open hoger vermelde bestand in Bridgemate pro Control.....	13
Haal scoregegevens uit controlebestand	13
Andere velden op het bridgemates formulier	13
Het basisstation valt uit	14
De computer valt uit	15
Messerbridge valt uit of wordt ongewild afgesloten	15
BMPro mogelijkheden	15
Manuele invoer van scores	16
Invoer per gift.....	16
1) invoer scores met Enter	16
2) invoer scores met + en -	17
3) invoer contracten.....	17
4) Speciale gevallen 'draaihand' en 'draaibord'.....	18
5) Arbitrale scores	19
6) Straffen.....	19
Verbeteringen van ingevoerde scores	19
Verbeteringen in BMPro	19
Verbeteringen in Messerbridge	20
Invoer per tafel	21
Menu: tafels ... invoeren.....	21
De resultaten van een tornooi.....	22
Afdrukken van de uitslag	22
Het VBL rapport.....	22
Samengestelde uitslag	22
De uitslag als Excel file.....	23

De Details per paar	23
Berekeningswijze	23
Opslag van de gegevens van een toernooi	23
Toernooiijmdd(A).txt files in de map toernooien	23
Opslag van een xml file voor website exploitatie	24
Opslaan VBL master points file	24
Een Patton toernooi	24
Individuele toernooien	25
Individuele toernooien	25
De deelnemers aan een individueel toernooi	25
Aanvullen tot een beschikbare loopkaart	25
Berekening van de uitslag	25
Gebruik van de bridgemates	25
Beschikbare loopkaarten	25
Automatische schema's	27
Barometer	27
BaroSwiss	27
Mitchell	28
Interclub scrambled Mitchell	28
Open invoer	28
Viertallen	30
Competitiewedstrijden	30
Beveiliging in geval van een viertallenwedstrijd	32
Nieuw ander: opstarten van een viertallen sessie zoals hierboven maar niet competitie gebonden	32
Nieuw Swiss: opstarten van een Swiss wedstrijd tussen viertallen	33
Swiss Viertallen - uitleg en hulpprogramma's	33
Bijwerken van de spelerslijst	36
Website publicaties	37
Voor een paren toernooi	37
Viertallen	37
Verscheidene parentoernooien	38
Deeltournooien	39
Zelfde giften, verscheidene "zalen"	39
Marathon toernooi	39
Invoer op meer dan 1 PC	40
Hulpmiddelen (Tools)	40
Aanmaken loopkaartfile voor actieve toernooi	40
Afdrukken loopkaarten	40
Afdrukken loopkaarten met namen deelnemers	40
Afdrukken loopkaarten in kaders	41
Afdrukken scorebriefjes	41
Controlestaat	42
Frekwentiestaat	42

Messerbridge workshop notes

Woord vooraf

Dit document mag niet beschouwd worden als de handleiding van het programma Messerbridge. Het is opgesteld ter gelegenheid van de workshop op 10/05/2008 en beschrijft de werking van het programma op dat ogenblik.

Er is geen verbintenis van de auteur om het document up to date te houden en zo de eventuele nieuwigheden of verbeteringen aan het programma weer te geven.

Voor een bijgewerkte ondersteuning van het programma wordt verwezen naar de helpfile die met het programma wordt meegeleverd.

*De tekst is herzien in september 2008 en houdt rekening met deze wijzigingen (in **vet** de wijzigingen waarvoor meer info te vinden is in dit document):*

Wijzigingen in 5.5.3.

Behandelen van reeds gelezen bridgemates scores via het veld Processed Spel op niet ingevoerd gezet als score werd verwijderd in bridgemate

Wijzigingen in 5.5.2.1

Verbetering voor het behandelen van straffen bij een viertallenswiss

Mogelijkheid om dubbel-reverse te spelen bij viertallen

Verbetering voor bridgemates in geval van bijwerking van de beweging

Wijzigingen in 5.5.1

Aanvullingen voor Swiss viertallen zoals herinlezen van de deelnemerslijst na opstarten en eindstand gesplitst per deelnemersklasse

Heropenen van laatst-opgeslagen tornooi

Kleine verbeteringen aan het tornooi-uitslag formulier

Wijzigingen in 5.5.0

Bijkomende resultaten (viertallen) van een Patton tornooi

Correcties voor Swiss viertallen

Correcties voor bijwerken bridgemates bewegingen

Opslaan van uitrekenmethode in de tornooifile

Wijzigingen in 5.4.11

Aanmaken van een loopkaartfile van een automatisch gegenereerd tornooi

Correctie voor het berekenen van een uitslag met arbitrare scores (in uitzonderlijke gevallen was er een fout in de eerst-berekende uitslag).

Wijzigingen in 5.4.10

Correcties voor tornooien waarbij het aantal giftgroepen groter is dan het aantal ronden

Mogelijkheid tot strenge controle van de loopkaarten met de parameter

StrengeControleLoopkaart=Yes

Wijzigingen in 5.4.9

Correctie voor T02 loopkaart waarbij het aantal giftgroepen groter is dan het aantal ronden

Correctie bij inlezen bws file met speciale howell beweging met afwezig paar

Fout in Mitchell met meer giftgroepen dan ronden bij verbetering van de namen

Wijzigingen in 5.4.8

*Verbetering van het process van uitlezen van de bridgemates
Kleine correctie voor inlezen deelnemers uit file.*

Wijzigingen in 5.4.7

Nieuw Auto ... Interclub scrambled Mitchell

Wijzigingen in 5.4.6

Mogelijke overdracht van resultaten van één toernooi naar een volgende
Correctie voor Mitchell met even aantal tafels bij gebruik van bridgemates.

Wijzigingen in 5.4.5

Correcties in het deelnemersformulier (verplaatsen van paren en selectie speler uit tabel)

*Standaardtijd per gift voor start uitlezen bridgemates is nu 6 minuten (i.p.v. 7,5)
Aanvullingen voor de ondersteuning van T02 loopkaarten uit Caroline*

Vorbereiding

Installatie

De file die gedownload wordt van de site is een .exe file. Sla die file op op een schijf van de eigen computer (rechtstreeks uitvoeren vanaf de site geeft soms problemen).

Dubbeklik dan op de .exe file en de installatie procedure start. Klik op "install" in het openingsscherm. Klik vervolgens op "Ok" en "I accept terms" en kies vervolgens de map waar het programma moet geïnstalleerd worden.

De rest loopt van zelf.

Er wordt nu ook meteen een uninstall.exe beschikbaar in dezelfde map waarmee het programma en alles wat er bij hoort kan verwijderd worden.

Vista

Niet installeren onder Program Files map om problemen te vermijden. Ook BMPro best elders zetten.

Access ondersteuning

Indien bridgemates worden gebruikt volstaat het om BMPro te installeren vanaf de CD die meegeleverd is of download vanaf:

<http://support.bridgemate.nl/downloads-bm-pro-update.html>

en selecteer: [Bridgemate Pro Control v1.6.16 - Volledige installatie versie \(5,1 MB\)](#)

Ofwel ga naar:

<http://users.pandora.be/josdemes/messerbridge/installDAO.zip>

Unzip de files naar een werkmap en voer daar installDAO.bat uit.

Voor het gebruik van statistiek.xls is ook een registratie van de DAO modules die de Access database ondersteunen noodzakelijk.

Voor messerbridge en BMPro volstaat het dat ze beschikbaar zijn maar voor Excel en andere microsoft office programma's is het vereist dat ze correct geregistreerd zijn.

Dubbelklik op addDAO.reg in de werkmap waar installDAO.zip (zie hoger) is gezet. Hiermee wordt de *registry* editor opgestart - wel een aantal keren bevestigend antwoorden als gevraagd wordt of het mag – en de *registry* bijgewerkt.

De organisatie op schijf

Bij installatie wordt het programma (messerbridge.exe) en een aantal ondersteunende files ondergebracht in de hoofdmap. Daaronder worden een aantal mappen reeds bij installatie voorzien en opgevuld met files:

bridgemate: daarin worden later de files (Access DBs) ondergebracht die de verbindingen verzorgen met de bridgemates via BMPPro.

loopkaarten: daarin worden de loopkaartfiles gezet

spelers: daarin vindt men de spelers database en eventueel een spelers tekstfile indien daarvoor gekozen wordt

tornooien: alle gespeelde tornooien worden bijgehouden in deze map

viertallen: alle gespeelde viertallenwedstrijden worden opgeslagen in deze map

website: daarin wordt de tornadoifile gezet die een analyse op de website toelaat.

Bij eerste gebruik wordt daar nog een map **uitslagen** aan toe gevoegd waarin de uitslagen van tornooien in een formaat dat verder kan gebruikt worden in club-eigen programma's.

Als een file wordt opgeslagen voor de master points van een tornooi wordt daarvoor ook een nieuwe map **VBL** voorzien als die er al niet is.

Een eigen spelersfile maken

Waarom een spelers database?

Als men de gegevens van gespeelde tornooien wil opslaan en bijgevolg wil gebruik maken van de statistieken moet gekozen worden voor een database, zo niet kan een eenvoudige tekstfile gebruikt worden.

Afleiden spelerslijst van VBL ledenlijst

Na het inlezen van een VBL ledenlijst (zonder Access ondersteuning inlezen van **VBLleden.csv**) kan hieruit een extract gemaakt worden voor 1 club. De club kan geselecteerd worden uit de lijst van clubs aangesloten bij de VBL. De ledenlijst van de club kan dan verder aangevuld worden met spelers uit bevriende clubs.

Als deze nieuwe lijst moet opgeslagen worden als de voorlopig definitieve spelerslijst dan moet dat gebeuren met de knop **Save spelers naar copie Access DB** in het formulier **Spelers ... Bijwerken**; opslaan in de tabel **spelers** van de database **spelers.mdb**.

Bijwerken van de spelerslijst

Menu: Spelers - Bijwerken

Hiermee wordt een formulier geopend dat toelaat de spelerslijst bij te werken.

Toevoegen van nieuwe speler: vul de naam in en geef eventueel een zoeksynoniem.

Indien geen nummer wordt ingevuld dan genereert het programma zelf een nummer achteraan

de lijst.

Click op 'toevoegen van de nieuwe speler'.

Wijzigen van spelergegevens:

Klik op de speler in de lijst en zijn gegevens verschijnen in de bijwerkvakken.

Na veranderen van de gegevens, klik op 'Bijwerken van de speler'.

Na bijwerken van de lijst kan met 'Save spelersfile' de gegevens weggeschreven worden.

Indien de spelersfile deel uitmaakt van een Access DB worden de bijwerkingen onmiddellijk toegepast en moet dus geen aparte 'Save spelersfile' uitgevoerd worden.

Indien de spelersfile een sequentiële file is (.txt of .csv) kan deze naar een Access DB weggeschreven worden met de daartoe bestemde knop ('Save spelers naar copie Access DB').

Bijvoegen speler vanuit VBL Ledenlijst:

stap 1: **spelers ... inlezen VBL leden** (indien dit niet is gespecificeerd in de parameterfile)

stap 2: zoek speler met naam (met < of > naar volgende naam)

stap 3: als gevonden afsluiten met ;

stap 4: eventueel aanpassen spelergegevens

stap 5: klik 'Toevoegen van de nieuwe speler'.

Loopkaarten

Elk toernooi verloopt via een bepaald schema. Een loopkaart wijst de weg aan de deelnemende paren. Een loopkaart in de hand van een deelnemer bevat doorgaans de te volgen route voor toernooien van 4 tot 14 tafels. Een loopkaartfile voor het programma behandelt evenwel maar 1 beweging (bvb een beweging waarbij 20 paren op 10 tafels 7 ronden betwisten).

In zijn simpelste vorm geeft een loopkaartfile de volgorde van de paren zoals ze vermeld staan op de scorebriefjes. Als evenwel met bridgemates gespeeld wordt moet de loopkaartfile een volledige beschrijving geven van de beweging: in ronde a speelt paar x tegen paar y de giften van giftgroep b aan tafel z. Dat is ook nodig als loopkaarten voor de deelnemers afgedrukt worden met het programma.

Loopkaartfiles worden ondergebracht in klassen.

Standaard wordt het programma geleverd met ondersteuning voor de loopkaarten die de VBL verdeelt, naast een aantal loopkaarten voor individuele toernooien.

De meeste clubs verkiezen echter hun eigen vertrouwde loopkaarten. Er is een verzameling van diverse loopkaartklassen beschikbaar, wellicht ook die van de club in kwestie.

Bewegingen die met Caroline (Brigitte's zuster) zijn opgesteld kunnen ook gebruikt worden.

Alle loopkaartfiles worden ondergebracht in de map loopkaarten.

