

Messerbridge

HANDLEIDING



Copyright:
Jos De Messemaeker
Vlaamse Bridge Liga

Laatste herziening 03/10/2011
Messerbridge release 6

Jos. De Messemaeker

INHOUD

Messerbridge handleiding	5
Woord vooraf	5
Vorbereiding	14
Installatie eerste stap	14
Installatie afwerken	14
Access ondersteuning	15
http://users.pandora.be/josdemes/messerbridge/installDAO.zip	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Unzip de files naar een werkmap en voer daar installDAO.bat uit..	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
De organisatie op schijf	16
Een eigen spelersfile maken	16
Waarom een spelers database?	16
Afleiden spelerslijst van VBL ledenlijst	17
Bijwerken van de spelerslijst.....	17
Loopkaarten (Bewegingen)	18
De parameter database messerparams.mdb.....	18
Een nieuw clubtornooi opstarten	21
Selecteer de loopkaartklasse.....	21
Nummering van de paren	21
Invoer van de namen in het deelnemers formulier	21
Het beheer van de bridgemates	24
Het beheer van de bridgemates	25
Het programmaschema (organigram): zie Schema.xls	25
Menu: BridgeMate	25
Maak controle bestand en open in Bridgemate pro Control + Server start	25
Maak controle bestand en open in Bridgemate pro Control.....	25
Open hoger vermelde bestand in Bridgemate pro Control.....	26
Haal scoregegevens uit controlebestand	26
Andere velden op het bridgemates formulier	26
Combinatie opstarten tornooi en opstarten bridgemates	27
Miserie tijdens het tornooi.....	27
Het basisstation valt uit	27
De computer valt uit	28
Messerbridge valt uit of wordt ongewild afgesloten	29
BMPPro mogelijkheden	29
Meer dan 1 tornooi	29
Manuele invoer van scores	30
Invoer per gift.....	30
1) invoer scores met Enter	30
2) invoer scores met + en -	31
3) invoer contracten.....	31
4) Speciale gevallen 'draaihand' en 'draaibord'.....	32
5) Arbitrale scores	33
6) Straffen.....	33
7) Invoer van de kaartverdelingen.....	34
8) Scoresimulatie.....	35
Verbeteringen van ingevoerde scores	35

Verbeteringen in BMPro	35
Verbeteringen in Messerbridge	35
Invoer per tafel	36
Menu: tafels ... invoeren	36
De resultaten van een toernooi	37
Afdrukken van de uitslag	37
Het VBL rapport.....	37
Samengestelde uitslag	37
De uitslag als Excel file.....	38
De Details per paar	38
Berekeningswijze	38
Opslaan van de gegevens van een toernooi	38
Tornooiijmdd(A).txt files in de map toernooien.....	38
Opslag van een xml file voor website exploitatie	39
Opslaan VBL master points file	39
Een Patton toernooi	39
Individuele toernooien	41
Individuele toernooien	41
De deelnemers aan een individueel toernooi	41
Aanvullen tot een beschikbare loopkaart	41
Berekening van de uitslag	41
Gebruik van de bridgemates.....	41
Beschikbare loopkaarten	41
Automatische schema's	42
Zoek tussen beschikbare loopkaarten.....	42
Barometer	43
BaroSwiss.....	44
Mitchell	44
Interclub scrambled Mitchell	44
Open invoer	45
Viertallen.....	46
Competitiewedstrijden	46
Beveiliging in geval van een viertallenwedstrijd	48
Nieuw ander: opstarten van een viertallen sessie zoals hierboven maar niet competitie gebonden	48
Nieuw Swiss: opstarten van een Swiss wedstrijd tussen viertallen	49
Swiss Viertallen - uitleg en hulpprogramma's.....	49
Bijwerken van de spelerslijst.....	52
Website publicaties	54
Voor een paren toernooi.....	54
Verscheidene zittingen terzelfder tijd.....	55
Verscheidene parentoernooien	55
Deeltornooien	56
Zelfde giften, verscheidene "zalen"	56
Marathon toernooi.....	56
Invoer op meer dan 1 PC.....	57
Hulpmiddelen (Tools)	57
Afdrukken scorebriefjes	57
Controlestaat.....	58
Frekwentiestaat	58

Hulpmiddelen (Loopkaarten)	58
Import loopkaart in database	58
Afdrukken loopkaarten.....	58
Afdrukken loopkaarten met namen deelnemers	59
Afdrukken loopkaarten in kaders	59
Aanmaken loopkaartfile voor actieve toernooi.....	59

Messerbridge handleiding

Woord vooraf

Dit document werd in eerste instantie opgesteld ter gelegenheid van de workshop op 10/05/2008 en beschreef de werking van het programma op dat ogenblik.

Het is als aanvulling bedoeld van de help file die samen met het product wordt geïnstalleerd.

Waar de help file alle hoeken en kanten van het programma tracht toe te lichten is het hier vooral te doen om het logische gebruik van het programma in standaardsituaties uiteen te zetten, zonder de noodzaak om alle uitzonderlijke situaties te behandelen.

*De tekst is herzien in mei 2009 en houdt rekening met deze wijzigingen (in **vet de wijzigingen** waarvoor meer info te vinden is in dit document):*

Wijzigingen in 6.6.1.

- *Inlezen van HandRecord tabel*
- *6611: marathon met plaatsing files=volgorde waarin files behandeld worden (zoals combineer)*
- *6612: samenvoegen(combineer) ook voor toernooi met aangepaste gift*
- *6612: aanpassingen voor nieuwe mogelijkheden bridgemates ivm invoer spelernummers en de eventuele verbetering van die nummers.*
- *6613: kleine correctie herinlezen toernooi vanaf bws file*
- *6614:*
 - *print Patton met details per match*
 - *Correctie Swiss viertallen voor "delete laatste ronde" met triplet*
 - *Correctie inlezen kaartverdeling van vorig toernooi (met bye)*
- *6615:*
 - *gebruik van koosnamen van leden (op basis van veld in Spelers tabel)*
 - *Opkuisen deelnemersformulier bij opzetten nieuw toernooi*
 - *Invoer Scores/gift: geen onderscheid meer tussen invoer en verbeteren*
 - *Verbeteringen aan patton formulier berekeningen (bord niet gespeeld, reverse, meer dan 1 giftgroep per match)*
 - *Verbetering in formulier scores per tafel (niet gespeeld, gemiddelde)*
 - *Verbetering fout als lijnen in een andere volgorde zijn gezet (invoer/gift) en na herinlezen*
 - *Verbetering verdwijnende Bye-positie in deelnemersformulier*
 - *Eventname parameter bij opstarten messerbridge*

Wijzigingen in 6.6.0.

- *Publicatie van een nieuwe parameters modeldatabase(MesserparamsNL.mdb)*
- *Om het programma bij te werken moet na het unzippen van de zipfile, die op de VBL-site staat, in de messerbridge map het programma MesserInstall.exe uitgevoerd worden. Antwoord Ja op de vraag of de vorige versie van messerparams moet gebruikt worden en de loopkaart tabellen moeten behouden blijven*
- *Afsplitsing van het menu-item Drive tools van Tools*
- *Implementatie van Vademecum Masterpoints*
 - *identificatie type drive (default = clubtoernooi)*
 - *csv file voor rapportering (VBL applicatie bestaat nog niet!)*
 - *nieuwe tabel DriveTypes in messerparams.mdb*

- nieuwe layout en gegevens in de tabel MasterPoints
- Scrambling voor Barometer beweging (NZ-OW switching)
- Barometer maken van Mitchell beweging
- CPs worden getoond in Patton- en Swiss-viertallen uitslagen

Wijzigingen in 6.5.3.

- Nieuwe gegevens voor de MP van individuele toernooien (tabel MasterPoints aanpassen)
- Nieuwe tabel beschikbaar voor berekening patton-VPs
- Tabel VP_PattonBis wordt gebruikt als aanwezig
- Nieuwe versie MesserCopyDBTable.exe om die tabel te kunnen kopiëren
- Nieuwe mogelijkheden voor berekening (Patton)viertallen-uitslag zoals "Board-a-Match"
- VBL-CSV map met daarin de MP rapporten in csv formaat
- Opsplitsing van menu-item Tools in Drive Tools en Tools
- Definitie van de drive organisatie en berekening van CPs, ook voor viertallen organisaties (item onder Drive Tools)

Wijzigingen in 6.5.2.

- Swiss viertallen: invoer IMP score match per match via nieuw formulier
- Verbetering fout bij opstellen Swiss viertallen volgende ronde
- Verbetering forfait score swiss viertallen
- Patton berekening ook met confrontaties gespreid over verscheidene giftgroepen
- Verbetering opstarten Patton met beweging uit movements database
- Kleine correctie voor spelersfile definitie in parameters (in map met () in naam)
- Kleine correctie voor datum weergave (standaard dd/mm/yyyy)
- Correctie als hoofdmap haakjes bevat; vb:C:\Program Files (x86)\Messerbridge
- 6521: na bijwerken van de beweging met behoud van de scores wordt "lees scores vanaf begin" automatisch geactiveerd.
- 6522: verbetering fout wegschrijven statistieken (fout sinds 6511)
- 6523: @PTM lijn voor T02 Patton-loopkaarten (vb @PTM=20)
- 6523: verbeteringen naar BMPPro toe voor Swiss drives
- 6524: verbetering opslaan en heropenen toernooi met beweging uit database
- 6525&6: verbeteringen automatische heropstart
- 6526: verbetering verhuis paar in deelnemerslijst
- 6526: verbetering bijwerken parameters database met csv file

Wijzigingen in 6.5.1.

