MesserBridge Helpfile



Inhoud

Eerste gebruik van het programma

Versie Installatie Installatie Access DB ondersteuning Opstarten van het programma

Behandelen van een tornooi

Nieuw tornooi **Deelnemers** Invoer deelnemers uit file Veranderingen aan de deelnemerslijst Automatische loopschema's Afdrukken van de uitslag De uitslag als Excel file Samengestelde uitslag (met resultaten vorig tornooi) De Patton uitslag Opslaan van de gegevens van een tornooi Details per paar Opslaan van sommige details van de resultaten Kopie op een extern medium Een drive met verscheidene lijnen Berekeningswijze van een tornooi Samenvoegen van deeltornooien Verscheidene zittingen (Marathon) Opladen van een vroeger opgeslagen tornooi Automatische heropstart Loopkaartfiles Invoer van de kaartverdelingen Combitafel

Invoer van scores

Invoer van de scores per gift Invoer van de scores per tafel Speciale gevallen bij manuele invoer Invoer van scores op 2 of meer computers of via file

Viertallen

<u>Viertallen wedstrijden</u> <u>Speciale beschouwingen voor Swiss Viertallen</u> <u>Beveiliging viertallenwedstrijd</u> <u>Afstellen van de printer</u> Wedstrijddag viertallen

Bridgemates

Het bridgemate formulier Opstarten vanuit het Deelnemers formulier Speciale opmerkingen met betrekking tot de bridgemates Algemene richtlijnen voor gebruik van de bridgemates

Ledenbeheer

Inlezen Bijwerken Opslaan Spelersfile maken vanuit VBL ledenlijst Toevoegen van een veld aan de spelerstabel

De VBL leden tabel vernieuwen

Hulpmiddelen

Toekennen van straffen Afdrukken loopkaarten in kaders Afdrukken loopkaarten met namen Afdrukken loopkaarten per tafel Afdrukken scorebriefjes Afdrukken controlestaat Afdrukken frekwentiesstaat MP rapport voor de VBL Herschik giftgroep of gift Maak loopkaartfile voor actief tornooi Verander de kwetsbaarheid per bord Verandering van lijn Verandering van printer Lees invoer andere computer Csv file van willekeurige database tabel

Statistieken

Opslaan van de gegevens van een tornooi Verwerking van de opgeslagen informaties

De parameters van messerbridge De parameter database

De bewegingen (loopkaarten) van messerbridge De Movements database

Opstarten van het programma

Het opstarten gebeurt wellicht door een dubbelklik op de naam van het programma. Indien het spelersbestand, opgegeven in de <u>parametertabel</u>, naar een MS Access database verwijst moet de naam van de tabel die de spelerslijst bevat ingevoerd worden als die niet tussen haakjes vermeld is naast de filenaam. Het programma stelt *Spelers* als tabelnaam voor. Indien een sequentieel (tekst) bestand de spelerslijst bevat wordt deze vraag niet gesteld bij opstarten.

Tijdens het installatieprocess (het uitvoeren van het programma MesserInstall.exe) krijgt de gebruiker de kans om een icoon op het bureaublad te plaatsen.

Er kunnen verschillende type tornooien gespeeld worden met het programma, meestal aan de hand van loopkaarten die in de loopkaarten map beschreven staan, maar ook tornooien die volgens een automatisch schema verlopen. Voorbeelden van automatische schema's zijn Barometer, BaroSwiss en Mitchells. Onder de hoofding automatische schema's staat ook (eigenlijk verkeerdelijk) een automatische keuze (zie "Zoek tussen beschikbare loopkaarten")

Nieuw tornooi vrije keuze

Dit tornooi wordt opgezet aan de hand van een beweging die beschreven staat in de Movements database. Op basis van het aantal tafels en het aantal te spelen bordjes (een vast aantal bvb 28 of

een bereik bvb 24-28) wordt in de database gezocht naar geschikte bewegingen en mag de gebruiker daar dan één van kiezen.