Voor kandidaat zelf-opstellers van loopkaarten: best doen met bvb Excel en het resultaat opslaan als tekst-file.

Messerbridge voorziet ook automatische bewegingen waarbij de loopkaart volgens een gekend stramien door het programma zelf wordt opgesteld nadat de gebruiker de randvoorwaarden heeft opgegeven (aantal paren, ronden, eventueel type beweging zoals voor Mitchells)

De parameterfile messerbridge.ini

Deze file staat in de hoofdmap, naast de .exe file met het programma.

Geeft messerbridge een club-eigen gezicht

Deze file wordt best aangepast met KladBlok

Meest aangepaste parameters:

- De klassen van te gebruiken loopkaartfiles
- Nummering van de paren
- Welke spelersfile gebruiken
- Welke statistische codes

Een nieuw clubtornooi opstarten

Selecteer de loopkaartklasse

eventueel een automatisch schema
Loopkaartklassen volgens de beschrijving in messerbridge.ini

Automatische schema's: keuze uit

- Barometer
- BaroSwiss
- Mitchell
- Vrije invoer (NZ/OW invoer volgens de scorebriefjes)

Nummering van de paren

Binnen het programma worden de paren genummerd 1, 2, 3,....

De algemene parameter
nummeringNZOW=@1@101

kan evenwel naar buitenuit een andere nummering opleggen. De NZ paren zijn dan genummerd 1, 2, 3,.. (deze nummers vervangen dan de interne nummers 1, 3, 5,...) en de OW paren hebben de nummers 101, 102, 103,... (deze nummers vervangen dan de interne nummers 2, 4, 6,...).

Bij de automatische schema's is de algemene parameter van toepassing.

Bij een loopkaartklasse kan evenwel een eigen nummering van toepassing zijn die in de parameter eigen aan de klasse beschreven staan.

Bij het invoeren van de paren is de definitieve loopkaartfile nog niet ingelezen (daarvoor moeten we eerst weten hoeveel paren zullen deelnemen). In het invoerformulier voor de paren respecteert de nummering de hoger beschreven parameters.

In de loopkaartfile zelf kan er evenwel nog een andere nummering vermeld zijn en het is die nummering die tenslotte primeert.

Invoer van de namen

Selectie van het paar

Klik op de plaats waar het paar moet gezet worden

of vanuit het invoerveld voor namen: +nr of =nr (+14 of =33 telkens gevolgd door *Enter*)

Gebruik van het invoerveld voor namen:

3 opeenvolgende letters van de naam of een Brigitte-achtige afkorting; inschakelen van de VBL-Ledenlijst indien nodig

Invoer met het interne clubnummer

Of selectie met muisklik van de naam in de ledenlijst.

Opstarten van het tornooi: Save en Initialiseer

Van zodra de hoogste tafel bezet is kan de loopkaartfile gaan gezocht worden. Bij het opslaan van de namen en initialisatie van het tornooi volgt het programma deze logica:

- opzoeken van de hoogst bezette tafel: die bepaalt hoeveel tafels en bijgevolg hoeveel paren aan het toernooi deelnemen
- Is alleen het NZ paar ingegeven voor die hoogste tafel wordt er van uit gegaan dat er geen OW paar aan die tafel zal starten (=Byepaar of afwezig paar). Is alleen het OW paar ingevuld en is het de bedoeling dat NZ hier afwezig zal blijven dan moet dat voorafgaandelijk kenbaar gemaakt worden door voor dat NZ paar de knop Byepaar te activeren.
- Dan wordt gezocht voor de opgegeven klasse van loopkaarten naar de loopkaartfile die overeenstemt met het aantal bezette tafels en wordt die ingelezen.
- De interne tabellen worden opgevuld met de gegevens van de loopkaart.
- Indien gevraagd (Save+Init+Bridgemates) wordt BMPro opgestart met de beweging en de bridgemates geactiveerd.

Verbeteringen van de deelnemerslijst na initiële save

Nadat de bridgemates zijn opgestart met de beweging van het toernooi kan de deelnemerslijst nog verder aangevuld.

Indien de veranderingen aan de deelnemerslijst een wijziging brengen aan het aantal tafels of de startpositie van het afwezig paar (bvb er is toch nog een paar bijgekomen dat de vrije plaats inneemt) moet een nieuwe initialisatie gebeuren (eventueel andere loopkaartfile) die ook naar BMPro en de bridgemates moet doorgespeeld worden. Zie verder bij het bridgemates ondersteunend formulier.

Elke verandering aan de lijst wordt direct opgeslagen in de interne deelnemerslijst en zal zo later teruggevonden worden in de uitslag. Een save+initialisatie is daarom niet gepast na de toevoegingen. Als er toch verkozen wordt om de ingevoerde gegevens van alle deelnemers op te slaan op schijf moet dat gebeuren met de Save functie in het hoofdmenu onder File.

Een paar kan van plaats verhuisd worden: dubbelklik daartoe op nummer van het paar in de tabel met de deelnemers en vul het nieuwe paarnummer. De verlaten plaats wordt leeg gemaakt in de tabel. Dit gaat niet bij individuele toernooien.

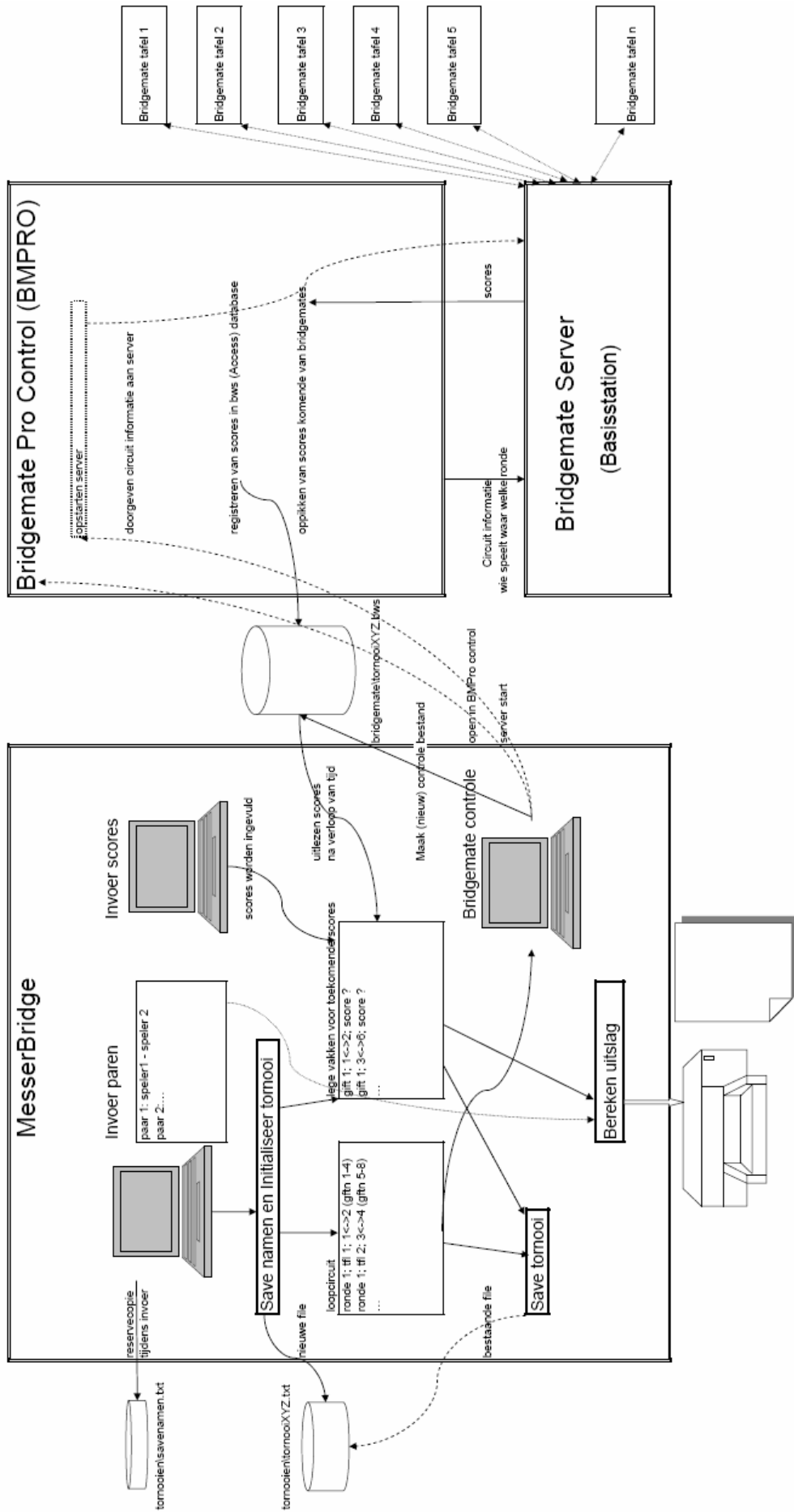
Herlaad laatste namen

Telkens een paar wordt toegevoegd of gewijzigd op de deelnemerslijst wordt een copie van de deelnemerslijst weggeschreven in de file savenamen.txt in de map toernooien.

Als om één of andere reden opnieuw gestart wordt (bvb bij de eerste start was een verkeerde loopkaartklasse geselecteerd) kan de reeds ingevoerde lijst opnieuw ingeladen worden met deze knop.

Haal namen uit file

Als men verkiest de deelnemerslijst met een ander programma voor te bereiden bestaat een file formaat om die lijst door te geven aan het deelnemersformulier.



Het beheer van de bridgemates

We hebben al gezien dat de bridgemates automatisch kunnen opgestart worden vanuit het deelnemersformulier maar toch zijn er nog een aantal gevallen waarbij moet teruggegrepen worden naar de opties aangeboden in het bridgemates formulier.

Het programmaschema (organigram): zie Schema.xls

Menu: BridgeMate

Hiermee wordt een formulier geopend dat de diverse mogelijkheden beheert die betrekking hebben op de BridgeMate toestellen. Indien een nieuw tornooi of een viertallenwedstrijd met de BridgeMates gaat ingevoerd worden, moet dit tornooi eerst geopend worden op de normale manier. Van zodra het tornooi is bepaald (via het aantal paren weten we hoeveel tafels er zijn en welke loopkaart gebruikt wordt) kunnen de BridgeMates via dit formulier aangestuurd worden.

Dit zijn de mogelijkheden die worden aangeboden:

Maak controle bestand en open in Bridgemate pro Control + Server start

De normale optie; hiermee wordt eerst de Access database aangemaakt die de verbinding is met het Bridgemate Pro Control programma (BMPro.exe). Vervolgens wordt BMPro automatisch opgestart als een apart Windows programma met de bijhorende boodschap dat BMPro de bridgemates server moet opstarten, gebruik makende van de database. De naam van de database verschijnt bovenaan in het veld met naam "Controlebestand van de bridgemates".

Het is deze optie die gestart wordt als vanuit het deelnemers formulier "Save+Init+bridgemates" wordt geactiveerd.

Maak controle bestand en open in Bridgemate pro Control

Dit is hetzelfde als voorgaande behalve dat niet wordt gevraagd de server te starten. Dat laat toe de bridgemates server te starten in BMPro en daarbij nog instellingen voorafgaandelijk te wijzigen.

Maak controle bestand

Alleen de Access database wordt aangemaakt.

Werk controlebestand bij met nieuwe loopgegevens

Nadat de bridgemates zijn opgestart werden er nog wijzigingen aangebracht aan het loopschema, zoals een bijkomende tafel of een afwezige plaats die alsnog werd ingevuld. Nadat dus de deelnemerslijst werd aangepast en opnieuw een *save namen + initialisatie* tornooi werd uitgevoerd kan met deze optie deze nieuwe loopgegevens doorgespeeld worden naar de bridgemates. Messerbridge vraagt dan of de reeds ingevoerde scores moeten behouden blijven.

Het is belangrijk om na deze operatie naar het BMPro programma te kijken. Meestal verschijnt er in BMPro een rapport dat de bijwerkingen van de bewegingen aan de tafels bevat. Zolang dit rapport op het scherm staat leest BMPro geen verdere scores in. Met de OK

knop verdwijnt het rapport van het scherm en herneemt BMPro het inlezen van de scores vanuit het basisstation.

De volgende opties zijn niet van toepassing op een nieuw gestart toernooi maar worden voor de volledigheid hier besproken:

Open hoger vermelde bestand in Bridgemate pro Control

Een bestaande access database wordt opnieuw geopend in BMPro. Deze optie is vooral voor testdoeleinden voorzien. Eerst moet met de knop Zoek File de .bws file opgespoord worden.