- Round Robin teams (auto generatie) nu ook in 2 zittingen (bordjes 2 maal 1...x)
- Verbetering marathon barometer ivm kwetsbaarheid 2de luik bij inlezen bridgemates
- Verbetering stand berekening Patton (onderlinge confrontatie primeert)
- 6511: verbetering beheer patton toernooien; bekendmaking via loopkaartfile(@PTM=...) of "patton" de naam van de beweging in de movements database
- 6511: verbetering opslaan statistieken
- 6512: verbetering letters bij uitslag met totalen per ronde en ongewone tafelnummers
- 6513: verbetering opslaan statistieken (fout sinds 6511)
- 6514: foutverbetering invoer scores op een triplet tafel bij een Swiss viertallen
- 6514: foutverbetering Swiss viertallen met triplet (gevolg verbeteringen patton)
- 6515: namen Patton viertallen werden niet ingelezen uit opgeslagen file
- 6515: verbetering inlezen straf uit opgeslagen file bij Patton viertallen

Wijzigingen in 6.5.0.

- Nieuwe parameters voor de bridgemates (nieuwe versie default2.bws)

- *Verbeteringen aan het competitie-viertallenformulier i.v.m. zichtbaarheid na opstarten bridgemates*

Wijzigingen in 6.4.5.

- *Verbeteringen aan het competitie-viertallenformulier i.v.m. invoer spelers (ook via bridgemates)*
- *Nieuwe manier om uitzonderlijke scores in te voeren (arbitrale, ...)*
- *Correctie fout (geïntroduceerd in 644) bij bijwerking van de beweging*

Wijzigingen in 6.4.4.

- *Maken van uitslag met bridgemate database met daarin de namen van de spelers*
- *Maken van een csv copie van een willekeurige databasetabel*
- *Correcties bijwerken ledenlijst*
- *Correcties viertallen geralateerd (deelnemers formulier; bridgemates)*
- *Correctie inlezen pbn file met kaartverdelingen*
- *Correctie aanmaak bridgemate database met reeds ingevoerde scores*
- *Correcties bridgemate database transacties op advies van producent bridgemates*
- *Correctie viertallen Swiss voor forfait-score*
- *Correctie details per paar als meer dan 1 paar wordt getoond (6443)*
- *Verbeteringen viertallen competitie i.v.m. invoer spelers via bridgemates(6445)*

Wijzigingen in 6.4.3.

- *Correcties bijwerken ledenlijst*
- *Correcties interface met bridgemates*
- *Correctie (foutbericht) bij op de site zetten van xml file als Clubnr parameter niet bestaat*
- *Correctie bewerkingen met spelers.mdb database*
- *Toon club naam bij inschrijving deelnemer indien viertallen*

Wijzigingen in 6.4.2.

- *Aanpassen voor nieuwe mogelijkheid bridgemate II om tornooien te groeperen*
- *Group veld toegevoegd aan tabel Tables in default2.bws database (model voor bws file naar BMPPro)*
- *Verbetering bijwerken tabel VBLLeden in spelers database (fout sinds 635)*
- *Verbetering nummering paren Swiss viertallen voor geval parameter ClosedRoomNumbers=0 (default 101)*

Wijzigingen in 6.4.1.

- *Nieuwe parameter BoardsExtrapolation voor butler en soortgenoten (ipv gemiddelde op 1)*

Wijzigingen in 6.4.0.

- *Uittesten met de nieuwe versie van BMPPro die het mogelijk maakt om met oude en nieuwe bridgemates te werken.*
- *Aanpassing van de parameter TableTopPgm: als die start met een * dan worden 2 kopieën van BMPPro opgestart, 1 voor elke versie basisstation. Vb:
TableTopPgm=*d:\bridgematePro2Multi*
- *BM2 setting BM2NameSource toegevoegd aan default2.bws*
- *Verbetering van een fout (sinds 631) i.v.m. marathon berekeningen*

Wijzigingen in 6.3.6.

- *Automatische link naar site VBL voor opslaan toernooiuitslagen op site (op VBL-site zetten van xml file)*
- *Correcties en aanvullingen voor het gebruik van de Ascherman uitrekenmethode*

- Nieuwe parameter *DefaultCalculation* (0..5) die aangeeft welke berekeningsmethode gebruikt wordt
- Voor *MatchPoint* scoring *DefaultCalculation*=0; voor *Ascherman* *DefaultCalculation*=5
- Correcties voor het geval van fouten bij openen van programma *messerbridge*

Wijzigingen in 6.3.5.

- Selectie paar-(of speler-)nummers bij afdrucken loopkaarten met namen
- Correctie fout viertallen competitie bij automatische print half weg
- Inlezen csv file VBL leden: open formaat met titellijn - creatie nieuwe velden in *VBLLIEDEN* tabel in spelers database
- Verbetering behandeling bijkomende velden in *Spelers (Leden)* tabel
- Opslag statistieken: poging om spookfout te verbeteren (wrong floating point numbers)

Wijzigingen in 6.3.4.

- Mogelijkheid om nieuwe parameters via een csv file toe te voegen
- Bewegingen voor individuele toernooien over 7 ronden voor 16, 17, 18, ... 60 spelers

Wijzigingen in 6.3.3.

- Correctie verplaatsen paar in deelnemersformulier
- Correctie naam *Butler* (was *Bulter*) in *messerparamsNL.mdb* (model *messerparams.mdb*)
- Mogelijkheid om csv kaartverdelingsfile op eigen site te zetten (raadpleging *Messeranalyse*)
- *Van_csvNaar_xml.exe*

Wijzigingen in 6.3.2.

- Lijst van de bewegingen in de *Movements* database
- Nummering bordjes bij multi-zitting marathon beter afgestemd
- Aanvullen scores volgende zitting marathon aangepast
- *Ascherman* berekeningswijze toegevoegd
- Bevordering als viertallen-competitie reeks
- Nieuwe parameter *CompetitionSecure*(=N)
- Nieuwigheden die geen programma-wijzigingen betreffen:
 - Kalender file voor competitie 2010-2011
 - Alternatieve analyse op site van VBL (alleen voor paren toernooien)
 - Bijkomende individuele bewegingen in *movements* database

Wijzigingen in 6.3.1.

- Mogelijkheid om straffen per paar te tonen in uitslag en details per paar lijst
- Diverse verbeteringen voor heropenen (open saved file) van toernooi, met beweging uit database *movements*
- Verbeteringen aan het beheer van het deelnemers formulier
- Verbeteringen bij uitvoeren *Marathon* zittingen in geval bewegingen uit *movements* database
- Parameter *DecimalSeparator* plus correcties aan uitslagen om by default een , te gebruiken

Wijzigingen in 6.3.0.

- **Mogelijkheid om vaste paren te gebruiken voor deelnemers toernooi en statistieken**
- **Beheer van vaste parenlijst (tabel *Paren* in *spelers* database) in formulier bijwerken leden**
- Verbetering reverse situatie als die via *bridgemates* is ingevoerd

Wijzigingen in 6.2.5.

- Aanpassen initiele waarden start lezen bridgemates scores
- Mogelijkheid lettergrootte aan te passen van standaard uitslag.
- **Aanpassingen aan tabel PlayerNumbers in bws file**
- Inlezen van kaartverdelingen uit PlayData tabel in bridgemate bws file
- Herschikken kaartverdelingsprocedures in verticaal menu
- Oproep-mogelijkheid van BatchConverter
- Oproep-mogelijkheid van Duplicatie programma
- Oproep-mogelijkheid van DeepFinesse
- Oproep-mogelijkheid van DealMaster

Wijzigingen in 6.2.4.

- Inlezen kaartverdelingen met *.pbn file formaat
- Mogelijkheid om elke beweging als barometer beweging te spelen (giftgroep=ronde)
- Verduidelijking van keuze bij opstarten van een Barometer-tornooi
- Nieuwe versie statistiek berekening
- Kleine verbetering aan statistiek codes (max 10 posities)
- Kleine verbetering inlezen samengesteld tornooi
- Kleine verbetering aanmaken VBL MP rapport als speler niet met VBL nr in spelerslijst zit
- Wijzigingen beheer wachtwoorden: peterschap aanvragen; zelf wachtwoorden berekenen
- Databasenaam veld in bridgemate formulier kan niet meer accidenteel gewijzigd worden
- **AltReverse parameter: geeft de reverse lijnen in de scores per bord anders weer**
- ComposedResult parameter: alternatieve layout van uitslag in geval van overdracht (% of punten)
- Automatische overdracht van percentage naar volgende zitting op vraag gebruiker
- Patton teams modulo kan ingesteld worden (standaard=100)

Wijzigingen in 6.2.3.