Indien het een individueel tornooi betreft moet het aantal deelnemende spelers worden aangeduid in plaats van het aantal tafels.

Er is geen verplichting om reeds deelnemers in te vullen alvorens het toernooi te initialiseren (en eventueel de bridgemates op te starten).

Menu: file ... nieuw uit loopkaartklasse

In functie van de klassen van loopkaarten die beschreven staan in de tabel MovementClasses van de parameter database worden een aantal keuzemogelijkheden gepresenteerd.

De loopkaart die overeenstemt met het aantal bezette tafels moet beschreven staan in de tabel MovementFiles.

Zet het spel op dat aan uw loopkaarten voldoet.

Formulier deelnemers bijwerken

Na het opzetten van een nieuw tornooi komt men automatisch terecht bij het formulier Deelnemers. Als in de parameterlijst een spelersfile (spelersfile=....) is geïdentificeerd dan wordt verondersteld dat daarvan zal gebruik gemaakt worden om de lijst van deelnemers op te stellen. Als er ook een VBLledenlijst is gespecificeerd in de parameterstabel (FedMembersFile) kan daarvan worden gebruik gemaakt als een spelernaam wordt gezocht die niet wordt gevonden in de spelersfile (MembersFile).

Verbeter eventueel de naam van de club en de naam van de wedstrijd. Verifieer de velden Giften per ronde en NZ/OW apart (deze laatste kan nog altijd aan het einde van het toernooi worden veranderd). Door het aantal tafels te verhogen vergroot het aantal lijnen voor invoer van namen, maar daarvoor bestaan betere mogelijkheden (zie verder).

Binnen het programma worden de paren altijd genummerd (ttz in een tabel gezet) van 1 tot het aantal deelnemende paren (1 2 3...).

De loopkaarten kunnen andere nummers hanteren. Die speciale conventie staat gedocumenteerd in de velden StartNS en StartEW van de MovementClasses tabel en/of in de gelijknamige velden van de Movements database als de beweging daarin is opgeslagen:

Een andere notitie vindt men ook terug in de opgeslagen toernooifile: @NZ=1 @OW=31

De lijn @NZ=1 zegt dat de nummers 1 ... x (x is het aantal tafels) gemapt worden op de nummers die binnen het programma voorbestemd zijn voor de NZ nummers; dat zijn 1 3 5 7 ... x*2-1 (13 indien 7 tafels).

De lijn @OW=31 zegt dat de nummers 31 ... 30+x (x is het aantal tafels) gemapt worden op de nummers die binnen het programma voorbestemd zijn voor de OW nummers; dat zijn 2 4 6 8 ... x*2 (14 indien 7 tafels).

Indien van deze speciale nummers reeds gebruik moet gemaakt worden bij het invoeren van de paren is een speciale parameter "NumberingNSEW" met waarde @1@31 nodig. Deze parameter staat bij de algemene parameters (geldig voor alle loopkaartklassen maar kan overschreven worden voor elke loopkaartenklasse); zie specificaties van de parameterfile.

Sinds versie 5.4.4. kan de parameter ook overschreven worden in het deelnemersformulier. Als het wordt gewist wordt de eenvoudige opeenvolgende nummering genomen. Als later de effectieve loopkaartfile er bij wordt genomen om het toernooi te initialiseren wordt alsnog de nummering aangepast aan die welke vermeld is in de loopkaartfile.