Start Bridgemate pro Control zonder controle bestand

BMPro wordt dan opgestart vanuit messerbridge zonder doorgeven van een database. Wellicht nooit van toepassing.

Bereken uitslag op basis van controle bestand

Met deze optie kan een uitslag van een gespeeld toernooi berekend worden op basis van de Access database die destijds werd aangemaakt door de bridgemates. Aangezien de naam van de paren niet is voorzien in die database kan de uitslag alleen de nummers van de paren vermelden.

Eventueel kan men na het uitvoeren van deze optie, de namen van de deelnemers alsnog invullen in het deelnemersformulier om alsnog een volledige uitslag te bekomen.

Haal scoregegevens uit controlebestand

Dit is een interessante optie die al enkele malen zijn nut heeft bewezen. Stel dat er iets is fout gegaan nadat de laatste score is ingevoerd op de bridgemates en de uitslag nog niet is gekend. Dan kan het toernooi opnieuw geopend worden in Messerbridge (File ... vorige) ook al staan er nog geen scores in deze toernooi file. Vervolgens gaat men naar het bridgemate formulier en zoekt de Access database voor dat toernooi (druk op Zoek file). Eens gevonden verschijnt de naam in het veld "Controlebestand van de bridgemates". Gebruik daarna deze optie om de scores uit de database te halen en de uitslag is klaar. Best het toernooi nog saven achteraf om de oefening niet te moeten herhalen.

Andere velden op het bridgemates formulier

Onderaan het formulier staan nog een aantal instellingen die van toepassing zijn op BMPro en de bridgemates. Lees de handleiding van bridgemate om die opties beter te begrijpen.

In functie van de geschatte duur van het toernooi, zal Messerbridge beginnen de scores op te halen na een zeker tijd (Messerbridge stelt 7,5 minuten per gift voor dus 3,5 uur voor een toernooi met 28 giften). Die tijd kan aangepast worden door een ander cijfer in het voorziene veld te plaatsen vooraleer BMPro wordt opgestart.

Als achteraf blijkt dat de tijd te lang was ingeschat kan manueel overgegaan worden naar het uitlezen van de scores in de Access database door de knop te drukken "Start lezen nu".

Nadat een eerste maal is gelezen wordt die actie herhaald elke 15 seconden of een ander interval dat de gebruiker zelf kan instellen.

De "Reset Time" knop heeft volgende betekenis: elke score die via de bridgemates wordt ingegeven wordt weggeschreven in de .bws database met een tijdsmerk (timestamp). Om elke 15 seconden niet telkens de reeds ingelezen scores opnieuw te moeten behandelen noteert het

programma de tijd van de meest recente invoer en start vanaf dat moment bij de volgende uitlezing. Na het drukken van de "Reset Time" knop worden bij de volgende lezing opnieuw alle beschikbare scores ingelezen.

Sinds versie 5.5.3 heet deze knop "Begin lezen van voor af aan" en is ook de programmatuur erachter aangepast. Bij het uitlezen van de scores wordt nu genoteerd in de database zelf dat de score reeds is behandeld. Bij de volgende automatische uitlezing wordt de score niet meer behandeld. Slechts met gebruik van de knop "Begin lezen van voor af aan" worden alle geregistreerde scores opnieuw opgenomen.

Voor viertallen gelden andere tijden omdat er reeds een stand halfweg wordt geproduceerd. Daarom zal er al gelezen worden na 96 minuten (hier is 6 minuten per gift als minimum aangehouden).

Miserie tijdens het tornooi

Het basisstation valt uit

Tijdens de invoer vanuit de bridgemates geeft het basisstation continu de resultaten door aan BMPPro die ze opslaat in de database. Het is niet uitgesloten dat één of enkele resultaten nog niet zijn doorgegeven op het ogenblik van de onderbreking. Dus na heropstarten moet nagekeken worden of alle giften er in zitten (zo niet kan toch niet aan volgende ronde worden begonnen).

Zorg dat het basisstation terug onder stroom komt eventueel met batterijen. Als ook BMPPro was afgesloten tijdens de panne (bvb een zekering was gesprongen en de computer lag plat) moet na heropstarten BMPPro gelanceerd worden. Open de database in BMPPro. Verifieer dat het basisstation verbonden is met BMPPro.

Ga dan naar basisstation in het menu van BMPPro; dit staat in de handleiding:

Basisstation herstellen

De menufunctie Synchroniseren biedt u ook de mogelijkheid om een algehele synchronisatie uit te voeren tussen het scorebestand en het basisstation. Hiervoor gaat u naar het tabblad "Herstellen" en drukt u op de knop "Basisstation herstellen". Alle bestaande informatie in het basisstation zal worden verwijderd en worden overschreven met de tafels en scores aanwezig in het scorebestand. Het basisstation zal nu verder gaan op het punt waar het scorebestand is gebleven.

Deze functie is derhalve ideaal wanneer een onverwachts dataverlies zich heeft voorgedaan en u het basisstation weer wilt continueren vanaf het punt van voor het dataverlies. Belangrijk is echter wel dat de scores tijdig uit het basisstation naar het scorebestand dienen te zijn overgebracht.

Verslag van een geslaagde test:

Messerbridge opstarten met een nieuw tornooi

Paar invoeren

Save+init+bridgemates (BMPPro) starten

Enkele scores invoeren in de bridgemates

Dan de stroom onderbreken van het basisstation (server)

Windows meldt me dat BMPPro gecrashed is (crash hangt misschien af van de versie van de Serial to USB driver)

Ik sluit ook messerbridge af.

Daarna messerbridge opnieuw opstarten

Openen van het tornooi dat zojuist is opgezet

Basisstation terug onder stroom zetten

BMPPro eigenhandig terug opstarten (dus niet via messerbridge)

*Openen van de database van het toernooi in BMPPro
In vind daarin de reeds ingevoerde scores
En nu komt het: in BMPPro onder Zitting: Client<-->basisstation synchroniseren; ga naar tab Herstellen
en druk Basisstation herstellen
Daarna kun je verder gaan met het ingeven van scores
In messerbridge dan: ga naar menu Bridgemates; zoek de bws file van de zitting en druk op de knop
start lezen om te verifiëren dat de scores goed binnenkomen. Aan het einde van de zitting is het
wellicht nodig om de knop start lezen nogmaals in te drukken omdat de timer nu niet actief is.*

De computer valt uit

Start de computer terug op. Start dan BMPPro. Indien ook het basisstation was uitgevallen gaan we verder zoals hoger beschreven.

Indien echter het basisstation actief bleef en het uitvallen van de computer ongemerkt bleef tijdens het toernooi, zijn de scores niet opgeslagen in de databases en zitten die voorlopig alleen in het geheugen van het basisstation (en van de individuele bridgemates maar het heropvissen van daaruit is te ingewikkeld voor deze handleiding).

Dan gaan we als volgt te werk:

Zorg dat het basisstation in alle geval onder stroom blijft want anders is ook dat geheugen verloren.

Start een computer (eventueel een backup computer als de eerste niet meer op te starten valt).

Verbind het basisstation met deze computer.

Start BMPPro en open de database in BMPPro. Eventueel moet eerst met messerbridge een gelijkaardig toernooi aangemaakt worden op de nieuwe (backup) computer en moet een bridgemate controle database (.bws) aangemaakt worden voor dit toernooi.

Onder de menuoptie basisstation is een item dat toelaat per tafel scores uit te lezen. Als alle tafels eerst geselecteerd worden kunnen in één beweging alle scores uitgelezen worden.

Terug naar messerbridge waar het toernooi nog open staat en naar het bridgemate formulier om met de optie "Haal scoregegevens uit controlebestand" de scores binnen te halen.

Messerbridge valt uit of wordt ongewild afgesloten

Dat is het minst erge probleem. Het volstaat Messerbridge terug te open.

File ... Open vorig toernooi en zoek de toernooifile van het toernooi in kwestie.

Ga naar het bridgemates formulier en zoek de .bws file van het toernooi en druk op de knop "Start lezen nu".

BMPPro mogelijkheden

Als het basisstation niet aangesloten is kan men veel van de mogelijkheden niet onderzoeken.

Manuele invoer van scores

Invoer per gift

Menubalk: giften ... invoeren

Bij het aanklikken van deze optie wordt een formulier geopend voor het invoeren van de resultaten van de gespeelde spellen.

Verifieer eerst de parameter InputTimes10 in de parameter file. Indien die "Yes" aangeeft worden alle resultaten met 10 vermenigvuldigd. Dit kan nog worden aangepast in het invoerformulier.

Verifieer vervolgens welke type invoer is geselecteerd: de eerste 2 opties betreffen invoer van de scores; de derde optie is voor invoer van de contracten:

1) invoer scores met Enter

Selecteer een spel dat nog niet is ingevoerd. Om nu de resultaten in te voeren zijn er verschillende mogelijkheden. De snelste is door de scores in te voeren in het veld "Scores" waarop de cursor staat bij het openen van dit invoerscherm.

Mogelijkheden om in dit veld in te voeren:

- 120"enter"

- 200"enter"

- "enter" (in dit geval wordt het vorige resultaat gecopieerd);

- g"enter" (gemiddelde score);

- e"enter" (niet gespeeld = extrapolatie voor de betrokken paren);

- r-120"enter" (score wordt 'reverse' toegepast);

- 200%-20: de punten worden berekend zoals in normale omstandigheden maar de OW punten worden achteraf beperkt tot 20% van het maximum. De NZ punten zijn in dat geval niet het complement van OW!;

- 800%30%-60: als voor beide richtingen een arbitrage percentage is opgegeven wordt eerst de gewone berekening van de punten op basis van de score(die 800) uitgevoerd. NZ krijgt toch maar 30% van het maximum van de punten als dit lager is dan de punten, berekend op basis van de score. Analoog krijgt OW minimum 60%.

- G%40%-60: typisch als de gift niet is gespeeld omdat NZ verkeerdelijk deze gift al had gespeeld in een vorige ronde. Daarom krijgt NZ slechts 40% en OW 60% van de punten. Dit geval kan ook gemakkelijker ingevoerd worden als -14060 en als de factor 'maal 10' actief is als -1406

Indien een lijn gecorrigeerd moet worden in het midden van de invoer kan naar een vorige lijn gegaan worden door T (van terug) of U (van up) in te voeren (kleine- of hoofdletter).

Onmiddellijk wordt de vorige lijn actief; zo kan tot de eerste lijn teruggegaan worden als nodig.

Na het invoeren van een gift kan naar de volgende gift gegaan worden met een '/' in het invoerveld.

Er kan ook gesprongen worden naar een willekeurige gift: springen naar gift 12 doet men met: '12*'.

Terug naar de vorige lijn met 'U' of 'T'

Opmerkingen:

1) Controletotalen - Zie helpfile

2) invoer van een split-score

Dit kan alleen ingevoerd worden rechtstreeks in de tabel in de kolom reverse/gemiddelde:

Vb: NZ N3S+1; voor OW is dat N4S Contract; dan schrijven we in de tabel: A170/420

Vb: NZ N6S-1; voor OW is dat N4S+1; dan schrijven we: A-100/650

3) Invoer voor "Fouled board"

Als de resultaten op een bepaalde gift om één of andere reden niet met elkaar vergeleken kunnen worden, omdat bvb tijdens het tornooi "ergens onderweg" één of meerdere kaarten in een verkeerd vakje terecht gekomen zijn, spreken we van een 'fouled board'.

Men kan tot 6 subgroepen identificeren voor 1 gift. Elke subgroep betreft tafels waar met dezelfde kaartverdelingen is gespeeld. Daartoe wordt een nummer van 1 tot 6 in de kolom sublist ingevoerd. Normaal staat daar overal 1. Dus de paren die tot de 2de subgroep behoren krijgen een 2 in die kolom.

lijn	paar	paar	score	score	punten	punten	reverse	score	contract	sublist
nr	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	gemiddelde	code		
1	1	4	510		13,3	4,7		510		1
2	3	6	510		13,3	4,7		510		1
3	5	10	490		6,1	11,9		490		1
4	7	20	480		12,3	5,7		480		2
5	9	2	450		2,3	15,7		450		2
6	11	18	480		12,3	5,7		480		1
7	13	12	420		0,4	17,6		420		2
8	15	16	480		12,3	5,7		480		1
9	17	8	510		13,3	4,7		510		1
10	19	14	510		13,3	4,7		510		1
							checkSom			

4) Speciale gevallen 'draaihand' en 'draaibord'

Draaihand: bij een Howell speelt eenzelfde paar soms NZ en soms OW. Dat is vaak aanleiding tot vergissing nl. dat de 2 paren aan een tafel de verkeerde kaarten nemen. Dat wordt dan pas vastgesteld bij het invoeren van de scores. In dat geval spreken we van een draaihand of contrazit. In het uitrekenprogramma heet dat dan 'Reverse'. Bij het invoeren van de scores moet het zo zijn dat de score te vergelijken valt met eerdere en latere scores in die richting (stel dat dit bord een klassiek geval is van 3ZT in NZ richting dan heeft bij een contrazit het paar dat volgens de loopkaart OW zat dit contract gemaakt; toch wordt de score als een positieve score ingevoerd weliswaar begeleid met de code R).