- Verbetering i.v.m. afwezig paar dat opgevuld wordt
- Verbetering layout scorebriefjes (6231)
- 6231: verbetering details per paar als voor 1 bordje alle scores identiek zijn.
- 6231: nieuwe parameter BoardsPerRound die toelaat de default waarde in te stellen (i.p.v. 4)
- 6232: nieuwe parameter MenuOptions om het eerste item van File menu te verplaatsen
- 6232: fout bij inlezen kaartverdelingen met meer dan 9 tafels en uitkomstkaart

Wijzigingen in 6.2.2.

- Nieuw rapport Swiss Viertallen: einduitslag met de namen van de spelers
- Nieuw rapport Swiss Viertallen: uitslag (samenvatting) van een ronde (als csv file geopend in Excel)
- Verbetering reverse situatie Swiss viertallen
- Swiss paren: mogelijkheid om laatst gegenereerde ronde te annuleren
- Nieuwe manier om kaartverdelingen in te geven (formaat Forum).
- Verbetering invoerscherm scores per gift: geen check als alleen is gescrolled
- Open vorig tornooi: nu ook mogelijk om een nieuwe save+initialisatie te doen.
- Verbetering toevoeging van speler in ledenlijst met nummer hoger dan voorlopig hoogste
- Verbetering VBL master point rapport (VBL nummer voor speler die niet in spelerslijst is opgenomen).
- Verbeteringen timer beheer BMPPro met inlezen deelnemers vanuit bridgemates.

Wijzigingen in 6.2.1.

- Een nieuwe versie van Swiss-viertallen die ook een oneven aantal giften per ronde aankan
- Met een klik in de paren-uitslag krijgt men diezelfde uitslag maar dan met meer decimalen
- Diverse verbeteringen in het beheer van de lijnen en bij het opzetten van tornooien
- Kleine verbetering voor de functie "Herneem laatste namen" in het deelnemers formulier
- Aanpassingen om formulieren beter te tonen met DPI=120

Wijzigingen in 6.2.0.

- **Alle Access databases in Access 2000 formaat - verplicht gebruik van DAO360.dll**
- Om statistiek.xls te kunnen gebruiken moet DAO360 volledig worden geregistreerd
- **Aanpassingen om de bridgemate2 toestellen te ondersteunen**
- Verbeteringen Swiss viertallen
- Verbeteringen deelnemersformulier
- Verbeteringen ledenbijwerken vanaf VBL ledenlijst
- **Nieuwe procedures om na een crash herop te starten**
- De naam van het paar wordt (na rechtermuisklik) getoond in het invoerformulier voor scores per gift

Wijzigingen in 6.1.0. en 6.1.1.

- **Een nieuw programma MesserCopyDBTable.exe laat toe een tabel van één database naar een andere te kopiëren**
- De schermgrootte en positie worden gebaseerd op de vorige sessie
- **Nieuwe manier om tornooien op te starten met herziening van het inschrijvingsformulier voor de deelnemers**
- Mogelijkheid om verscheidene kopieën van de uitslag in één maal af te drukken
- Onder tools: mogelijkheid om van printer te veranderen
- **Verbeteringen aan het formulier "Bijwerken ledenlijst" voor niet-standaard velden**
- Veranderen van lijn (sectie) kan ook in uitslag en invoer scores formulier
- Modellen voor viertallencompetitie met 8 en 10 viertallen met afdrukken van standen na elke "speeldag"
- Simulatie scores of alle scores resetten voor een bereik (vb 1-16) van giften
- **Selectie uit een lijst van een speciale score in de kolom "uitzonderingen" (activeer met rechtermuisknop)**
- **Bij Patton tornooien: toevoegen van naam teams en invoeren van straffen per team; complementariteit van de straffen per team en de straffen per paar (wreed ingewikkeld).**
- **Onder Auto tornooien: mogelijkheid van een Patton schema aan te maken (elke ronde met dezelfde geduplicateerde giftgroep).**
- **Automatische heropstart van de aan gang zijnde tornooien na ongewild afsluiten van Messerbridge.**
- Verbetering beheer secties als niet overal zelfde berekeningswijze wordt toegepast
- Verbetering van fout in geval een percentuele score achteraf wordt vervangen door een echte score
- Verbeteringen in de versie 6 veroorzaakt door de mogelijkheid om lijnen voor invoer scores in een andere volgorde te zetten

Wijzigingen in 6.0.2.

- **Alternatieve manier van puntenbepaling bij percent straffen (zoals 60/40) met de nieuwe parameter ButlerPenalty**

Wijzigingen in 6.0.1.3

- *Verbetering fout bij afdruk loopkaarten met naam als paar niet alle giftgroepen speelt*
- *Verbetering fout uitslag per ronde als bij marathon deel 2 minder lijnen dan deel 1*

Wijzigingen in 6.0.1.2

- *Patton uitslag mogelijk (keuze) bij onvolledige invoer resultaten*
- *Verbetering beheer printers*
- *Verbetering paswoord controle bij gebruik na tijdsoverschrijding (meer dan 20 dagen in test)*

Wijzigingen in 6.0.1.1

- *Referentie naar helpfile gecorrigeerd*
- *Verwijzing naar D-schijf bij installatie (hopelijk - ik kan dat niet testen) gecorrigeerd*
- *Correctie datumverwijzing (gaf alleen fout in andere landen)*
- *Clubnaam in inschrijvingsformulier vanuit parameters*
- *Giften per ronde behandeling in geval van auto keuze uit movements*

Wijzigingen in 6.0.

- *De eerste versie die klaar is om in elke taal aangeboden te worden; voorlopig zijn alleen Nederlands en Engels voorzien*
- *De parameterfile is nu een Access database; volgens het type parameter is die uitgesplitst over verscheidene tabellen*
- *Er zijn ook tabellen met alle titels en berichten om de andere talen mogelijk te maken.*
- *Voor elke installatie moet een wachtwoord aangevraagd worden.*
- *Bewegingen (loopkaartfiles) kunnen opgeslagen worden in de Movements database.*
- *De loopkaarten die voorheen standaard meegeleverd werden zitten nu in de database.*
- *Nieuwe manier om tornooien te starten: onder Auto bewegingen is er een optie die toelaat de best geschikte beweging te selecteren voor het aantal deelnemers aan het tornooi en het aantal bordjes dat men wil spelen.*
- *Bij invoer scores in Messerbridge kunnen de lijnen in een andere volgorde gezet worden.*
- *Bijkomend programma om de vroegere parameters (messerbridge.ini) over te nemen en daarna de parameters bij te werken (geen Access licentie is nodig).*

Wijzigingen in 5.6.5.

- *De parameter die het samenvoegen van tornooien bepaalt (combineermultiplier) is veranderd*
- *Verbeteringen aan het invoeren van scores per tafel*
- *Verbetering invoeren deelnemers rechtstreeks in tabel (zonder ledenlijst)*
- *"Triple" barometer als uitbreiding van halve barometer*

Wijzigingen in 5.6.4.

- *Wijzigingen en correcties op basis van de ervaring van de Beker van Vlaanderen - Swiss viertallen*
- *Correctie als 1 van beide bordjes niet gespeeld is (gift telt niet mee!)*
- *Mogelijkheid om kapitein (eerste paar) altijd als noord te laten spelen*
- *Keuze layout programma volgende ronde*

Wijzigingen in 5.6.3.

- *Wijzigingen en correcties op basis van de ervaring van de Beker van Vlaanderen*
- *Rapport van de straffen bij een viertallen-swiss drive*
- *Verbetering aan de CheckSync knop in het deelnemers formulier*
- *Verbetering aanmaken bws file met triplet scores*
- *Mogelijkheid om IMP-resultaten van een Swissronde in te voeren (i.p.v. scores van spellen)*

Wijzigingen in 5.6.2.

- *Correcties voor butler tornooien in geval een paar geen enkel bord gespeeld heeft*
- *Verbetering voor complexe U02 loopkaarten (Brigitte voor individuele tornooien)*

Wijzigingen in 5.6.1.

- *Wijziging layout Details per paar*
- *Bijwerking berekening Gx%y% score i.g.v. Butler tornooi*
- *Kleine correctie Swiss, butler*
- ***Mogelijkheid om scores automatisch te genereren om te testen***
- *fout bij individuele tornooien met fixed aantal tafels*

Wijzigingen in 5.6.0.