Invoer van namen met behulp van een spelerslijst ofte LedenLijst ofte MembersFile via het invoerveld (zorg dat het invoerveld actief is, bvb door erin te klikken):

De spelerslijst kan al dan niet getoond worden in volgorde van de file of in volgorde van de

spelersnaam (zie parameter MembersSequence ofte spelerslijstvolgorde=A)

De volgende handelingen gebeuren vanuit het veld "Invoerveld voor namen" in het onderste gedeelte van het DeelnemersFormulier. Als dat niet zichtbaar is kan het getoond worden door op de knop "Beheer Deelnemers" te klikken.

 positionering op de lijn van het paar: typ +9 gevolgd door Enter als paar 9 moet ingevoerd worden; ander voorbeeld: +33 als paar 33 (3de van OW) moet ingevoerd worden. (paar 9 begint als NZ aan tafel 5). Indien speciale nummers gebruikt worden voor NZ en OW paren, kan ook naar het nummer van het paar gesprongen worden met het = teken. Vb. met =38 wordt naar het 8ste OW paar verwezen(= en + zijn gelijkwaardig hier).

2. Invoer van de eerste speler van het paar.

- Klik op de naam van de speler in de lijst of

Invoer met het nummer van de speler: nr + Enter

Invoer met de naam; dit kan ook zijn voornaam zijn. Na 3 letters te hebben ingebracht stelt de computer al een oplossing voor. Met het teken < of > kan de volgende mogelijkheid getoond worden. Ga zo door tot de juiste naam getoond wordt en druk dan Enter.

Vb: we zoeken Hensen Jean; invoer van jea geeft De Keyser Jean; jea< geeft Baumans Jeanine en tenslotte jea<<< geeft Hensen Jean. (Bij invoer van 'hen' hebben we sneller prijs).

Als de naam niet kan gevonden worden in het spelersbestand kan hij volledig worden ingevoerd. In dat geval (?????? wordt getoond) wordt hij aan het spelersbestand toegevoegd met als nummer 1 hoger dan het hoogst tot dan toegekende nummer, maar moet minstens groter zijn dan de parameter LowestNewMemberNo.

Sinds versie 5.4.4. wordt de user gealerteerd als de gekozen speler reeds aan een andere tafel is gezet (eventueel een tornooi van een andere lijn). De user kan kiezen of de naam wordt aanvaard of geweigerd.

3. Nadat de eerste speler is ingevoerd, wordt automatisch de tweede speler van het paar geselecteerd en kan zijn naam op dezelfde wijze ingevoerd worden.

4. Als dit voorlopig het hoogste paar is wordt het aantal tafels verhoogd.

Indien er een Bye (een afwezig paar) is: als dit het hoogste nummer is (vb paar 16 bij 8 tafels) moet niets gedaan worden indien het aantal tafels voor de beweging wordt bepaald door het aantal bezette tafels in de deelnmerslijst.

Indien de deelnemerslijst na opstellen van de beweging of aan de hand van de spelersnummers die via de bridgemates worden ingevoerd, wordt opgesteld dan moet het vakje naast het aantal tafels worden aangevinkt en het aantal tafels in de beweging correct worden ingegeven alvorens het toernooi kan geïnitialiseerd worden.

Anders moet het veld van het paar worden geselecteerd (vb +15 Enter) en de 'Bye paar' ofte 'Afwezig Paar' knop ingedrukt worden.

5. **Indien een paar van plaats moet verwisseld worden** (dit geldt niet voor individuele tornooien): Dubbelklik op het nummer van het paar dat van plaats moet veranderen. Antwoord op de vraag welk het nieuwe paarnummer moet worden. Het paar wordt verhuisd en het verlaten nummer wordt vrijgemaakt.

Als de deelnemerslijst volledig is en de andere velden correct zijn ingevuld, druk dan "*Save* + *initialiseer*" waarbij de gegevens van het tornooi worden vastgelegd en alles wordt klaargemaakt om scores te kunnen registreren.

Indien met de Bridgemates wordt gespeeld kan alles in éénmaal worden uitgevoerd door "Save+Init+Bridgemates" te drukken, ttz. De gegevens worden vastgelegd en de Bridgemates' server wordt opgestart (zie verder onder Bridgemates). Als er geen spelersfile is kunnen de namen rechtstreeks in de tabel worden ingevoerd.