Draaibord: soms wordt de draaihand vergissing niet opgemerkt. OW neemt de kaarten uit het bord in de NZ richting en NZ neemt die van OW waarna het bordje wordt weggenomen of gedraaid. Daarna denk NZ dat ze de NZ kaarten hebben en OW dat ze OW kaarten hebben en vullen de score ook zo in. Na het spel steken ze kaarten terug volgens hun richting waardoor achteraf alle volgende tafels met dezelfde vergissing heeft af te rekenen. Het gebeurt dat achteraf bij het invoeren van de scores, of het nakijken van de resultaten, deze vergissing aan het licht komt en dat men kan uitmaken welke tafels met elkaar kunnen vergeleken worden. Een arbitraal correcte oplossing is met subgroepen te werken. Een andere oplossing is de spellen vanaf de vergissing als een draaibord in te voeren dus de score begeleid met de code D. Stel dat die vergissing zich heeft voorgedaan met het bord van ons voorgaande voorbeeld van 3ZT. Dan staat er op het scorebriefje een aantal +400 scores en enkele -400 scores. Deze

laatst moeten dan met D-400 (of D400-) ingevoerd worden. Het programma zal dan toch de correcte vergelijkingen maken en de punten toekennen aan de paren die ze verdienen. Een mogelijke interpretatie van de kwetsbaarheden is nodig (als die verschillend zijn voor NZ en OW), met aanpassing van de score, om de scorevergelijkingen juist te laten verlopen.

Deze vergissing kan ook gebeuren als aan een tafel de kaarten in de verkeerde richting teruggestoken worden na het spelen van de gift.

5) Arbitrale scores

Dit soort scores kunnen alleen ingevoerd worden met het formulier Giften ... invoeren

De speciale codes kunnen altijd worden ingevoerd in de kolom Reverse/gemiddelde, maar meestal is er ook een mogelijkheid om het resultaat op een gecodeerde wijze in te voeren in het Scores veld.

Indien alle scores reeds zijn ingevoerd en achteraf een arbitrale score wordt toegevoegd moet dat gebeuren in de kolom reverse/gemiddelde.

Dit kan het best toegelicht worden met een aantal voorbeelden:

Voor een bepaalde gift krijgt NZ maximum 40% dan wordt %40 in de kolom geschreven (voor de lijn van het paar in kwestie). Had NZ al minder dan 40% op basis van de score op die gift dan blijven de punten behouden.

Beide paren worden "gestraft" tot een score van 40%, vul dan in G%40%-40

Een 40/60 verdeling: G%40%-60

OW krijgt minstens 60 voor een gift: %-60. Dus als OW op basis van de score meer dan 60% van de punten dan blijven die behouden.

6) Straffen

In het geval de uitslag berekend wordt met de standaard paren methode:

Als de "disciplinaire straf" gekozen wordt kan de gebruiker een paarnummer invoeren en vervolgens een percentage. Dit is een percentage van de topscore van een gift. Het resulteert in een aantal punten die voor dit paar afgetrokken worden alvorens de uitslag te berekenen. Eventueel kan een aantal punten opgegeven worden; in dat geval is de invoer "P" gevolgd door het aantal punten (vanaf versie 5.0.1).

Voorbeelden:

40% van een top: 40

straf van 3 punten: P3

In het geval dat de berekening gebeurt volgens de Butler methode wordt de straf uitgedrukt in IMPs.

Voor andere berekeningsmethodes is deze optie niet beschikbaar.

Verbeteringen van ingevoerde scores

Verbeteringen in BMPPro

Zolang de scores nog worden uitgelezen in Messerbridge kunnen de scores ook verbeterd worden in BMPPro.

Verbeteringen in Messerbridge

Als alle scores van een gift herzien moeten worden, gebruikt men best de methodes als voor de initiële invoer.

Als echter slechts één score dient te worden gewijzigd doet men dat in de tabel. De speciale gevallen zoals split score, arbitrale score, reverse of gemiddelde worden in de kolom reverse/gemiddelde ingevoerd; voorbeelden:

G%60%-40

G%30%-70

%60 (NZ krijgt minimum 60%)

%-40 (OW krijgt maximum 40%)

A170/420

Een score aanpassen kan in de kolom score/code

Een contract aanpassen kan in de kolom contract: is een contract aangepast wordt de score automatisch herberekend (wel Check duwen om te verifiëren).

Herschikken van een gift of giftgroep

Soms merken paren te laat op dat ze verkeerd zitten en is er al een bord gespeeld alvorens de fout wordt opgemerkt. Daartoe dient de optie Tools ... Herschik giftgroep of gift

Stel dat paren 4 en 6 verkeerdelijk de giften 13 tot 16 tegen elkaar hebben gespeeld en dat dit de samenstelling van de paren voor deze giftgroep was:

1-6

2-9

5-4

...

Paren 1 en 5 kunnen deze giften niet meer spelen omdat hun tegenstanders de spellen al kennen. Daarom gaan we in de herschikking paren 1 en 5 tegen elkaar zetten en als score ieder 60% geven ter compensatie (wordt niet automatisch gedaan!). Paren 4 en 6 zetten we ook tegen mekaar en krijgen hun gespeelde score. Een disciplinaire straf van bvb 10% per gespeelde gift (40% in totaal bij 4 giften) is mogelijk.

De nieuwe samenstelling voor de giftgroep wordt dan:

1-5

2-9

4-6

...

1 had nooit tegen 5 gespeeld maar beiden krijgen 60% omdat ze door andermans schuld die spellen niet konden afwerken. De spellen tussen 4 en 6 worden normaal ingevoerd. Een eventuele penaliteit voor de paren 4 en 6 kan dan via disciplinaire straf opgelegd worden (4 maal 10% is 40%).

Nadat het menu item "herschik giftgroep of gift" is aangeklikt moet het giftgroep-nummer ingegeven worden (4 voor giften 13 tot 16). De verbeteringen kunnen dan in de tabel ingevoerd worden. Het saven gebeurt met de knop "Save gift/giftgroep gegevens". Een klik buiten de tabel annuleert alle eventueel aangebrachte wijzigingen.

Er wordt geen controle gedaan op de gegevens dus als één paar op 2 lijnen voorkomt kan dat, ook al is dat fout!

De aanpassing kan ook gebeuren op niveau van een individuele gift. Daartoe moet het giftnummer opgeteld worden bij 900 wanneer het giftgroepnummer gevraagd wordt (bvb 918 voor gift 18; 907 voor gift 7).

Invoer per tafel

Menu: tafels ... invoeren

Op grote toernooien worden de scores vaak per tafel ingevoerd. Dan bevatten de scorebriefjes alle uitslagen van één ronde tussen 2 dezelfde paren.

Als deze menuoptie gekozen wordt, krijgt men een formulier van alle te spelen tafels. Met een simpele klik op de tafel wordt een formulier geopend dat toelaat de scores in te voeren. Alleen standaard scores (geen speciale gevallen) en contracten kunnen langs deze weg ingevoerd worden. Controletotalen worden spontaan getoond. Als er een fout is moet van voor af aan die tafel terug ingevoerd worden (geen lijncorrectie).

Toch is het mogelijk een individuele score te verbeteren maar daarvoor moet naar het formulier Giften invoeren/verbeteren worden gegaan om voor de gift in kwestie de verbetering op de lijn van de betrokken paren uit te voeren.

Ook arbitrale score of speciale scores moeten zo ingevoerd worden.

De resultaten van een toernooi

Afdrukken van de uitslag

Uitslagen ... Bereken

Er zijn 3 parameters in de parameter file die de manier en inhoud van afdrukken beïnvloeden.

ShowMatches=Yes

Met deze parameter wordt op het uitslagenblad altijd de paren aangeduid die in elke ronde tegen mekaar uitkwamen. Het Noord-Zuid paar wordt met een hoofdletter aangegeven en het Oost-West paar met een kleine. A speelde tegen a.

Metpaarindicatie=Yes

Deze parameter toont welke 2 paren mekaar ontmoetten in elke ronde (met een hoofd- en kleine letter).

Met deze parameter heeft men hetzelfde effect maar indien in een ronde een gift niet gespeeld is wordt voorrang gegeven aan die informatie: dan staat er (3) naast de punten indien er normaal 4 giften per ronde werden gespeeld.

Portraitprint=Yes

Indien meer info op een lijn wordt getoond, moet het rapport in landschapsprint gemaakt worden. Indien toch PortraitPrint=Yes wordt ingegeven wordt automatisch een beperkte formaat gehanteerd.

Bij dat beperkte formaat is er geen plaats in de uitslag voor het aantal gespeelde spellen per ronde en totaal aantal voor het toernooi.

Het VBL rapport

Uitslagen ... VBL Rapport

Geen details van de ronden maar wel de VBL nrs van de deelnemers

Samengestelde uitslag

Uitslagen ... Samengestelde uitslag

In dit geval is dit toernooi het verlengstuk van een vorig toernooi waarvan de resultaten (deels) meetellen in de einduitslag. De resultaten van het vorig toernooi kunnen ingevoerd worden in het deelnemersformulier als 2 velden per paar: enerzijds het percentage uit het vorig toernooi en anderzijds voor hoeveel giften dit percentage moet meetellen.

Vb: Bij kampioenschapstornooien kan het gebeuren dat de paren die naar de volgende ronde gaan het behaalde percentage meenemen. In de uitslag van de volgende ronde worden een aantal fictieve giften toegevoegd. Het behaalde percentage voor die fictieve giften is dat van de vorige ronde.

In het deelnemersformulier zijn 2 bijkomende kolommen voor het behaalde percentage (invoer met komma, bvb 55,27) en het aantal fictieve giften. Aangezien dat dit aantal fictieve giften voor alle paren hetzelfde is volstaat het dat aantal op de eerste lijn in te voeren. Het aantal giften mag decimalen bevatten.

De uitslag als Excel file

Verifieer dat de file uitslag.xls in de hoofdmap staat en laat macro's toe als daarom gevraagd.

De Details per paar

Nadat de uitslag van een toernooi is berekend kan in detail nagekeken worden wat een paar heeft gescoord aan elke tafel.

Kies daartoe in het hoofdmenu onder Uitslag Detail_paar.

In het veld Paar kan het nummer van het paar ingevuld worden maar ook een reeks nummers als bvb 2,3,7 of 2-7. Telkens moet op 'Toon' gedrukt worden om het resultaat te zien.

Berekeningswijze

Menu: Tools ... berekeningwijze

Hiermee kan gespecificeerd worden op welke wijze de punten voor een paren toernooi worden berekend. 5 methodes zijn mogelijk:

Standaard paren: deze methode wordt toegepast tenzij een andere wordt ingesteld.

Butler: bij deze methode worden soms de uiterste scores niet meegenomen in de gemiddelde (datum) score. Tenzij anders opgegeven met de parameter "butlergrenzen" worden alle scores meegeteld voor toernooien tot 4 tafels; bij meer tafels worden de uiterste scores niet in rekening gebracht. Bij meer dan 20 tafels worden zelfs de bovenste en onderste 2 scores weggelaten in het gemiddelde. Met de parameter butlergrenzen kunnen die 4 en 20 als grens gedefinieerd worden.

Voorbeeld: bultergrenzen=6;30

Bastille: dit is een verfijnde Butler methode die dezelfde definities voor weglaten van scores als hierboven hanteert.

Cross-IMPs: zoals Butler maar de IMPs worden niet bepaald door vergelijking met de datumscore maar onderling tussen elk van de paren.

HP->IMP punten: bij deze methode wordt de datumscore bepaald door het aantal HP dat het NZ bezit. Aan de hand van die HP punten wordt een verwachte score gehaald uit een tabel.