- *Ook viertallenwedstrijden kunnen nu in verscheidene lijnen gespeeld worden*
- *De loopkaart voor individuele tornooien kan nu uit de loopkaartenmap geselecteerd worden.*
- *Andere formuliergrootte en spelerstabel bij deelnemers tornooi.*
- *Verbetering fout controlestaat bij Butler tornooi.*
- ***Mogelijkheid om de naam van de exe file op te geven voor het bridgemate controle programma (BMPro.exe)***
- ***Mogelijkheid om de default instellingen voor de bridgemates in te geven via de parameter file***
- *Correctie VBL master points rapport voor een individueel tornooi*
- ***Mogelijkheid voor het ingeven van de kaartverdelingen per gift***
- *Keuze van de map waar tornooien, uitslagen, bws files, MP rapporten gezet worden*
- *Verbetering van de nummering van de paren bij samenvoegen (Combineer); dit was fout sinds 5409*
- ***Aanvulling Pattonuitslagen: ook zonder gift-matchpunten (0, 1 of 2) en wel met IMP+ en IMP-***
- ***Aanvulling Patton: print van de ploegenrangschikking***
- ***Aanvulling viertallen (niet voor Swiss): print van de samenvatting van de eindstanden***
- *Verbetering frekwentiestaten bij viertallen (gaf geen resultaat als niet eerder een uitslag per paar werd gemaakt).*
- *Verbeteringen inlezen clubviertallen - veld handicap soms verkeerd gelezen.*

Wijzigingen in 5.5.4.

Vastleggen van het aantal tafels in het invoerscherm van de deelnemers (aanvinken fix)

Verbeteringen in het beheer van de loopkaartklasse; mogelijkheid van verder bouwen op een opnieuw geopend tornooi

Inlezen van de uitkomstkaart vanuit de bridgemates

Inlezen van de deelnemersnummers vanuit de bridgemates

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 toernooi

Kleine verbeteringen aan het toernooi-uitslag formulier

Wijzigingen in 5.5.0

Bijkomende resultaten (viertallen) van een Patton toernooi

Correcties voor Swiss viertallen

Correcties voor bijwerken bridgemates bewegingen

Opslaan van uitrekenmethode in de toernooifile

Wijzigingen in 5.4.11

Aanmaken van een loopkaartfile van een automatisch gegenereerd toernooi

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

Wijzigingen in 5.4.10

Correcties voor toernooien 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 eerste stap

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

Dubbelklik dan op de .msi file en de installatie procedure start. Klik op "install" in het openingsscherm. Klik vervolgens op "Ok" en "ik accepteer de licentieovereenkomst" en kies dan de map waar het programma moet geïnstalleerd worden.

In Vista en Windows7 is het aangewezen niet te installeren in een map onder "Program Files".

De rest loopt van zelf.

Het is mogelijk dat er een foutboodschap komt ivm DAO360.dll maar daar moet u zich niets van aantrekken.

Als een 2de maal de msi file (niet noodzakelijk dezelfde versie!) wordt opgestart moet eerst de vorige installatie verwijderd worden; pas daarna kan een nieuwe installatie gebeuren.

Vista of Windows7

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

Installatie afwerken

Alvorens aan de slag te kunnen met Messerbridge zijn er nog enkele stappen nodig.

Aanvraag wachtwoord: met het programma MesserInstall.exe

De versie 6.0 is meertalig. Voorlopig worden enkel Nederlands aangeboden (Engels is beschikbaar) maar het "volstaat" om alle titels en berichten te vertalen die in de parameter-database staan om een versie in een andere taal te bekomen.

Na uitvoeren van MesserSetup.msi vindt men dit programma in de hoofdmap van messerbridge. Bij uitvoering in Vista vraagt het systeem of het programma als administrator mag uitgevoerd worden. Dat is nodig omdat dit programma belangrijke informatie gaat vastleggen in het register.

In de eerste plaats moet de gebruiker dan kiezen voor welke taal hij gaat door op NL of EN te klikken.

Nadat het internet-adres van de gebruiker is ingevuld moet de knop "voorbereiding + aanvraag wachtwoord" geactiveerd worden. Dat gaat de installatie verder afwerken en een bericht opstellen, met daarin een code, dat naar de administrator van messerbridge (josdemes@telenet.be) moet doorgestuurd te worden.

De administrator stuurt dan een bericht terug met het te gebruiken wachtwoord dat overeenstemt met de code van de gebruiker. Elke computer zal een eigen wachtwoord vergen!

Openen van Messerbridge

De eerste maal dat messerbridge geopend wordt ziet men een bericht dat het aantal dagen weergeeft dat het programma nog kan gebruikt worden vooraleer een wachtwoord moet ingevoerd te worden. Zodra men het wachtwoord heeft ontvangen kan dit ingevoerd worden. Omdat het wachtwoord een moeilijke code bevat kan i.p.v. het wachtwoord ook het woord

"file" worden ingevoerd. Voorwaarde is dan dat de file met het wachtwoord dat van de administrator is ontvangen gezet is in de map van het programma.

Bijwerken van de parameters: Params.exe (of beter in Messerbridge onder Tools)

Omdat niet elke gebruiker beschikt over Access is een programma bijgeleverd dat toelaat de parameters bij te werken en ook de parameters die vroeger waren opgeslagen in messerbridge.ini over te nemen. Wel eerst deze messerbridge.ini file kopiëren naar de nieuwe messerbridge map.

De verschillende tabellen die in de parameter database voorzien zijn staan beschreven in de verklarende lijst van de parameters (zie messerbridge6.hlp file voor meer details).

Installatie van een nieuwe versie 6.x

Indien na een eerste installatie van een versie 6.x een nieuwe versie geïnstalleerd wordt is het niet meer nodig om een wachtwoord aan te vragen of opnieuw in te voeren. De computer is eens en voor altijd geschikt om het messerbridge programma uit te voeren. Aangezien een nieuwe versie wellicht ook nieuwe berichten of menu-items bevat is het aangewezen de messerparams.mdb file te vervangen.

Door deze handeling verliest men evenwel de messerbridge-parameters die op maat van de club waren aangemaakt met de vorige versie.

Om dit toch te bekomen wordt volgende werkwijze aanbevolen.

1. Installeer opnieuw MesserSetup.msi (2 maal, eerst verwijderen dan opnieuw installeren in dezelfde map).
2. Verifieer dat de file messerparams.mdb in de map van installatie staat.
3. Voer het programma MesserInstall.exe uit en zeg ja als er gevraagd wordt om de parameters van vroeger over te nemen.

Het programma MesserCopyDBTable.exe

Indien de gebruiker andere tabellen dan Parameters heeft aangepast met de vorige 6.x versie kan hij die bijgewerkte tabellen naar de de nieuwe database copieren met dit programma.

Voor sommige tabellen zal dat evenwel niet lukken omdat de layout is bijgewerkt.

Dit programma is niet aangewezen om de parameters te copieren omdat hiermee de hele tabel wordt vervangen en het is mogelijk dat er nieuwe parameters zijn bijgekomen sinds de vorige versie.

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.html>

en selecteer:

Bridgemate II updates indien met nieuwe bridgemates en USB basisstation wordt gespeeld of

Bridgemate Pro updates voor de oude bridgemates

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.

Vanaf versie 6.2.0 zijn alle voorgestelde databases in het formaat van Access 2000 en noodzaken het gebruik van DAO360.

2 formaten default.bws en default2.bws: bij het opstarten van de bridgemates gebruikt messorbridge een model-database. Voorheen heette die default2.bws en was in formaat Access97.

Sinds versie 620 is er gesleuteld aan dit model met toevoeging van een aantal tabellen voor messorbridge en bijwerken van tabellen voor BMPPro.

Default2 is het model voor gebruik van de nieuwe bridgemates. De oude model-database kan nog gebruikt worden voor de oude bridgemates. De parameter "withtabletop" geeft aan welke versie van toepassing is. Als de parameter de waarde 2 heeft wordt een database voor BMII aangemaakt met default2.bws als model. Als die parameter de waarde Yes heeft (zoals vroeger) wordt een database aangemaakt op basis van de file default.bws. Dat betekent dat in het laatste geval een oude default2.bws moet gecopieerd worden naar de map bridgemate en daar de naam default.bws krijgen.

De organisatie op schijf

Bij installatie wordt het programma (messorbridge.exe) en een aantal ondersteunende programma's en 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. [Al die files heten sinds versie 621 BWSfilexxxxxx.bws](#) waar xxxxxx de suffix is van de dag (jjmdd).

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. [Sinds versie 6.5 is er ook een VBL-CSV map met daarin MP rapporten in een \(meer uitgewerkt\) csv formaat. Voorlopig is er langs VBL zijde nog geen toepassing die deze csv files kan verwerken.](#)

Een eigen spelersfile maken

Tabellen

Bij het openen van het programma worden 2 tabellen in het geheugen van het programma ingelezen als daartoe de nodige richtlijnen in de parameters zijn gegeven: de ledenlijst en de VBL ledenlijst.

Beide lijsten kunnen zowel in een database tabel als in een tekstfile voorhanden zijn.

Waarom een leden 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 Ledenlijst

Menu: Leden - Bijwerken actieve lijst

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: *Leden ...File activiteiten ... Lees 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 ; (zet een komma-punt achter de reeds ingevoerde letters)
of enter

stap 4: eventueel aanpassen spelergegevens

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

Indien de spelerslijst een tabel is in een Access database worden de bijwerkingen automatisch en onmiddellijk weggeschreven.

Met de knop "save ledenlijst in csv file" kan dan een csv file van de leden worden aangemaakt die later bvb in Excel verder kan worden verwerkt.