Indien het een individueel tornooi betreft komt op de lijn van paar 1 de namen van de spelers 1 en 2. Op de lijn van paar 10 de namen van spelers 19 en 20; etc.

Bij een individueel tornooi kunnen soms verschillende loopkaarten beschikbaar zijn voor het aantal

deelnemers. Dus bij dit soort toernooi wordt de vraag gesteld of de voorgestelde loopkaart de juiste is op het ogenblik dat *Save+initialiseer* wordt uitgevoerd.

Indien er bvb 23 spelers zijn, een aantal waarvoor geen loopkaart beschikbaar is, moet een 24ste, dummy, speler opgegeven worden alvorens *Saven+initialiseer* uit te voeren om zo de loopkaart voor 24 spelers te gebruiken.

6. Overdracht van resultaten van één toernooi naar een volgende.

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

7. Ingeven van de handicap van een paar.

Indien de paren ingedeeld zijn per handicap en bijgevolg een uitslag per handicap-categorie dient aangemaakt te worden moet deze handicap (een letter van A tot Z) ingegeven worden in dezelfde kolom als het behaalde gemiddelde percentage (zie punt 6 hierboven). Het is bijgevolg onmogelijk dat zowel een uitslag met overdracht als één per handicap wordt berekend.

De uitslag per handicap categorie zal gegeven worden onder de hoofduitslag van het parentoernooi en zal getoond worden van zodra een handicap is toegekend aan 1 van de deelnemende paren.

Een willekeurige beweging als barometer

Als het keuzevakje barometer wordt aangevinkt zal de beweging een andere interpretatie krijgen: de giftgroep wordt dan gelijk gesteld aan de ronde.

Dit betekent dat de deelnemers dezelfde beweging maken als in de loopkaart voorzien maar dat de gespeelde giftgroep dezelfde is als de ronde. In ronde 3 zullen op alle tafels de bordjes 9 tot 12 gespeeld worden als er 4 bordjes per ronde voorzien zijn.

Laad namen uit file

Met deze knop die in het DeelnemersFormulier staat, kunnen de namen opgeroepen uit een file die vooraf is aangemaakt. De layout van deze file is: Nummer 1;naam 1;nummer 2;naam 2

Nummer 3:naam 3:nummer 4:naam 4

Etc...

De velden zijn gescheiden door een ;

Het programma gaat in de MembersFile op zoek naar het opgegeven nummer en als het gevonden wordt worden de spelersgegevens aangevuld met het VBL nummer uit de MembersFile.

Sinds versie 662 is een nieuwe layout beschikbaar voor het invoeren van de deelnemende spelers in een parentoernooi:

Deze invoer wordt best toegepast nadat de beweging is opgesteld in messerbridge (na Save+initialisatie) omdat slechts dan de paarnummers definitief vastliggen.

De invoer wordt geactiveerd met dezelfde knop in het Deelnemersformulier als hoger aangegeven. Daarom moet het programma uitmaken over welk type file het gaat.

Deze file moet bijgevolg beginnen met een lijn die enkel een * bevat.

De volgende lijnen hebben deze layout:

paarnr;spnr1;naam1;spnr2;naam2

Het is dus een csv file waarbij de velden van elkaar gescheiden zijn door een ;

Het nummer van de speler wordt gezocht in de ledenlijst en als niet gevonden in de VBL ledenlijst.

De naam, indien ingegeven, wordt wel uit de invoerfile genomen. Als niet ingevoerd wordt de database naam genomen.