Wie meer wil weten over uitrekenmethodes kan bvb terecht op de site van Herman De Wael:
<http://users.skynet.be/hermandw/bridge/calcula/calcula.html>

Opslag van de gegevens van een toernooi

Tornooijmdd(A).txt files in de map toernooien

Bij de initiële save en later bij verdere opslag van het toernooi wordt steeds dezelfde file weggeschreven in de map toernooien. Die file heeft volgende naamstructuur:

- deel 1: toernooi (maar deze naam kan door de gebruiker anders ingesteld worden met de parameter toernooinaam=abc

- deel 2: het suffix: kan tijdens opslaan veranderd worden door de user maar voorgesteld wordt 6 cijfers die de dag weergeven: jjmmdd eventueel gevolgd door een letter die de zaal ofte lijn ofte sectie weergeven.
- deel 3: de extensie .txt; laat toe de file te bekijken met kladblok

Als dezelfde file al bestaat in de map tornooien wordt de vorige versie van een nieuwe naam voorzien zodat die niet overschreven wordt; men weet maar nooit.

Opslag van een xml file voor website exploitatie

Met Save details ... website wordt een xml file weggeschreven in de map website; zie verder onder het hoofdstuk website publicaties.

Het is ook mogelijk om die file te gebruiken op een eigen website (dus niet die van de VBL) maar dan kan het uitlezen van de gegevens alleen gebeuren met Microsoft's internet explorer. Het programma maakt dan ook een index.htm file die samen met de xml file of de site moet worden gezet. Om dit allemaal waar te maken moet er een index.htm file staan in de map website en moet de parameter website=met index aanwezig zijn.

Opslaan VBL master points file

Nadat het tornooi is uitgerekend kan met file ... save details ... VBL master points een file gemaakt worden die zo aan de VBL kan doorgestuurd worden.

Hiermee wordt er een file met naam VBL-CPxxxxxx.txt (xxxxxx is de suffix van het tornooi) in de VBL map geplaatst. Deze file kan doorgestuurd worden naar de VBL om de masterpoints van de spelers bij te werken. De VBL verwacht dan wel dat de VBL nummers zijn opgenomen in de spelersfile.

Aangezien elk tornooi met een eigen naam wordt opgeslagen kan men een tijd wachten alvorens alle files van de afgelopen periode in éénmaal door te sturen (bvb als zip file)

Een Patton tornooi

Een Patton tornooi verloopt volgens een speciale loopkaart. De deelnemende paren zijn verdeeld over een aantal viertallen.

De beweging is zo dat elk viertal uitkomt tegen de andere deelnemende viertallen.

Voor dit soort tornooien is dan ook, naast de gewone uitslag per paar, een eindrangschikking per viertal voorzien.

Het detail van elke viertallenstrijd (viertal x tegen viertal y) is ook beschikbaar.

De paren uitslag is berekend met de Butler methode.

Individuele toernooien

De deelnemers aan een individueel toernooi

De deelnemers worden altijd genummerd van 1 tot het aantal deelnemers. Hetzelfde Deelnemers formulier wordt geopend als bij een paren toernooi. De spelers 1 en 2 staan op de eerste lijn, de spelers 3 en 4 op de 2de etc.

Aangezien er loopkaarten bestaan met een oneven aantal spelers (bvb 33) is het niet zo dat de 2de speler op de laatst ingevulde lijn, indien niet ingevuld, als afwezig wordt beschouwd.

De loopkaart die bijgevolg gezocht wordt bij opslaan van de namen en initialisatie van het toernooi is die met het aantal deelnemers van de speler met het hoogste nummer die ingevuld is.

Aanvullen tot een beschikbare loopkaart

Het kan zijn dat in de lijst van loopkaarten die aangeboden worden, geen enkele voorkomt met dat aantal spelers.

Bvb er is geen loopkaart voor 31 spelers. Dan moet de loopkaart voor 32 worden genomen en moet dus in de lijst der deelnemers een naam ingevuld worden op 32 (bvb dummy). Wie in een ronde aan tafel zit met deze spelers heeft dan een vrije ronde (te vergelijken in een paar toernooi met een ronde waarin tegen het afwezig paar zou moeten gespeeld worden).

Berekening van de uitslag

Voor elk bord worden punten gegeven aan de NZ spelers en OW spelers zoals in een paren toernooi, volgens de geselecteerde uitrekenmethode.

De volgorde van de uitslag is het gemiddelde aantal punten of het gemiddeld percentage over het aantal effectief gespeelde bordjes.

Gebruik van de bridgemates

Ook individuele toernooien kunnen met bridgemates worden afgehandeld. Aangezien er geen vaste paren zijn, zijn er ook geen paarnummers voorhanden. Het paarnummer dat moet ingevuld worden op de bridgemates is dat van de Noord-speler indien NZ leider was en dat van de Oost-speler als OW leider was.

Beschikbare loopkaarten

Het programma wordt standaard geleverd met deze loopkaarten:

Het getal na ILK geeft het aantal spelers, Het getal in de loopkaartfile naam voor de R geeft het aantal ronden, het getal voor de GG geeft het aantal giftgroepen.

Zoals steeds met het programma kan het aantal giften per ronde ingesteld worden vooraleer het toernooi wordt geinitialiseerd.

Voor sommige aantallen-deelnemers zijn meer dan 1 loopkaart aanwezig. In dit geval stelt het programma één voor één de mogelijke loopkaarten voor tot de user bevestigt dat die loopkaart moet worden genomen.

ILK08=loopkaarten\Ind8Sx7Rx7GG.lpk
ILK09=loopkaarten\Ind9Sx9Rx9GG.lpk
ILK12=loopkaarten\Ind12Sx11Rx11GG.lpk
ILK13=loopkaarten\Ind13Sx13Rx13GG.lpk
ILK14=loopkaarten\Ind14Sx11Rx11GG.lpk
ILK16=loopkaarten\Ind16Sx12Rx12GG.lpk
ILK18=loopkaarten\Ind18Sx15Rx15GG.lpk
ILK20=loopkaarten\Ind20Sx20Rx20GG.lpk
ILK24=loopkaarten\Ind24Sx12Rx12GG.lpk
ILK26=loopkaarten\Ind26Sx12Rx12GG.lpk
ILK28=loopkaarten\Ind28Sx7Rx7GG.lpk
ILK32=loopkaarten\Ind32Sx8Rx8GG.lpk
ILK33=loopkaarten\Ind33Sx8Rx8GG.lpk
ILK34=loopkaarten\Ind34Sx8Rx8GG.lpk
ILK36=loopkaarten\Ind36Sx9Rx9GG.lpk
ILK37=loopkaarten\Ind37Sx12Rx12GG.lpk
ILK38=loopkaarten\Ind38Sx12Rx12GG.lpk
ILK39=loopkaarten\Ind40Sx13Rx13GG.lpk
ILK40=loopkaarten\Ind40Sx10Rx10GG.lpk
ILK40=loopkaarten\Ind40Sx13Rx13GG.lpk
ILK41=loopkaarten\Ind40Sx13Rx13GG.lpk
ILK41=loopkaarten\Ind41Sx13Rx13GG.lpk
ILK42=loopkaarten\Ind40Sx13Rx13GG.lpk
ILK42=loopkaarten\Ind42Sx13Rx13GG.lpk
ILK44=loopkaarten\Ind44Sx11Rx12GG.lpk
ILK48=loopkaarten\Ind48Sx12Rx12GG.lpk
ILK49=loopkaarten\Ind48Sx11Rx12GG.lpk
ILK52=loopkaarten\Ind52Sx13Rx13GG.lpk
ILK56=loopkaarten\Ind56Sx14Rx14GG.lpk
ILK60=loopkaarten\Ind60Sx15Rx15GG.lpk

Automatische schema's

Voor sommige automatische schema's moet geen loopkaartfile worden voorzien. Er zijn 4 types automatische schema's beschikbaar waarvan het 4de type ("Open invoer") eigenlijk geen automatisch schema is maar een speciaal geval van loopkaart die tijdens de invoer van de scores wordt gespecificeerd (zie verder).

Barometer

De barometer is het meest gebruikte schema bij grote toernooien. Elke ronde worden op alle tafels dezelfde giften gespeeld. Na elke ronde gaan de OW paren één tafel hoger. Om het aantal benodigde gedupliceerd bordjes te beperken kan een groot toernooi opgesplitst worden in 2 of meer deeltornooien waarbij elk deeltornooi toch nog minstens evenveel tafels heeft als het aantal te spelen ronden.

Het eerste deeltornooi is dan een gewone barometer. Als er een 2de deeltornooi is wordt daarvoor een "halve" barometer gespeeld waarbij in de eerste ronde de bordjes van giftgroep 2 worden gespeeld en in de 2de ronde die van de 1ste giftgroep (giftgroepen 4 en 3 in ronden 3 en 4 enz.).

Als er meer dan 2 deeltornooien zijn kan voor het 2de de bordjes in volgorde 2, 3, 4,.. afgehandeld worden en voor het 3de starten met de 3de groep en zo opklimmend enz. Als al die toernooien in dezelfde grote zaal plaatsvinden wordt het vermijden van lekken over de gespeelde bordjes moeilijker.

Omdat er dus verschillende mogelijkheden zijn bij het opstellen van een schema wordt bij initialisatie van het toernooi gevraagd welk schema bedoeld wordt.

Zie verder voor het behandelen van verschillende deeltornooien met bridgemates en voor het consolideren om tot een gezamenlijke uitslag te komen.

De deelnemers worden ingevoerd zoals hoger beschreven. De paren zijn standaard genummerd (NZ: 1, 3, 5 ...; OW: 2, 4, 6 ...) behalve indien er een algemene parameter nummeringNZOW=@1@101 is opgegeven in het messerbridge.ini bestand. In het voorbeeld geval worden de NZ paren 1, 2, 3 ... en de OW paren 101, 102, 103,...

Alvorens de paren op te slaan en het toernooi te initialiseren mag niet vergeten worden om het aantal te spelen ronden aan te duiden (dit veld is niet zichtbaar voor een toernooi met loopkaart) en het aantal giften per ronde.

BaroSwiss

Bij een BaroSwiss is de nummering altijd standaard (van 1 tot het aantal paren) aangezien de paren tijdens het toernooi zowel NZ als OW kunnen zitten in functie van de automatische opstelling van de volgende ronden.

Het aantal initiele ronden is standaard 1 maar dit kan verhoogd worden. Deze eerste ronde(n) wordt(en) afgewerkt volgens het Barometer principe. Na de initiele ronde(n) wordt een stand (uitslag) berekend (via Uitslagen ... Bereken) en kan dan een volgende ronde berekend worden (via Uitslagen ... Volgende Swiss ronde) volgens het Swiss principe (1ste in de stand tegen 2de; 3de tegen 4de maar wel zo dat moet vermeden worden dat paren elkaar opnieuw

ontmoeten. Na het bepalen van de volgende ronde wordt een document afgedrukt dat de stand weergeeft en de koppels voor de volgende ronde.

Indien met bridgemates wordt gespeeld moet dan naar het bridgemate scherm (in Messerbridge) gegaan worden en "werk controlebestand bij met nieuwe loopgegevens" geselecteerd worden en geactiveerd via de knop Voer de geselecteerde actie uit.

Mitchell

Wie meer wil weten over Mitchell bewegingen kan bvb terecht op deze site:
<http://homepage.mac.com/bridgeguys/pdf/Movements/TableMovementsForDupli.pdf>

Bij een Mitchell beweging kan het zijn dat het gevraagde aantal ronden geen valabele beweging toelaat. Bvb indien er een even aantal tafels is en er wordt geopteerd voor een beweging ZONDER sprong dan vereist het programma dat het aantal ronden gelijk is aan het aantal tafels omdat anders het aantal malen dat een bord gespeeld wordt niet gelijk is voor alle gebruikte bordjes.

Het aantal ronden kan ook niet groter zijn dan het aantal tafels.

Interclub scrambled Mitchell

Bij deze Mitchell maken de deelnemende paren deel uit van één van twee teams (clubs). Naast een uitslag per paar is er ook een uitslag per club voorzien.

Open invoer

Een andere mogelijkheid is "open invoer". In dat geval kan de gebruiker zelf opgeven welke paren elkaar ontmoeten voor een bepaalde giftgroep. Deze optie is interessant als men het programma wil uitproberen aan de hand van scorebriefjes, die met een ander uitrekenprogramma zijn gebruikt.

Bij het opzetten van het toernooi kiest de gebruiker het aantal ronden, de giften per ronde en voert de deelnemers in zoals bij andere toernooien (eventueel alleen het hoogste paar). De gegenereerde beweging is een eenvoudige barometer.

Evenwel, bij het invoeren van de scores per gift, kan de gebruiker de 2de en 3de kolom van de overzichtstabel aanpassen om de NZ en OW paarnummers af te stemmen op hetgeen op het scorebriefje staat. Deze mogelijkheid is er enkel bij invoer van de eerste gift van een bepaalde giftgroep (bvb als er 4 giften per ronde worden gespeeld kan dat voor gift 9). Voor de overige giften van die giftgroep wordt de samenstelling overgenomen.