Aanmaken en bijwerken van een lijst met vaste paren

Sinds versie 6.3 kan ook een lijst met vaste paren worden bijgehouden. Deze lijst zit in de tabel *Paren* van de *spelers.mdb* database.

Het programma voorziet een knop om deze tabel aan te creëren.

Alle bijwerkingoperaties zijn voorzien in het formulier voor de bijwerking van de leden (onderaan het formulier).

Om een nieuw paar toe te voegen aan de lijst worden best de 2 spelers aangeklikt in de ledenlijst en dan met drukken op de knop toevoegen in de tabel gezet.

Ofwel kunnen ook de nummers van beide spelers ingevuld worden alvorens op de knop te drukken.

Verwijderen van een paar doet men door het paar aan te klikken in de lijst en dan op de knop verwijderen te drukken.

Van zodra de lijst is aangemaakt worden de vaste paren aangeboden in het inschrijvingsformulier van een toernooi. Bij aanklikken tijdens de inschrijving worden de 2 opeenvolgende plaatsen in de inschrijvingslijst opgevuld.

Loopkaarten (Bewegingen)

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 (of vanaf versie 6 een record in de Movements database) 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 (of een gelijkwaardige oplossing) 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 of in de movements database.

Voor kandidaat zelfopstellers 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 parameter database messerparams.mdb

Bij de eerste installatie van het programma vindt men in de hoofdmap files als messerparamsNL.mdb en messerparamsEN.mdb. Nadat met het programma messerInstall.exe voor een taal gekozen is vindt men ook messerparams.mdb (die een kopie is van de gekozen-taal versie).

Geeft messerbridge een clubeigen gezicht

Deze database bevat volgende tabellen:

Titels en berichten

Captions: hierin staan alle titels in de formulieren in de taal van de gebruiker. Deze titels kunnen aangepast worden (en zelfs vertaald in een nog niet aangeboden taal).

Messages: hierin staan alle berichten en losse titels in de taal van de gebruiker. Deze berichten kunnen aangepast worden (en zelfs vertaald in een nog niet aangeboden taal).

Forms: deze tabel speelt geen rol in het programma maar laat de gebruiker toe een overzicht te krijgen van het programma. Sinds versie 6.1.1 worden in deze tabel de veranderingen aan de formulieren opgeslagen (positie en grootte).

De toernooibewegingen van de club

MovementClasses

De meeste clubs willen de eigen loopkaarten blijven gebruiken. De klassen eigen loopkaarten worden getoond bij opening van een nieuw toernooi (File...Nieuw uit loopkaartklasse). De diverse klassen worden beschreven in deze tabel.

MovementFiles

In elke klasse kunnen een aantal bewegingen voorkomen die functie zijn van het aantal tafels in het toernooi. Elke lijn in deze tabel beschrijft zo'n bewegingsfile. Sinds versie 6 is er ook een aparte database *Movements.mdb* voorzien waarin de bewegingen kunnen opgeslagen worden. De gebruiker kan eventueel de eigen bewegingen (loopkaartfiles) opslaan in die database. Indien een beweging in de database staat en niet in een aparte file moet de lijn van deze tabel aangepast worden.

Het programma *params.exe* laat enerzijds toe om deze 2 tabellen op te laden aan de hand van wat in de vroegere *messerbridge.ini* beschreven stonden en anderzijds om die tabellen aan te passen (bvb de gebruiker heeft een beweging opgenomen in de *movements* database).

De parameters die de eigenschappen van het programma bepalen

Parameters

Het programma *params.exe* laat toe de instellingen over te nemen van de vorige *messerbridge.ini* file en laat ook toe de waarde van de parameters aan te passen. Voor uitleg over die parameters wordt verwezen naar de help file.

De tabellen die bij de berekeningen worden gebruikt

ScorePoints

Deze tabel bevat alle elementen om een contract en zijn resultaat (vb bord 3, N3H!-1) om te zetten in een score.

Mag niet aangepast worden.

MasterPoints

Deze table bevat de gewichten die vanuit de uitslag van een clubtoernooi toelaten de "clubpunten" (de input voor de masterpoints) te berekenen. De berekening van deze punten

heeft alleen belang indien de totalen over een periode vanuit de statistieken database opgemaakt worden. De aanbevolen manier om masterpoints te rapporteren is evenwel van elk gespeeld toernooi een speciale file te maken die in de map VBL wordt opgeslagen en aan het einde van de periode al deze files (in bvb één zip file) door te sturen naar de VBL.

IMP-scale

Deze tabel geeft de omzetting van de score (of het scoreverschil) naar een IMPs resultaat.

HP_to_IMP_scale

Deze tabel is enkel van toepassing indien voor de hoogst-ongebruikelijke uitrekenmethode wordt geopteerd waarbij de IMPs van een score worden bepaald aan de hand van het aantal HP van NZ (of OW).

WBF_IMP_to_VP_scale

De officiële WBF schaal voor omzetting van IMPs naar VPs.

VBL_IMP_to_VP

De tabel die door de VBL wordt gehanteerd. Indien de parameter IMP_to_VP gelijk is aan "VBL_IMP_to_VP" (standaard in Vlaanderen) zal deze schaal gehanteerd worden bij de berekeningen.

Deze database kan worden bijgewerkt met het programma params.exe of MS Access

Meest aangepaste parameters:

- De klassen van te gebruiken loopkaartfiles (MovementClasses)
- 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 de tabel MovementClasses in messerparams.mdb](#)

Automatische schema's: keuze uit

- [Zoek tussen beschikbare loopkaarten](#)
- Barometer
- BaroSwiss
- Mitchell
- Interclub scrambled Mitchell
- Vrije invoer (NZ/OW invoer volgens de scorebriefjes)

Nieuw tornooi vrije keuze

Sinds versie 6.1.1 is deze mogelijkheid bijgekomen. Als hiervoor wordt gechopt moet de gebruiker slechts opgeven hoeveel tafels er zijn en hoeveel bordjes hij wenst te spelen (bvb 24-28). Bij initialisatie van het tornooi zal dan hij een keuze kunnen doen tussen de diverse bewegingen die in de movements database beschikbaar zijn en die daarmee overeenkomen. In het geval van het voorbeeld kan dan een beweging van 8 giftgroepen met elk 3 bordjes of 7 giftgroepen met elk 4 bordjes worden voorgesteld.

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.

Het deelnemers formulier

Sinds versie 6.1.1 bestaat het deelnemersformulier uit 2 luiken waarvan soms maar alleen het bovenste wordt getoond.

Het bovenste luik laat toe de algemene richtlijnen voor het toernooi vast te leggen zoals het aantal tafels, aantal ronden, aantal bordjes per ronde.

Het onderste luik is specifiek voor de inschrijving van de deelnemers aan het toernooi. Indien dit niet wordt getoond kan het altijd zichtbaar worden door op de knop "Beheer deelnemers" te drukken.

Invoer van de namen in het deelnemers formulier

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 de naam in de ledenlijst.

Opstarten van het toernooi: Save en Initialiseer

Van zodra de hoogste tafel bezet is kan de loopkaartfile gaan gezocht worden.

Het aantal bezette tafels kan ook vastgelegd worden door het veld "fix" aan te vinken naast de teller die het aantal tafels weergeeft. In dat geval moeten geen namen ingevoerd worden (kan dan later tijdens het toernooi gebeuren).

Bij het opslaan van de namen en initialisatie van het toernooi volgt het programma deze logica:

- opzoeken van de hoogst bezette tafel: die bepaalt hoeveel tafels en bijgevolg hoeveel paren aan het toernooi deelnemen. *Sinds versie 5.5.4 kan het aantal tafels ook vastgelegd worden zonder de hoogste tafel te bezetten door in het inschrijvingsformulier onder de titel "aantal tafels" het aantal tafels in te geven en de keuze "fix" aan te vinken.*
- 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 (of afwezig paar) 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 (of een gelijkwaardig programma) opgestart met de beweging en de bridgemates (of gelijkwaardig) 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 (bv 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 want bij initialisatie verliest men alle score-informatie die eventueel al is opgeslagen in messorbridge.

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.