1;25470;Aerts Lydie;29343;Asselman Gilbert 2;10126;Aerts Nora;10178;Assenmaker Marcel 31;15301;Aerts Paul;10179;Audenaert Armand 32;10128;Aertsens Roger;25543;Audenaert Rudi

Sync check

Nadat de toernooigegevens een eerste maal zijn opgeslagen en bijgevolg de tabellen zijn aangemaakt in het geheugen van de computer kunnen er nog wijzigingen gebeuren aan de deelnemerslijst. Indien deze wijzigingen een verhoging of verlaging van het aantal tafels meebrengt moet een nieuwe save en initialisatie plaatsvinden want een andere loopkaart (beweging) is nodig. Is dat evenwel niet het geval, bvb een paar daagt niet op en een plaats wordt als *byepaar (afwezig paar)* aangeduid of omgekeerd een *byepaar (afwezig paar)* wordt opgevuld, blijft de toegepaste loopkaart (beweging) geldig maar moet toch de deelnemerstabel in het geheugen aangepast worden. Dat kan gebeuren met de knop Sync check die alleen zichtbaar wordt nadat een eerste initialisatie heeft plaatsgevonden. Zoals voor de andere knoppen in het formulier Deelnemers kan ook hier een andere naam gegeven worden aan de knop.

Menu: file ... Nieuw auto (gegenereerde) beweging

Via dit menu-item kunnen toernooien opgezet worden waarvoor geen loopkaartfile bestaat of waarbij een beweging wordt gezocht in de movements database die best overeenkomt met het aantal bezette tafels en het aantal bordjes dat men wil spelen.

Selecteren van de meest geschikte beweging

Deze optie is de eerste van de aangeboden lijst mogelijkheden. Nadat men daarvoor heeft gekozen komt men in het inschrijvingsformulier terecht voor de deelnemers. Daar bepaalt men hoeveel tafels er zijn (hetzij via de inschrijving van paren of spelers -individueel tornooi-, hetzij met het vastleggen van het aantal tafels). Als een aantal ronden wordt opgegeven wordt uitsluitend gezocht naar een beweging die over zoveel ronden gaat. Eventueel kan de gebruiker ook een het aantal bordjes aanduiden dat moet gespeeld worden. Eventueel kunnen verscheidene mogelijkheden aangeduid worden (bvb 27 of 28 bordjes). Als het aantal giften per ronde dat gekozen is (in het inschrijvingsformulier) afwijkt van wat standaard bij de beweging hoort kan de gebruiker nog ingrijpen door de beweging niet te selecteren. Toch doorgaan in dat geval betekent dat de beweging wordt genomen met het gevraagde aantal giften per ronde (en niet met het in de beweging voorgeschreven aantal).

Barometer

Het best gekende voorbeeld van een automatisch schema is een **Barometer**. De spelers 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 (numberingNSEW)=@1@101 is opgegeven in het parameter bestand. In het voorbeeld geval worden de NZ paren 1, 2, 3 ... en de OW paren 101, 102, 103,...

Bij het opstarten van een Barometer kan eventueel ook gekozen worden voor een speciale vorm van Barometer:

- zo is er de wederhelft van de "halve barometer". Stel dat er zoveel tafels zijn voor een tornooi dat er

Vb:

niet genoeg duplicaties beschikbaar zijn van elke gift. In dat geval splitsen we in 2 groepen. De eerste groep (sectie of lijn) speelt een gewone barometer; de tweede groep speelt de wederhelft. Daarvoor antwoorden we met '99' als gevraagd wordt met welke gift gestart wordt. Die groep begint dan met giftgroep 2 en gaat verder met giftgroep 1; daarna volgen 4 en 3 en zo voort zodoende dat maar de helft van de bordjes per gift nodig zijn. Bij een oneven aantal ronden worden de laatste 3 giftgroepen gemengd (bvb in zaal 1 spelen ze achterenvolgens giftgroep 9, 10 en 11; in zaal 2 spelen ze 10, 11 en 9). Bij opstarten van de 2de groep moet 99 opgegeven worden als gevraagd wordt met welke giftgroep wordt gestart.