Als uiteindelijk het toernooi wordt opgeslagen behoudt het zijn eigenschap. Dus als maar de helft van de scorebriefjes verwerkt zijn en later de andere helft wordt toegevoegd kan dat vanaf een opgeslagen file van het toernooi en moet niet van voor af aan herbegonnen worden.

De nummering van de paren kan evenwel tot verwarring leiden: bij het initialiseren van het toernooi worden de paren genummerd volgens de algemene parameter

nummeringNZOW=@1@101 als aanwezig (anders zijn ze gewoon opklimmend genummerd).

Als dan later de scorebriefjes worden ingevoerd moet dezelfde conventie worden gebruikt.

Aangezien de scorebriefjes er al zijn moet dus de algemene nummeringsparameter daar op afgestemd worden alvorens Messerbridge te openen.

Indien het afwezig paar elders staat op het scorebriefje dan in de messerbridge tabel, moeten eerst de NZ/OW combinaties aangepast en gechecked worden (geeft een verwittiging dat de scores nog ontbreken) en dan kunnen de scores pas ingevoerd worden.

Viertallen

Menu: file ... Viertallen

Er worden 4 mogelijkheden gepresenteerd:

Competitiewedstrijden

Nieuw competitie: opstarten van een competitie viertallen sessie waarbinnen verscheidene matches kunnen plaatsvinden

Alle wedstrijden worden in parallel beheerd (in 1 sectie ofte lijn ofte zaal)

Een nieuw venster wordt geopend voor de eerst te beschrijven match.

Indien de parameterfile een viertallenkalender aangeeft

(viertallenkalender=viertallen\kalender.csv) wordt de wedstrijdcode opgevraagd. De wedstrijdcode bevat 6 tekens. Daarmee worden de namen van de ontmoeting en van de thuis- en bezoekende ploeg reeds ingevuld. Ook afdeling en reeks zijn ingevuld.

Zoniet vul eerst de naam in van de match in het veld ontmoeting (vb: Aarschot 1 - Genk 2).

Na het verlaten van het veld wordt de naam van het tabblad automatisch aangepast. De datum staat op de wedstrijd dag zelf maar kan aangepast worden.

Het invullen van de naam van thuis- en bezoekende ploeg spreekt voor zich, evenals de eventuele velden Afdeling en Reeks rechts bovenaan (met gebruik van kalender zijn deze automatisch ingevuld).

Als de VBL ledenlijst voorhanden is dan volstaat het dat VBL-nummer in te vullen om de naam van de speler automatisch te krijgen. Druk de pijl naar beneden om naar het volgende vak in de kolom VBL nr te gaan en dan wordt de naam opgezocht aan de hand van het eerste nummer. Verbeter eventueel de voorgestelde plaatsen van de spelers in eerste en tweede helft. Het invoeren van de resultaten gebeurt steeds per tafel (voor 16 spellen). Om het scherm voor deze invoer te activeren moet er geklikt worden in het veld voor die serie spellen (vb: om de spellen 1 ... 16 in te voeren voor de gesloten zaal, klik dan op "1 16" in de kolom "gesloten").

Na het invoeren van een reeks resultaten kan een (voorlopige) uitslag bekeken worden door drukken op de knop.

Indien na invoeren van een volledige tafel (of indien de bridgemates werden gebruikt voor de invoer), een individuele gift moet verbeterd worden, kan dit best gebeuren via het formulier invoer/verbeteren van giften (menu Giften ... Verbeteren). Daar kan dan rechtstreeks in de kolom score/code of de kolom contract een verbetering aangebracht worden.

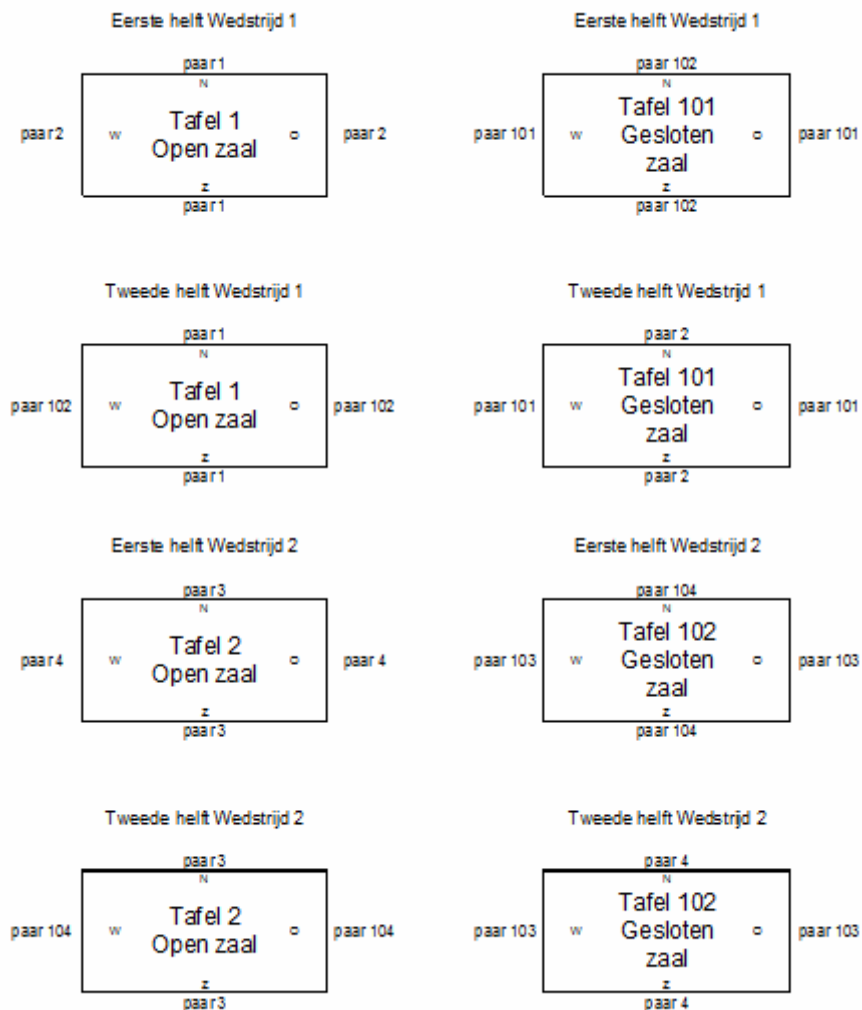
Het loopschema kan niet aangepast worden. Messerbridge stelt dat zelf voor. De eerste match (op het eerste tabblad) wordt gespeeld op tafels 1 en 2. De 2de match op tafels 3 en 4 enzovoort. De oneven tafelnummers staan in de open zaal; de even nummers in de gesloten zaal.

De thuisparen hebben de oneven paarnummers (1, 3, 5, 7,...). De bezoekers de even nummers. De manier waarop de paren tegen elkaar uitkomen is vastgelegd. De eerste helft speelt aan tafel 1 (open zaal) paar 1 (thuisploeg) NZ en paar 2 (bezoekers) OW; op tafel 2 (gesloten zaal) speelt paar 4 dan NZ tegen paar 3 OW. In de tweeds helft speelt aan tafel 1 paar 1 NZ tegen paar 4 OW; op tafel 2 speelt paar 2 NZ tegen paar 3 NZ. Zelfs indien de opstelling der spelers anders beschrijft (bvb de bezoekers beslissen tijdens de 2de helft op dezelfde plaatsen te blijven zitten) blijft de paarnummering en zijn vertaling in de loopgegevens onveranderd zoals hierboven beschreven. Dit is vooral belangrijk om weten als met de bridgemates wordt

gespeeld want dan moet men de nummering van de paren in elke ronde kennen. Sinds versie 5.4.0 worden die paarnummers en ook de tafels gemapt naar hopelijk meer gemakkelijk te hanteren nummers indien de parameter geslotenzaal=101 wordt opgegeven: De eerste ontmoeting spelen de viertallen 1 en 2. De paarnummers die aan die viertallen dan worden gegeven zijn voor viertal 1, paar 1 speelt NZ aan tafel 1 en 101 speelt OW aan tafel 101. Het viertal 2 treedt aan met paar 2 (beginnend als OW aan tafel 1) en paar 102 (beginnend als NZ aan tafel 2). Etc...

Dus viertal 5 (de thuisploeg van de 3de match die dag) heeft dus paren 5 en 105 en speelt op tafels 3 en 103. Ze spelen tegen viertal 6 die als paarnummers 6 en 106 gebruiken.

Of volgens dit overzicht:



Het openen van een volgende match gebeurt via de knop 'nieuwe match toevoegen'. Een volgende tabblad wordt geopend. De eerste wedstrijd wordt gespeeld op de tafels 1 en 2; de volgende op de tafels 3 en 4, en zo verder.

Het printen is per match aan te vragen door drukken op de knop in het tabblad. De layout van het wedstrijdblad dat geprint wordt staat beschreven in de parameter file na de lijn:

wedstrijdbladcoördinaten=viertallen wedstrijdblad coördinaten in 10de mm

Indien om één of andere reden het venster met de viertallen gegevens niet zichtbaar meer is, klik dan op Viertallen in de hoofdmenu-balk. Deze menuoptie is pas zichtbaar nadat een viertallenwedstrijd is opgezet.

Beveiliging in geval van een viertallenwedstrijd

Indien een viertallencompetitiewedstrijd wordt beheerd met de Bridgemates willen we ten allen prijze vermijden dat tussentijdse resultaten kunnen afgelezen worden door personen die de bewuste gift nog moeten spelen. Daarom zijn in het formulier dat de Bridgemates aanstuurt velden voorzien die zichtbaar worden in geval van een viertallenwedstrijd.

De gegevens gaan beveiligd worden door een kapitein van de thuisploeg en één van een bezoekende ploeg. Die worden geïdentificeerd met hun VBL-nummer. Elke kapitein zal een eigen paswoord opgeven dat minstens 4 posities lang is.

Slechts na het opgeven van de paswoorden kan de bridgemates-server opgestart worden.

Het vergrendelen van het uitrekenprogramma voorkomt niet dat aan het einde van de heenronde automatisch de stand halfweg afgeprint wordt. Hetzelfde gebeurt op het einde van de wedstrijd.

Het afdrukken vindt plaats per match dus als er 3 matches gelijktijdig plaatsgrijpen moet de ene niet wachten tot de andere gedaan is om gedrukte resultaten te zien verschijnen.

Als het uitrekenprogramma vergrendeld is kan het ook niet worden afgesloten en zijn dus alle formulieren die gevoelige informatie kunnen bevatten ontoegankelijk gemaakt.

Om alles te ontgrendelen zijn er 2 mogelijkheden die beide via het menu file ... viertallen bereikt worden (en alleen zichtbaar zijn als de toepassing vergrendeld is):

- activeer: met deze actie kunnen beide kapiteins hun paswoord invoeren en is alles hersteld in de oorspronkelijke toestand.
- Passe-partout: als één van de kapiteins zijn paswoord vergeten is kan de toepassing altijd heropend worden met een standaard paswoord (1111 als geen andere opgegeven in de parameters file) . Als die gebruikt wordt staat het feit wel afgedrukt op het wedstrijdblad i.p.v. de nummers en namen van beide kapiteins.

Een derde actie is ook zichtbaar namelijk 'herbeveilig' waarmee de toepassing opnieuw vergrendeld wordt.

Nieuw ander: opstarten van een viertallen sessie zoals hierboven maar niet competitie gebonden

Zelfde procedure voor het openen maar zonder gebruik te maken van een kalender.

Het invoeren van de deelnemende paren als onderdeel van viertallen gebeurt nu met het formulier deelnemers. De betrokken tabellen in het formulier viertallen zijn ten andere niet zichtbaar. Het is wel belangrijk te noteren dan de nummering der paren en de loopgegevens precies hetzelfde zijn als hierboven beschreven.

Eerst moeten alle geplande wedstrijden gedefinieerd worden (als 16 paren op 8 tafels 4 wedstrijden spelen moeten 4 tabbladen geopend worden). Verander éénmalig het aantal geplande giften als dat niet 32 is. Nadat alle tabbladen zo zijn ingevuld wordt dit formulier gesloten. Dan worden ook de gegevens een eerste maal gesaved. Daarna kan men het formulier Deelnemers ... verbeteren openen. Daar is te zien dat de paren nu een heel andere nummering hebben tzt dat vermeld wordt aan welke wedstrijd het paar deelneemt en waar het behoort te zitten in eerste en tweede helft. Tijdens de invoer van de paren wordt gebruik gemaakt van de spelerslijst van de club en niet de VBL Ledenlijst zoals voor veirtallen competitie!