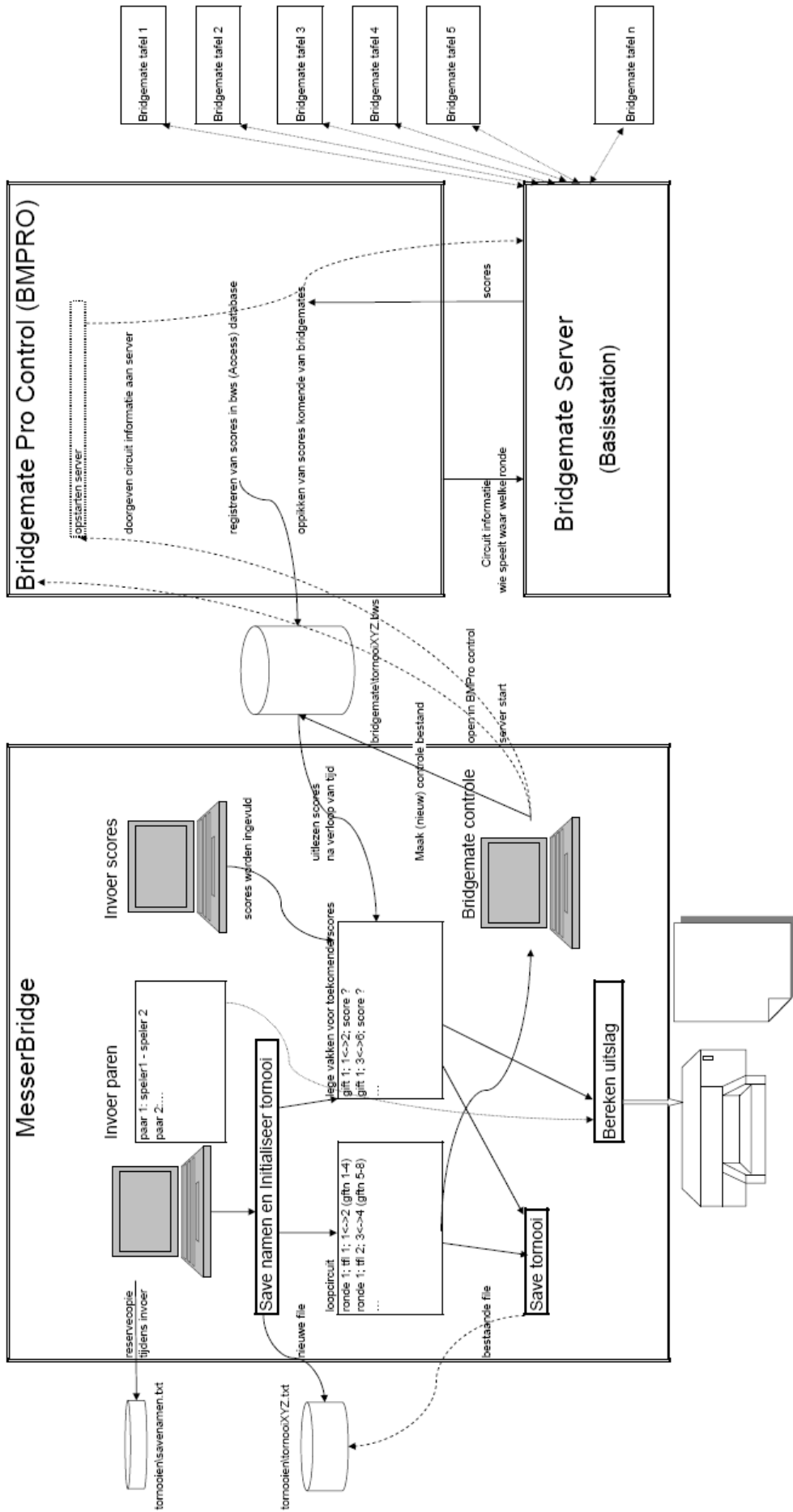
Herneem laatste namen

Telkens een paar wordt toegevoegd of gewijzigd op de deelnemerslijst wordt een kopie 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.

Laad 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 toernooi of een viertallenwedstrijd met de BridgeMates gaat ingevoerd worden, moet dit toernooi eerst geopend worden op de normale manier. Van zodra het toernooi 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* toernooi 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 tornooi 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 tornooi 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 tornooi opnieuw geopend worden in Messerbridge (File ... vorige) ook al staan er nog geen scores in deze tornooi file. Vervolgens gaat met naar het bridgemate formulier en zoekt de Access database voor dat tornooi (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 tornooi 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.

(554)Indien we de uitkomstkaart willen registreren met de bridgemates moet deze optie aangevinkt zijn vooraleer we de bridgemates opstarten vanuit messerbridge.

Indien we de deelnemernummers willen registreren via de bridgemates moet deze optie aangevinkt zijn (Lidnummers) vooraleer we bridgemates opstarten vanuit messerbridge.

Wanneer messerbridge een eerste maal het controlebestand gaat lezen worden dan die nummers opgepikt en overgebracht naar het inschrijvingsformulier. Het ingevoerde nummer kan zowel het interne clubnummer zijn als het VBL-nummer van de speler. De bridgemate geeft geen controle op het ingevoerde nummer. De tornooioleider moet achteraf verifiëren in het inschrijvingsformulier dat alle paren correct zijn geregistreerd en eventueel fouten verbeteren of hiaten aanvullen.

Alle opties van BMPPro kunnen vooraf worden ingesteld in de Parameters tabel zodat het niet nodig is die bij elk toernooi weer te verifiëren.

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 BMPPro 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).

Combinatie opstarten toernooi en opstarten bridgemates

Nadat het deelnemersformulier klaar is gemaakt om het toernooi op te starten (save + initialisatie) kan ook tegelijkertijd de bridgemates opgestart worden met de knop Save+Init+bridgemate. Dan is het niet nodig om nog van het bridgemate formulier gebruik te maken.

Wanneer na aanpassingen aan de inschrijvingen een nieuwe initialisatie nodig is gebruikt men dezelfde knop (Save+Init+bridgemate). De beweging wordt veranderd in de bridgemates en eventueel reeds ingevoerde scores kunnen behouden blijven op vraag van de gebruiker.

Miserie tijdens het toernooi

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

Paren 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 tornooi 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 tornooi, 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 BPro en open de database in BPro. 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".

Automatische heropstart

Sinds versie 6.1.1 staat onder het File menu een nieuw item "Automatische heropstart" dat alle handelingen combineert om Messerbridge terug op te starten voor de aan gang zijnde toernooi(en).

BPro mogelijkheden

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

Meer dan 1 toernooi

Het is mogelijk om meer dan 1 toernooi in parallel te beheren. In dat geval spreken we van verscheidene lijnen of secties. Het is mogelijk dat alle lijnen onderdeel zijn van een groter toernooi waarbij achteraf de lijnen samengebracht worden in 1 uitslag. Dan verloopt de opstartfase als volgt:

1. opstarten van het eerste toernooi zoals hierboven beschreven. Het is aangewezen in het inschrijvingsformulier rechts bovenaan de sectie "A" aan te duiden. In de toernooifile zal later deze letter aan de suffix toegevoegd worden. Zelfs indien met bridgemates wordt gespeeld moet men dit toernooi alleen met save+initialisatie opslaan.
2. opstarten van een volgende deeltornooi; in het inschrijvingsformulier wordt "B" als sectie voorgesteld.
3. opstarten van het laatste deeltornooi (dit kan ook B zijn als er slechts 2 deeltornooien zijn): na klaarmaken van het inschrijvingsformulier wordt nu save+init+bridgemates uitgevoerd en in eenmaal worden alle deeltornooien opgestart voor de bridgemates.
4. Let op: stel dat het laatste deeltornooi een tijd later begint dan mogen de bridgemates al opgestart worden voor de vorige toernooien. Als tenslotte de info voor het laatste toernooi beschikbaar is moet opnieuw save+init+bridgemates uitgevoerd worden. Het is belangrijk dat dan bevestigd wordt dat het gaat om een aanpassing van de beweging en dat de reeds ingevoerde scores behouden blijven.

Manuele invoer van scores

Invoer per gift

Menubalk: Scores/gift ... invoeren/verbeteren

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*'.

2) invoer scores met + en -

Mogelijkheden om in dit veld in te voeren:

120-

200+

+ (in dit geval wordt het vorige resultaat positief gecopieerd);

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

g (gemiddelde score);

e (niet gespeeld = extrapolatie voor de betrokken teams);

r120- (score wordt 'reverse' toegepast);

D200+ score wordt als een draaibord behandeld - zie verder;

200n%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-: uitleg zie hoger

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-

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*'.

3) invoer contracten

Een andere mogelijkheid is het invoeren van het contract en zijn resultaat in het veld "Contract". Zo nodig moet dit veld met de muis geactiveerd worden door er in te klikken.

Mogelijkheden om in dit veld in te voeren:

N4H-1 (NZ 4 harten -1) als zuid leider was kan ook Z4H-1;

O2z!!= (OW 2 ZT 2-maal gedubbeld, contract);

Ro5r+1 (OW 5 ruiten +1; reverse toe te passen);

P staat voor Pas; ook 'pas' mag ingevoerd worden.

Het programma berekent de punten en past die toe zoals hoger vermeld.

Invoer van contracten met het numeric keypath (contracten speciaal):

De normale codering is bvb N3H!-2 of O4S= of W2Z+1.

Dus eerste is speler(N=noord); 2de is contract(3H is 3 harten); ! is doublet; dan resultaat.

Met numeric keypath alleen (zie ContractenKlavier.jpg - met dank aan Albert Claesen):

N=8; Z=0; W=1 of 4; O=3 of 6

K(laveren)=0; R(uiten)=2; H(arten)=5; S(choppen)=8; Z(onder Troef)=.

Doublet (!)=*

+ of - = + of -

=(contract gemaakt) = 0

Bijgevolg wordt 43.*-1 omgezet naar W3Z!-1

Afsluiten van een invoerscherm (volgende gift of tafel) met '/': =Save/volgende

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.