- een andere mogelijkheid is door de tweede groep te laten starten vanaf een andere gfitgroep, bvb 3, en dan opklimmend verder te gaan tot de laatste giftgroep om ten slotte in de laatste 2 ronden de giftgroepen 1 en 2 af te werken.

Sinds versie 565 bestaat er ook een "triple" versie. 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.

Sinds versie 660 kan er ook een zekere scrambling gebeuren: bij grote toernooien wordt voor een barometer slechts 1 globale uitslag gegeven en geen uitslag voor NZ en OW apart. Om zo tot een meer verdedigbaar resultaat te komen is het beter dat de vaste paren niet altijd NZ zitten en de bewegende paren niet altijd OW. Dat bekomt men door Ja te antwoorden op de vraag of er scrambling moet gebeuren. Opdat de deelnemers aan elke tafel zouden weten in welke richting ze moeten zitten zijn er volgende mogelijkheden:

- de bridgemates consulteren bij aanvang van elke ronde

- loopkaarten afdrukken in messerbridge; in dit geval best loopkaarten per tafel (slechts 1 loopkaart te drukken per tafel!)

- het scrambling mechanisme begrijpen en toepassen: als het tafelnr deelbaar is door het rondenr zitten de vaste paren NZ. In de eerste ronde zitten alle vaste paren NZ. In ronde 4 zitten de vaste paren NZ aan tafel 4, 8, 12 Vanaf ronde 6 wordt niet het rondenr als deler genomen maar het verschil met het lagergelegen vijfvoud. Dus in ronde 9 blijven de vaste paren NZ aan de tafels waarvan het nummer een veelvoud is van 4.

Sinds versie 6714 kan een complexe barometer beweging aangemaakt die het achteraf verwerken tot 1 uitslag van een halve barometer of triple voorkomt.

Dit kan nuttig zijn voor grote toernooien waar er een beperkt aantal gedupliceerde bordjes beschikbaar zijn.

Hoe wordt er te werk gegaan? De deelnemende paren worden opgesplitst in groepen. Binnen elke groep wordt een traditionele barometer betwist met dien verstande dat groep 2 andere bordjes gebruikt dan groep 1 en zo ook groep 3 en eventueel 4, 5...

Alle groepen worden bijeengevoegd voor dat de bridgemates worden opgestart. Een voorbeeld kan één en ander duidelijk maken:

Stel dat we een toernooi hebben met 92 paren paren en dat er 12 ronden van 3 bordjes per ronde worden betwist.

Het veld wordt opgesplitst in 3 groepen van 30, 30 en 32 paren. Aangezien het aantal ronden een veelvoud is van 3 kan een gunstig verloop worden geselecteerd.

Groep 1 speelt dan de giftgroepen in volgorde 1,2,3,...; groep 2 speelt ze in volgorde 2,3,1,5,6,4,... en groep 3 in volgorde 3,1,2,6,4,5,...

Dit betekent dan dat elke ronde maar 1/3 van de tafels een bepaalde giftgroep nodig heeft en dat er toch na elke 3 ronden frequentiestaten kunnen vrijgegeven worden!

De nummering van de paren is dan bvb voor groep 1 NZ 1..15 en OW 21..35 voor groep 2 NZ 41..55 en OW 61..75 en groep 3 NZ 81..96 en 101..116

In plaats van een Mitchellbeweging kan ook gekozen worden voor een Howell beweging (alle paren draaien rond een vast paar) of voor een bestaande beweging waarbij geen rekening gehouden wordt met de opgegeven giftgroep want alle paren binnen een groep betwisten dezelfde bordjes in een ronde.

Als er een Howell beweging wordt gebruikt krijgen de paren van 1 groep gewoon een opklimmend nummer en is er slechts een stap tussen 2 groepen. In hoger gegeven voorbeeld met 3 groepen van respectievelijk 30, 30 en 32 paren kan de nummering dan zijn 1..30; 41..70; 81..102.