Nadat alle paren zijn ingevoerd wordt GEEN SAVE uitgevoerd. Het venster wordt gesloten en in het hoofdmenu wordt met file ... save de namen van de ingevoerde paren opgeslagen. Aan het eind van de dag, nadat alle viertallenwedstrijden hun beslag hebben gekregen kan een uitslag per paar worden berekend indien dezelfde bordjes (of ten minste dezelfde kaartverdelingen) gebruikt werden voor alle matches. Deze uitslag zal standaard volgens het Butler schema uitgerekend worden.

Indien met bridgemates wordt gespeeld worden de bridgemates opgestart via het formulier bridgemate in Messerbridge, met de keuze "Maak controle bestand en open in Bridgemate Pro Control+Server start".

Nieuw Swiss: opstarten van een Swiss wedstrijd tussen viertallen

Het invoeren van de deelnemende viertallen gebeurt min of meer zoals bij andere viertallen wedstrijden maar in dit geval is het vooral belangrijk dat de namen van de viertallen herkenbaar zijn want bij tussen en eindstand wordt de naam van het viertal getoond en niet de namen van de spelers van het viertal. Die deelnemers kunnen (alleen) ingevoerd worden via het scherm deelnemers nadat alle vensters voor de deelnemende viertallen zijn geopend. Er wordt van uitgegaan dat tijdens de eerste ronde alle viertallen dezelfde bordjes spelen (standaard de bordjes 1 tot 6 maar het aantal bordjes per ronde kan worden ingesteld) zelfs indien elk viertal zijn eigen giften deelt voor het beginnen van de ronde. Zo ook voor de volgende rondes.

Als het aantal viertallen oneven is wordt de laatste confrontatie een triplet met de 3 oveblijvende viertallen.

Na het beëindigen van een ronde kan de volgende ronde worden opgesteld met de knop "Swiss volgende ronde".

Indien met bridgemates wordt gespeeld worden de bridgemates opgestart via het formulier bridgemate in Messerbridge, voor de eerste ronde met de keuze "Maak controle bestand en open in Bridgemate Pro Control+Server start". Na het opstellen van een volgende ronde worden de ronde gegevens doorgegeven aan de bridgemates via de keuze in het bridgemate formulier "Werk controlebestand bij met nieuwe loopgegevens" en antwoord Ja als gevraagd wordt om voordien ingevoerde scores te behouden.

Als na de laatst gespeelde ronde de gegevens van de Swiss drive worden opgeslagen, kunnen op een later tijdstip alle details nog nageetrokken worden door het openen van die file. De Swiss wedstrijd kan zelfs nog verder gezet worden tot uitputting van de combinaties.

Indien de scores werden ingevoerd met de bridgemates moet wel BMPro manueel opgestart worden met de viertalxxxxxx.bws file van de vorige sessie en moeten de server en bridgemates opnieuw gesynchroniseerd worden met de scores van de vorige sessie.

Bij een viertallen-Swiss drive behouden de paren dezelfde nummers gedurende de hele ontmoeting. De nummers van de viertallen blijven natuurlijk ook de hele tijd behouden.

Swiss Viertallen - uitleg en hulpprogramma's

Keuze van het uitgangspunt voor het opstellen van de volgende ronde

Bij het begin van een Swisviertallen drive (als een eerste maal de gegevens worden opgeslagen) wordt de vraag gesteld of het programma van de volgende ronde gebaseerd is op de stand na de ronde die net afgelopen is of op de vorige. Met andere woorden is de opstelling van ronde 3 gebaseerd op de stand na ronde 1 of na ronde 2. Als het antwoord is "na ronde 1"

wordt de opstelling van ronde 2 gemaakt op basis van een virtuele beginstand tzt ploeg 1 staat op plaats 1, ploeg n staat op plaats n...

Triplet

De triplet ontmoeting (die voorkomt met een oneven aantal viertallen) staat altijd achteraan geprogrammeerd (op de hoogste tafels) en dus bij de presentatie in het viertallen formulier vindt men die ontmoetingen op het laatste tab-blad. Het tafelnummer waarop de speciale bordjes worden gespeeld is het hoogste nummer voor de open zaal. Stel dat er 61 viertallen deelnemen dan zijn de "gewone" tafels genummerd van 1 tot 30 in de open zaal en van 101 tot 130 in de gesloten zaal. De speciale tafel heeft dan nummer 31. Indien met bridgemates wordt gespeeld moet men noteren dan de nummers van de bordjes die op de speciale tafel worden gespeeld de nummers 60 tot 62 zijn indien een halve ronde 3 bordjes beslaat (62 is altijd de nummer van het hoogste bordje).

Swiss menu opties in het viertallen-formulier

Als er volgens de Swiss formule wordt gespeeld vinden we in het viertallen formulier speciale menu-items:

Inlezen ploegen

Er is een speciaal Excel programma beschikbaar (Swiss.xls) waarmee op een geassisteerde wijze de ploegen en zijn deelnemende paren kunnen ingevoerd worden. Er is ook een macro voorhanden (Opslaan) om de ingevoerde informatie op te slaan in een formaat dat via deze menu-optie kan ingelezen worden.

Maak triplet

Indien de invoer van de ploegen in het viertallenformulier gebeurt (en niet met via Excel en dan de menu-optie die hierboven is vermeld) dan moet in geval van triplet deze optie worden aangeklikt om, op het laatste tab-blad de naam van de 3de ploeg in het triplet in te voeren.

Volgende ronde

Met deze optie wordt de volgende ronde opgesteld voor zover de ronde die de basisstand moet opleveren (in het hogere voorbeeld ronde 1 voor het programma van ronde 3) afgelopen is. Indien bepaalde ploegen meer dan eens in triplet worden opgesteld kan de gebruiker ingrijpen in een daartoe geopend speciaal scherm en eventueel andere ploeg(en) aanduiden voor de triplet.

Na het opstellen van een ronde kan de gebruiker de opstellen van de diverse ontmoetingen nagaan in de tabbladen van het viertallen-formulier. Met het Swiss menu-item Verander programma laatste ronde ziet men niet alleen een overzicht van de stand die aan de basis lag van die opstelling en de opstelling in één tabel maar ook kan men de opstelling wijzigen. Let wel, indien een triplet wordt gespeeld staat die gedetailleerd op de laatste 3 lijnen van de tabel. Bij de eerste van de 3 ontmoetingen worden de eerste bordjes gebruikt. Bij de tweede de overige bordjes. De laatste tenslotte spelen de speciale giften op de 3de tafel.

Eindstand

Hiermee wordt de eindstand afgedrukt

Maak stand tot ronde x

Indien om één of andere reden het nodig geacht wordt de stand te berekenen tot een bepaalde ronde kan dat via deze optie. Let wel op dat indien reeds verdere standen zijn afgedrukt er niets zal gebeuren (indien bvb als een stand na ronde 5 gebruikt is (bvb om ronde 7 op te

stellen) haalt het niets uit om de stand tot ronde 4 te bepalen.

Straffen

Indien een ploeg bestraft wordt zal de straf steeds verbonden worden aan een bepaalde gift zelfs al is de straf van toepassing op de hele ronde. Een straf is uitgedrukt als een aantal IMPs die voor die ploeg op het betrokken bordje wordt toegepast.

Als een negatieve straf wordt ingevoerd krijgt de ploeg IMPs meer.

Ingave opstelling ronde x

Als aan het einde van de Swiss drive een uitslag per paar berekend moet worden is het belangrijk dat de juiste opstelling van de paren tijdens elke ronde bekend is. Bij opstellen gebruikt het programma altijd dezelfde schikking.

Nadat de ronde gestart is kan de juiste opstelling genoteerd worden en met deze optie in het programma ingevoerd worden.

Verander programma laatste ronde

Nadat een ronde is opgesteld door het programma kan de user de opstelling ervan nog verbeteren via deze menu-optie.

Excel overzicht ronde

Met deze menu-optie wordt een overzicht van de ronde (de ronde die aangegeven is in het formulier) weergegeven in een Excel file.

De file SwissStand.xls wordt daarbij automatisch geopend en indien de user de macro's toelaat wordt een file uitslagen\swissstand.csv getoond die even voordien door Messerbridge is opgesteld.

Bijwerken van de spelerslijst

Menu: Spelers - Bijwerken

Hiermee wordt een formulier geopend dat toelaat de spelerslijst bij te werken.

Toevoegen van nieuwe speler: vul de naam in en geef eventueel een zoeksynoniem.
Indien geen nummer wordt ingevuld dan genereert het programma zelf een nummer achteraan de lijst.

Click op 'Toevoegen van de nieuwe speler'.

Wijzigen van spelergegevens:

Klik op de speler in de lijst en zijn gegevens verschijnen in de bijwerkvakken.

Na veranderen van de gegevens, klik op 'Bijwerken van de speler'.

Na bijwerken van de lijst kan met 'Save spelersfile' de gegevens weggeschreven worden. Indien de spelersfile deel uitmaakt van een Access DB worden de bijwerkingen onmiddellijk toegepast en moet dus geen aparte 'Save spelersfile' uitgevoerd worden.

Indien de spelersfile een sequentiële file is (.txt of .csv) kan deze naar een Access DB weggeschreven worden met de daartoe bestemde knop ('Save spelers naar copie Access DB'). Deze knop kan ook gebruikt worden als een nieuwe spelerslijst is afgeleid van de VBL ledenlijst.

Bijvoegen vanuit VBL Ledenlijst:

stap 1: spelers ... inlezen VBL leden (indien dit niet is gespecificeerd in de parameterfile)

stap 2: zoek speler met naam (met < of > naar volgende naam)

stap 3: als gevonden afsluiten met ;

stap 4: eventueel aanpassen spelergegevens

stap 5: klik 'Toevoegen van de nieuwe speler'.

Website publicaties

Voor een paren tornooi

Save details ... Website

Hiermee worden de gegevens van het tornooi vastgelegd voor verdere exploitatie op het internet. In eerste instantie wordt een xml bestand gemaakt dat alle gegevens van het tornooi bevat in een formaat dat door Microsoft Explorer kan gebruikt worden. De naam van dit bestand is uitslagtornooi+suffix+.xml en wordt opgeslagen in de map website onder de hoofdmap.

Indien de exploitatie hiervan gebeurt op de site van de VBL (onder www.vbl.be/uitslagen) hoeft verder niets.

Indien een eigen website van de club wordt gebruikt kan daarnaast nog een index.htm file aangemaakt worden in dezelfde website map. Hiervoor wordt de gebruiker uitgenodigd om die tornooien te selecteren (de xml files met de resultaten ervan) waarvoor nog een analyse kan gebeuren (vb alle tornooien van de lopende maand).

Voor grote tornooien en individuele tornooien kunnen naast de uitslag ook de Controlestaat en/of de Frekwentiestaat opgeslagen worden als pdf file die dan zo op het internet kunnen worden gezet.

Voorwaarde is wel dat één of andere PDFCreator-printer op de PC geïnstalleerd is en, op het ogenblik dat Messerbridge werd geopend, als standaardprinter was gedefinieerd.

Zie bvb de uitslagen van Flanders Pairs op 26/04:

<http://www.vbl.be/uitslagen/FlandersPairs/>

Viertallen

Ook voor competitie viertallen wordt een mogelijkheid aangereikt om de uitslag op de site van de VBL te plaatsen.

De file die naar de VBL site moet worden doorgegeven wordt aangemaakt via File...Save details...Website.

Opsturen van de gegevens gebeurt dan met

<http://www.vbl.be/messerbridge/comp/opsturen.php>

en het raadplegen van de uitslag via:

<http://www.vbl.be/messerbridge/comp/>

Verscheidene zittingen terzelfder tijd

Verscheidene parentornooien

Wanneer verscheidene toernooien plaatsvinden onder controle van 1 bridgemate server gebruiken we de term lijnen (secties). Voor elke lijn (gekenmerkt door een letter - A, B,...) zijn er een aantal bridgemates beschikbaar en in elke lijn worden de tafels genummerd vanaf tafel 1.

Hoe gaan we te werk?

Open een eerste toernooi zoals hoger beschreven. In het deelnemersformulier kan men best de lijn op "A" zetten want zo wordt dit eerste toernooi als A toernooi opgeslagen. Na opslaan van de spelers wordt een tweede toernooi geopend. Het programma vraagt "is dit een apart toernooi?". Als Ja wordt geantwoord zal dit naast het eerst geopend toernooi beheerd worden. Slechts 1 toernooi is "actief" binnen de Messerbridge sessie. Het eerst geopend toernooi krijgt de letter A toegewezen, het tweede B etc. Later zullen die letters bij het save toegevoegd worden aan de suffix.