Sinds versie 6.1.1 is er een nieuwe manier om arbitrale scores in te voeren. Zet de muis in de kolom "uitzonderingen" op de lijn waarvoor de score moet ingevoerd worden. Klik dan de rechtermuisknop. Er verschijnt een lijst met mogelijkheden. Selecteer de mogelijkheid die het dichtst aansluit bij de gevraagde score en dubbelklik. Verbeter zo nodig in de tabel zelf.

Indien een 60/40 verdeling wordt opgelegd en het betreft een Butler toernooi dan wordt een nieuwe parameter butlerpenalty in rekening gebracht. Is die parameter bvb 2 dan wordt een 60% score beloond met +2 IMPs en 40% met -2 IMPs. 65% zou dan +3 IMPs geven en 30% - 4 IMPs.

Na het invoeren van een speciale score moet deze nog opgenomen worden via de knop Check waarmee ook duidelijk wordt wat de impact is van de beslissing.

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.

Sinds versie 6.4.5 is er een nieuw formulier beschikbaar dat de gebruiker begeleid bij het invoeren van speciale scores. Dit formulier wordt geactiveerd met de knop "invoeren van een uitzondering zoals een arbitrale score".

Sinds versie 6 is er aan de layout van het invoerscherm één en ander veranderd zoals hierbij te zien is

invoer giften voor toernooi: 110930

Gift nr 1 Toon gift Check Save/Next Cancel/Next Reset gift Andere volgorde Partial save

Overzicht giften

1 5 9 13 17 21 25
 2 6 10 14 18 22 26
 3 7 11 15 19 23 27
 4 8 12 16 20 24 28

lijn	paar	paar	score	score	ptn	ptn	uitzonderingen	score	contract	sublist	uit-
	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	rev,%split,gem	code			komst
1 R1 T1	1	31	0					0		1	
2 R2 T7	7	36	0					0		1	
3 R3 T6	6	34	0					0		1	
4 R4 T5	5	32	0					0		1	
5 R5 T4	4	37	0					0		1	
6 R6 T3	3	35	0					0		1	
7 R7 T2	2	33	0					0		1	
							Checksum				

Partial Rea...

Voer scores in

Met enter
 Met + or -
 Contracten sp...

Score * 10

Toon controle t...

Scores

Contract

Help

Ok	A	H	V	B
Sc				
Ha				
Ru				
Kl				

7) Invoer van de kaartverdelingen

Alles programmafuncties die met kaartverdelingen te maken hebben zijn gegroepeerd onder de titelmenu Kaarten

De meest gebruikelijk oplossing om kaartverdelingen te koppelen aan de gespeelde bordjes, is de file in te lezen die er is gebruikt door de duplicatie computer (card dealing machine). Dit doet men via menu Kaarten ... Inlezen kaartverdelingsfile.

Als toch wordt gekozen om manueel in te voeren, bord per bord kan dat zowel in de overzichtstabel (waarin N, O, Z, of W) wordt geschreven of in de handen zelf.

8) Scoresimulatie

Bij het uittesten van de mogelijkheden van het programma is het soms interessant alle scores door de computer te laten bepalen. Doe dit met de knop "Simulatie scores".

Verbeteringen van ingevoerde scores

Verbeteringen in BMPro

Zolang de scores nog worden uitgelezen in Messerbridge kunnen de scores best ook verbeterd worden in BMPro. Dit is aangewezen om geen misverstanden te hebben.

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 ontmoeten 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 nummers van de deelnemers

Samengestelde uitslag

Uitslagen ... Samengesteld resultaat

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. 6 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.

Ascherman

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>

Opslaan 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: jjmdd 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 toernooien 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.

Indien de PC is aangesloten aan het internet kan de xml file rechtstreeks naar de VBL site worden doorgestuurd. Wel zorgen dat de parameters Clubnr correct is ingevuld! De parameter WebsiteName laat toe een eigen naam te geven aan het toernooi dat op de site wordt gezet (&d wordt vervangen door de datum; &s door de suffix van het toernooi)

Vb: WebsiteName=Clubtoernooi BCA &d

Dit staat dan op de site als "Clubtoernooi BCA 03/10/2011"

Opslaan VBL master points file

Nadat het toernooi 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 toernooi) 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 toernooi met een eigen naam wordt opgeslagen kan men een tijd wachten alvorens alle files van de afgelopen periode in éénmaal door te sturen (bv als zip file)

Er is ook de map VBP-CSV waarin ook dezelfde masterpoint files worden opgeslagen maar dan in een csv formaat. De toepassing om die files te verwerken is nog niet klaar bij de VBL.

Een Patton toernooi

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

De beweging is zo dat elk viertal uitkomt tegen een **willekeurig aantal** andere deelnemende viertallen.

Voor dit soort toernooien 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.

Bij het berekenen van de uitslag kan al dan niet rekening gehouden worden met punten (0, 1 of 2) voor elke confrontatie tussen 2 viertallen (optie Met matchpunten).

Als geen rekening wordt gehouden met de matchpunten wordt voor elke confrontatie tussen 2 viertallen een klassieke VP uitslag berekend (vb 17-13) zoals bij een Swiss-viertallen wedstrijd en op basis daarvan een eindstand bepaald.

Met de Print-knop kan een afdruk van de geselecteerde eindstand bekomen worden en [desgewenst de details van de gespeelde viertallenconfrontaties](#).

Sinds versie 6.1.1 kan een dergelijk tornooi automatisch aangemaakt worden voor een willekeurig aantal viertallen (dat gelijk is aan het aantal tafels). Het is wel zo dat bij deze automatische beweging alle tafels in elke ronde dezelfde giftgroep spelen en bijgevolg is vooraf dupliceren de boodschap. Indien het aantal viertallen oneven is spelen de paren van het viertal dat vrij is in een ronde tegen mekaar. Deze confrontatie heeft geen impact op de eindstand per viertal maar wordt wel in rekening gebracht in de eindstand per paar.

In het Patton formulier is nu ook de mogelijkheid voorzien om een naam te geven aan elk van de deelnemende viertallen.

Ook kunnen daar straffen per viertal worden ingevoerd. Deze straffen zijn complementair aan eventuele straffen die op niveau van de paren van het viertal zijn gegeven.

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 individuele bewegingen in de Movements database:

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

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

MovementName	Players	Rounds	Boardgroups	BoardsPerRound
---------------------	----------------	---------------	--------------------	-----------------------

Ind8Px7Rx7BG	8	7	7	4
Ind9Px9Rx9BG	9	9	9	3
Ind12Px11Rx11BG	12	11	11	2
Ind13Px11Rx11BG	13	11	11	2
Ind13Px13Rx13BG	13	13	13	2
Ind14Px11Rx11BG	14	11	11	2
Ind16Px12Rx12BG	16	12	12	2
Ind17Px15Rx15BG	17	15	15	2
Ind18Px15Rx15BG	18	15	15	2
Ind20Px10Rx10BG	20	10	10	3
Ind20Px20Rx20BG	20	20	20	2
Ind24Px12Rx12BG	24	12	12	2
Ind24Sx12Rx12GG	24	12	12	3
Ind26Px12Rx12BG	26	12	12	2
Ind28Px12Rx12BG	28	12	12	2
Ind28Px7Rx7BG	28	7	7	4
Ind30Px10Rx10BG	30	10	10	3
Ind32Px8Rx8BG	32	8	8	3
Ind36Px9Rx9BG	36	9	9	3
Ind40Px13Rx13BG	40	13	13	2
Ind40Px8Rx8BG	40	8	8	3
Ind44Px11Rx12BG	44	11	12	2
Ind48Px12Rx12BG	48	12	12	2
Ind52Px13Rx13BG	52	13	13	2
Ind56Px14Rx14BG	56	14	14	2
Ind60Px15Rx15BG	60	15	15	2

Er bestaat ook een set loopkaarten voor toernooien van 16, 17, 18 ... tot 60 spelers. Elk toernooi bevat 7 giftgroepen. Te bekomen op aanvraag.

Automatische schema's

Voor sommige automatische schema's moet geen loopkaartfile worden voorzien. Er zijn 7 types automatische schema's beschikbaar waarvan het laatste 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).

Zoek tussen beschikbare loopkaarten

Dit is geen echt automatisch schema. Er wordt gebruik gemaakt van een beweging die opgeslagen is in de Movements database maar het opzoeken is automatisch, t.t.z. zonder rekening te houden met de klasse waartoe de beweging eventueel behoort.

Bij het starten van deze optie moet in eerste instantie gekozen worden tussen individueel of paren tornooi. Nadat in het deelnemersformulier de hoofdgegevens zijn vastgelegd (alleen het aantal paren of spelers is daarbij zeker nodig) kan het tornooi geïnitieerd worden. Tijdens het zoeken naar de gepaste beweging kan eventueel één of een aantal bordjes als voorwaarde opgegeven worden.

Vb: we hebben een tornooi met 20 paren. Bij het zoeken naar een beweging wordt opgegeven dat er 27 of 28 bordjes moeten worden gespeeld. Het programma stelt dan de keuze voor tussen een beweging met 9 giftgroepen van 3 bordjes per ronde of één met 7 giftgroepen van 4 bordjes per ronde (op voorwaarde dat beide bewegingen zijn gedefinieerd in de Movements database).

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 geduplicateerd 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 messorbridge.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.

*Bij een halve barometer worden de giftgroepen afgewerkt in de volgorde: 2, 1, 4, 3, ...
Als het totaal aantal ronden oneven is worden de laatste 3 ronden als een supergroep behandeld.*

Op die manier kan beter gebruik worden gemaakt van geduplicateerde giften: voor de helft van de paren wordt een eerste lijn (sectie) opgestart als een standaard barometer. De 2^{de} lijn, best in een andere zaal, voor de andere paren is dan een halve barometer. Elke 2 ronden kan dan geconsolideerd worden om bvb frekwentiestaten te produceren.

Om één en ander vlotter te laten verlopen is het aangewezen, nog voor de start van het toernooi, de 2 lijnen te groeperen tot één toernooi en dan door te gaan met dit samengestelde toernooi. Om met dit samengevoegd toernooi toch nog met de bridgemates te kunnen spelen werd de parameter "combineermultiplier" uitgebreid:

combineermultiplier=xxx;yyy;zzz

waarin:

xxx: de stap waarmee de paarnummers vanaf de 2de groep worden verhoogd

yyy: wat bij alle paarnummers wordt toegevoegd

zzz: de stap die wordt toegevoegd aan de tafelnummers vanaf de 2de groep

Voorbeeld combineermultiplier=200;0;200

De paarnummers van de eerste groep blijven ongewijzigd; voor de 2de groep komt daar 200 bij; voor de 3de groep 400 enz.

De tafelnnummers van de eerste groep blijven ongewijzigd; voor de 2de groep komt er 200 bij; voor de 3de 400 enz.

Er is ook een triple barometer: in dat geval moet het aantal ronden een 3-voud zijn. De paren worden over 3 groepen verdeeld. De eerste groep speelt een gewone barometer. De tweede speelt de giftgroepen in volgorde 2,3,1 dan 5,6,4,etc. De 3de groep speelt ze in in volgorde 3,1,2 dan 6,4,5,etc.

Dat betekent dat tussenresultaten (frekwentiestaten) maar kunnen gegeven worden na elke 3 ronden. Bij opstarten van de 2de groep moet 991 worden ingegeven als startnummer; voor groep 3 is dat 992.

BaroSwiss

Bij een BaroSwiss is de nummering altijd standaard (van 1 tot het aantal paren) aangezien de paren tijdens het tornooi 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.

Viertallen competitie

Zoals hoger aangegeven onder Patton tornooien kan hiermee een schema worden aangemaakt voor een viertallen competitie die ook een eindstand per paar toelaat.

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 tornooi kiest de gebruiker het aantal ronden, de giften per ronde en voert de deelnemers in zoals bij andere tornooien (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 tornooi 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 tornooi en moet niet van voor af aan herbegonnen worden.

De nummering van de paren kan evenwel tot verwarring leiden: bij het initialiseren van het tornooi 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.

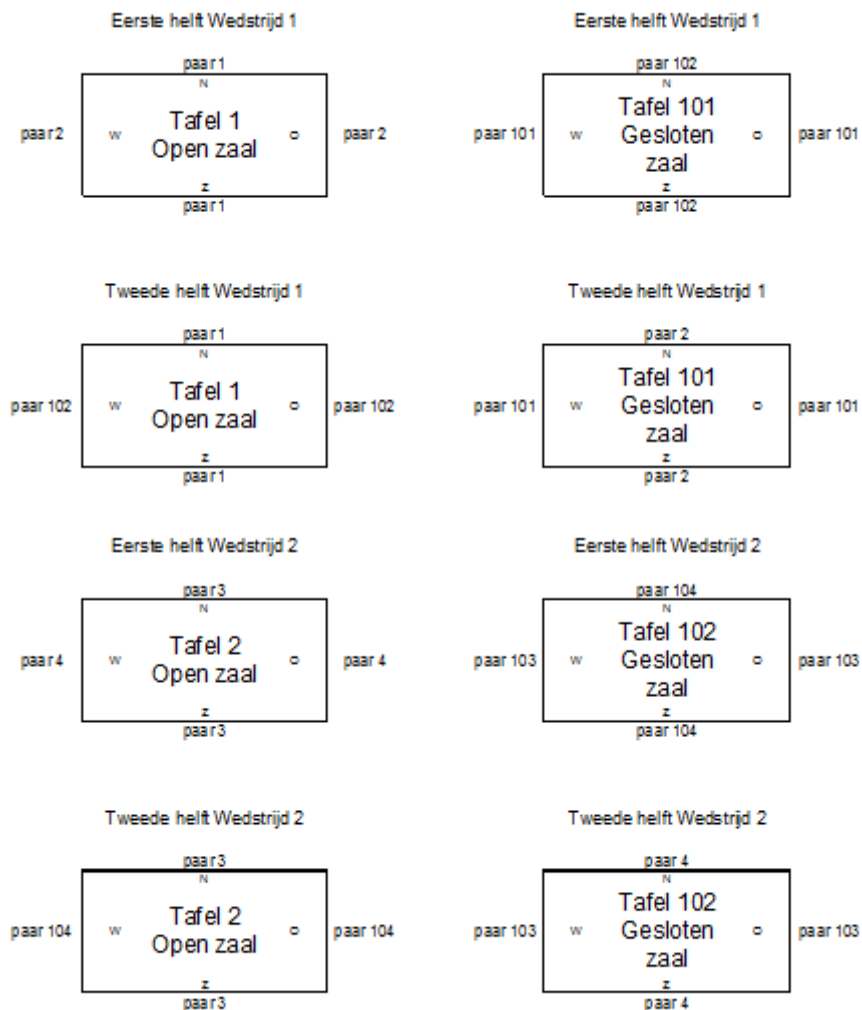
Het loopschema kan niet aangepast worden. Messerbridge stelt dat zelf voor. De eerste match (op het eerste tabblad) wordt gespeeld op tafels 1 en 2. De 2de match op tafels 3 en 4 enzovoort. De oneven tafelnummers staan in de open zaal; de even nummers in de gesloten zaal.

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 ronden.

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 nageïtrokken 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 BMPPro 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 ledenlijst

Menu: Leden - Bijwerken actieve lijst

Hiermee wordt een formulier geopend dat toelaat de ledenlijst 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'.

Sinds versie 6.1.1 ziet het bijwerkingsscherm van de leden als volgt uit indien in de database bijkomende velden beschreven staan:

Bijwerken ledengegevens

Nr	Naam	Opzoeksynoniem
260	De Messemaeker Joseph	JDM Joseph De Messemaeker
VBL nr	25499	VBL ClubNr 106001

Veldnaam	VeldInhoud
Geslacht	MAN
Adres	Leuvensesteenweg 598
Postcode	3200
Plaats	Gelrode
Telefoon1	

Opzoeken lid in VBL ledenlijst

260:De Messemaeker Joseph:25499

Wanneer nu een nieuw lid moet toegevoegd worden kan het gebeuren dat in dit scherm de nieuwe velden niet te zien zijn. In dat geval moet eerst de standaard gegevens worden ingevoerd en het lid toegevoegd aan de database met de knop "Voeg lid toe aan lijst". Daarna kan dit lid opnieuw worden bijgewerkt door op zijn naam in de tabel links te klikken en dan komen de bijkomende velden te voorschijn en kunnen ze ook ingevoerd worden. Opslaan in de database gebeurt dan met de knop "Werk de gegevens van het lid bij".

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.

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 ... Groepeer toernooien

Om die te bekomen gebruikt men File ... Groepeer toernooien. 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;0;100. Als geen parameter is opgegeven wordt 100 genomen. (zie de help file voor detail bespreking van deze parameter)

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)

Afdrukken scorebriefjes

Menu: Tools ... print scorebriefjes

Nadat een toernooi 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 toernooi 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.

Frekwentiesstaat

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: Drive Tools - print Freqstaat NZ en OW apart

Menu: Drive Tools - print Frekwentiestaat

Hulpmiddelen (Loopkaarten)

In de horizontale menubalk stelt volgende opties voor:

Import loopkaart in database

De Movements database wordt geleverd met de bewegingen van de VBL en een aantal individuele toernooibewegingen. Elke club kan daar zijn eigen bewegingen aan toevoegen. Eerst wordt een toernooi opgestart aan de hand van de loopkaartfile. Na initialisatie van met deze import de beweging toegevoegd worden aan de database. Het programma stelt de naam van de loopkaartfile als naam in de database voor maar die kan vrijuit veranderd worden.

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 toernooi betreft.
- Ook de namen van alle deelnemende partijen staan vermeld.
- Geen misverstanden mogelijk omdat de loopkaart alleen dit toernooi 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 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.

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 toernooi betreft.
- Geen misverstanden mogelijk omdat de loopkaart alleen dit toernooi 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.

Aanmaken loopkaartfile voor actieve toernooi

Deze optie is niet beschikbaar voor bewegingen die zijn opgeslagen in de Movements database!

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