Om het actieve toernooi binnen de sessie te veranderen is er de menu-optie File ... Verander lijn (sectie).

Sinds versie 5.4.3 kan nu ook geswitched worden binnen het formulier Deelnemers wat het mogelijk maakt de inschrijvingen van de verschillende toernooien gemakkelijker in parallel te beheren.

De bridgemate controle file wordt aangemaakt rekening met alle opgestarte lijnen.

Het opstarten van de bridgemates (BMPro) kan vanuit het deelnemersformulier met de knop Save+init+bridgemates. Deze knop mag slechts éénmaal gebruikt worden, nl bij het definitief opslaan van het laatste toernooi (indien 3 toernooien in parallel lopen, bij het opslaan van de gegevens van toernooi C, de derde lijn). Alle andere saves moeten gebeuren met de knop Save namen+Initialiseer!

Sinds versie 5.4.4 mag bij elke save dezelfde Save+Init+bridgemates knop gebruikt worden. Vanaf de 2de maal dat die knop wordt gedrukt zal het programma bijkomende vragen stellen om te zien hoe de informatie naar BMPro moet doorgegeven worden.

Elke club heeft zo zijn gewoontes bij het opstarten van toernooien. Indien niet onmiddellijk de paren ingeschreven worden in het deelnemersformulier, heeft men doorgaans geen tijd meer, net voor het starten van het toernooi, om alle namen in te voeren. Het volstaat evenwel de laatste tafel in te vullen om de juiste loopkaart te kunnen selecteren. Dat geldt voor elk deeltornooi. Indien een eventueel afwezig paar niet zit als OW aan de laatste tafel moet zijn plaats in de tabel aangeduid worden met de knop "Byepaar" ofte "Afwezig Paar".

Het is mogelijk om terzelfder tijd ook nog één of ander viertallenwedstrijd te spelen en ook die via de bridgemates te beheren. De viertallenwedstrijd zal dan in een aparte lijn beheerd worden. Als in vorig voorbeeld, na opstarten van de 2 paren toernooien een viertallenwedstrijd wordt geopend zal die lijn C toegewezen krijgen. Maar zoals hoger aangehaald kan er maar 1 viertallenlijn terzelfder tijd bestaan.

Deeltornooien

Onder deze rubriek zitten 2 speciale vormen van toernooien.

Zelfde giften, verscheidene "zalen"

Het meest voorkomende geval is waar het aantal deelnemende paren groter is dan het beschikbare maximum van de gebruikte loopkaarten. In dat geval wordt de groep paren opgesplitst in 2 delen. Elk deel speelt een toernooi met een gebruikelijke loopkaart, maar beide toernooien worden gespeeld met dezelfde kaartverdelingen. Het spreekt voor zich dat dan duplicatie moet gebeuren van de bordjes.

Na elk van de toernooien kan een uitslag voor het deeltornooi worden berekend maar doorgaans wordt alleen de samengevoegde uitslag gepubliceerd.

Menu: file ... Combineer

Om die te bekomen gebruikt men File ... Combineer. In de lijst van de reeds gespeelde toernooien moeten nu de files aangeklikt worden van de deeltornooien die moeten samengevoegd worden. Tijdens het aanklikken moet de Ctrl toets ingedrukt worden om meer dan 1 file te kunnen selecteren. De file, die laatst aangeklikt wordt, zal vooraan in de lijst komen. De paren uit elk deeltornooi krijgen een nieuw nummer om te vermijden dat hetzelfde nummer mermaals voorkomt in de uitslag. Daarom wordt het nummer verhoogt met een veelvoud van de parameter combineermultiplier=100. Als geen parameter is opgegeven wordt 100 genomen.

Helaas werkt die volgorde keuze niet meer in Vista; Vista geeft altijd de geselecteerde files door aan het programma in volgorde van de filenamen in de aangeboden lijst waaruit moet gekozen worden. Normaal is dat de alfabetische volgorde.

Als er een halve barometer werd gespeeld en in beide toernooien werden de OW paren met nummers vanaf 101 voorzien geeft men best de waarde 1000 aan de parameter.

Deze combineer-optie kan ook gebruikt worden als bvb bij een grote kroegentocht de deelnemers in 8 groepen worden ondergebracht. Elk van de groepen speelt zijn toernooi en tenslotte worden de 8 files van elk toernooi gecombineerd tot 1 uitslag.

Marathon toernooi

Menu: file ... Marathon

Met deze optie kunnen de resultaten van verscheidene toernooien, gespeeld door dezelfde paren over 2 of meer sessies tot 1 algemeen resultaat verwerkt worden (bijvoorbeeld in geval van een toernooi dat over 3 speeldagen loopt maar telkens met dezelfde paren). Elke speeldag wordt uitgerekend als een afzonderlijk toernooi. De paren moeten wel dezelfde nummers behouden!

De volgorde in de welke de deeltornooien gepresenteerd worden in de globale uitslag is die welke men ziet als men de selectie doet van de files in het veld bestandsnaam. Om de toernooien in de volgorde 1, 2, 3 te krijgen moet men eerst de 3de file dan de 2de file en ten slotte de eerste file selecteren terwijl de Ctrl-toets ingedrukt blijft.

Invoer op meer dan 1 PC

Om sneller de uitslag van een toernooi beschikbaar te hebben kan de invoer van de scores verdeeld worden over 2 of meer computers. Laten we die hoofd- en satelliet computer(s) noemen.

Op de satelliet computer wordt een toernooi opgezet met een zelfde aantal paren en zo nodig een zelfde bye-paar. Het is niet nodig de namen van alle paren in te voeren op de satelliet computer(s), alleen het aantal moet kloppen en natuurlijke moet dezelfde loopkaart gebruikt worden. Na de initiële save op de hoofdcomputer kan ook een copie van de toernooifile (in de map toernooien) overgebracht worden naar de satellietcomputer. Die kan daar dan als een vorig toernooi geopend worden om zeker over dezelfde definities te beschikken op alle computers.

De scorebriefjes worden verdeeld over de beschikbare computers.

Nadat de scores zijn ingevoerd op de satelliet computer wordt een "Partial save" (knop op het score-invoer scherm) gedaan waarbij de ingevoerde scores worden weggeschreven. Het resultaat wordt per diskette of via het netwerk doorgegeven naar de hoofdcomputer.

Daar worden die ingelezen door activering van de knop "Partial read".

Hulpmiddelen (Tools)

Aanmaken loopkaartfile voor actieve toernooi

Stel dat de beweging voor het toernooi automatisch is opgesteld zoals bvb een Mitchell beweging, en dat diezelfde beweging later nog zal gespeeld worden dan kan na opstellen van het toernooi een loopkaartfile aangemaakt worden die deze beweging in Meserbridge termen beschrijft.

Tijdens de uitvoering krijgt de gebruiker de kans een eigen naam te kiezen voor deze loopkaartfile

Afdrukken loopkaarten

Opgelet: dit is enkel mogelijk indien de loopkaartfile van het type A en volledige informatie bevat betreffende ronde en tafel. Natuurlijk is dat ook mogelijk voor de bewegingen die door het programma zelf worden gegenereerd (Barometer, Mitchell).

Afdrukken loopkaarten met namen deelnemers

Deze optie geeft het beste overzicht en is op bijna alle printers veruit het snelst in uitvoering.

Menu: Tools - print loopkaarten met namen

Nadat een toernooi is opgezet (we weten hoeveel deelnemers er zijn en welke loopkaarten gebruikt worden) kunnen de loopkaarten gedrukt worden. Dit is vooral handig voor individuele toernooien omdat die loopkaarten wellicht niet voorradig zijn.

Met deze optie worden niet alleen de houder(s) van de loopkaart vermeld maar ook de namen van alle tegenstanders.

Aangezien geen kaders gedrukt worden rond de gegevens gaat het drukken veel sneller.

Voordelen:

- Alle loopkaarten bevatten de nummers van NZ en OW paren, eventueel de individuele nummers van N, Z, O en W als het een individueel tornooi betreft.
- Ook de namen van alle deelnemende partijen staan vermeld.
- Geen misverstanden mogelijk omdat de loopkaart alleen dit tornooi beschrijft.
- 4 tot 12 loopkaarten per pagina kunnen gedrukt worden; het A4 papier wordt in portretstand gebruikt (papier staand).

Nadeel: het afdrukken en versnijden van de loopkaarten kan enkele minuten duren op een ogenblik dat die tijd niet voor handen is.

Afdrukken loopkaarten in kaders

Deze optie geeft een meer klassiek beeld van de loopkaart in zeer compacte vorm. Toch duurt het printen doorgaans veel langer.

Menu: Tools - print loopkaarten in kaders

Nadat een tornooi is opgezet (we weten hoeveel deelnemers er zijn en welke loopkaarten gebruikt worden) kunnen de loopkaarten gedrukt worden.

Dit is vooral handig voor individuele tornooien omdat die loopkaarten wellicht niet voorradig zijn.

Voordelen:

- Alle loopkaarten bevatten de nummers van NZ en OW paren, eventueel de individuele nummers van N, Z, O en W als het een individueel tornooi betreft.
- Geen misverstanden mogelijk omdat de loopkaart alleen dit tornooi beschrijft.
- 4, 6, 8, 10 of 12 loopkaarten per pagina kunnen gedrukt worden; het A4 papier wordt meestal in landschapstand gebruikt (papier liggend).

Nadeel: het afdrukken kan enkele minuten duren op een ogenblik dat die tijd niet voor handen is.

Afdrukken scorebriefjes

Menu: Tools ... print scorebriefjes

Nadat een tornooi is opgezet (we weten hoeveel deelnemers er zijn en welke loopkaarten gebruikt worden) kunnen scorebriefjes gedrukt worden.

Voordelen:

- alle scorebriefjes bevatten de nummers van NZ en OW paren.
- Elk briefje is voorzien van spelnummer en datum.
- Een eventuele Bye is vermeld.
- 4, 6 of 8 briefjes per pagina kunnen gedrukt worden; 6 en 8 briefjes in landschapsstand (papier liggend).

Nadeel: het afdrukken kan enkele minuten duren op een ogenblik dat die tijd niet voor handen

is.

De titellijn kan aangepast worden met deze parameter:

scorebriefje=Gift:# \$datum\$ \$club\$ \$paren\$ \$gever\$/\$kwetsbaar\$

In deze parameterlijn wordt # vervangen door het nummer van de gift;

\$datum\$ wordt vervangen door de datum;

\$club\$ wordt vervangen door de naam van de club;

\$paren\$ wordt vervangen door het aantal paren in de beweging;

\$gever\$ wordt vervangen door de richting die de gever aangeeft (vb N);

\$kwetsbaar\$ wordt vervangen door de kwetsbaarheden voor de gift van NZ en OW;
voorbeelden voor deze kwetsbaar definitie:

--: niemand kwetsbaar; AL: allen kwetsbaar; NZ: NZ kwetsbaar (en OW niet).

Een ander voorbeeld voor opstelling van deze parameterlijn is:

scorebriefje=Gift:# beweging:\$paren\$ gever:\$gever\$ kw:\$kwetsbaar\$

Controlestaat

Menu: Tools - print Controlestaat

Nadat een tornooi is afgelopen of er zijn al een aantal giftgroepen volledig afgewerkt (met een Barometertornooi kan dit al vanaf de 2de ronde) kan een controlestaat gedrukt worden. Dit rapport geeft voor elke gift de scores en de berekende punten weer.

2, 4 of 8 blokken kunnen op 1 pagina gedrukt worden. Elk blok bevat de details van een giftgroep.

Indien gekozen wordt om niet alle giftgroepen af te drukken dan wordt de het overzichtsblok met de deelnemers alleen geprint indien de eerste giftgroep in de selectie zit.

Frekwentiestaat

Er zijn 2 versies beschikbaar van de frekwentiestaten; in beide gevallen worden de scores doorgelicht vanuit een NZ en vanuit een OW standpunt om toe te laten de impact van arbitrale scores, waarbij NZ en OW een andere score kregen, duidelijk te maken. In de ene staat worden de NZ en OW visie per gift gepresenteerd; in het andere geval wordt een aparte pagina afgedrukt voor NZ en OW met telkens een overzicht van alle giften vanuit dat zicht.

Menu: Tools - print Freqstaat NZ en OW apart

Menu: Tools - print Frekwentiestaat