De speel-volgorde van de giftgroepen binnen elke groep hangt af van het aantal groepen en zoals in het voorbeeld hierboven aangehaald van nog andere factoren.

Indien bvb in hoger voorbeeld slecht 11 ronden werden betwist dan kan de "triple" oplossing niet gebruikt worden en gebruiken de groepen de giftgroepen in opklimmende volgorde met dien verstande dat groep 1 start met giftgroep 1, groep 2 met giftgroep 2 en groep 3 met giftgroep 3; groep 3 eindigt bijgevolg in ronde 11 met giftgroep 2. Het spreekt voor zich dat frequentiestaten slechts beperkt en met de nodige omzichtigheid kunnen vrijgegeven worden.

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.

Bij een **BaroSwiss** is het aantal initiele ronden 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.*

Op het invoerscherm voor de paren is dus een bijkomend veld zichtbaar dat toelaat het aantal ronden te bepalen.

Mitchell

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.

Een *(Inter-club) scrambled Mitchell* is een speciale (verbeterde) vorm van Mitchell waarbij de paren die aan de tafel blijven zitten (stationaire paren ofte zitteblijvers) de ene ronde NZ zitten en andere ronden OW volgens een schema dat afhangt van het aantal tafels:

tafels In deze ronde zitten ze (N=NZ; E=OW)
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
5-6 N E N E E N N
7-10 N E N N E E E N N E
11-12 N E N E N N E N E E E N
13-15 N E N E N N E E E E N N
16-17 N E N N N E N E N E E E E N N
18 N E N N N N E E E E N E N E N E E N

Als het om een interclub tornooi gaat moeten de paren van één club stationair blijven en die van de andere club gaan van tafel tot tafel.

Bij de uitslag van het tornooi wordt ook het gemiddeld percent gegeven voor de paren van beide clubs. Indien de stationaire paren niet zouden van richting wisselen zoals hoger aangegeven zouden de gemiddelde percenten altijd 50 zijn aangezien een paar altijd zou uitgespeeld worden tegen de andere paren van zijn club.

Als de paren bvb genummerd worden volgens @1@101 zijn de paren van één club genummerd van 1 tot bvb 18 en die van de andere club zijn dan 101 tot 118. In dit geval is het dus niet zo dat de paren boven de 100 altijd OW zitten.

Patton competitie

Deze beweging genereert een speciale paren wedstrijd waarbij telkens 2 paar deel uitmaken van eenzelfde viertal (paren 1 en 101, 2 en 102 etc). Met deze beweging zullen alle viertallen onderling

een volledige viertallen match afwerken. Tijdens en aan het einde van het tornooi kan naast de uitslag per paar ook een uitslag van de viertallen competitie bekomen worden onder Uitslagen ... Patton resultaten

Let op: met deze beweging wordt dezelfde giftgroep gespeeld op alle tafels en is dus duplicatie van de bordjes meer dan aangewezen (zoals bij een Barometer).

Open Invoer

Een andere mogelijkheid is "open invoer". In dat geval kan de gebruiker zelf opgeven welke paren elkaar ontmoetten voor een bepaalde giftgroep. Deze optie is interessant als men het programma wil uitproberen aan de hand van scorebriefjes, die met een ander uitrekenprogramma zijn gebruikt. Bij het opzetten van het toernooi kiest de gebruiker het aantal ronden, de giften per ronde en voert de deelnemers in zoals bij andere toernooien (eventueel alleen het hoogste paar of zet het aantal tafels vast). 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.

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

(numberingNSEW)=@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.

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

Menu: file ... Viertallen

Er worden 4 mogelijkheden gepresenteerd:

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

Alle wedstrijden worden in parallel beheerd.

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. <u>De wedstrijdcode bevat 6 tekens</u>. 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 wedstrijddag 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 gemapt naar hopelijk meer gemakkelijk te hanteren nummers indien de parameter geslotenzaal (ClosedRoomNumbers)=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 2. Het viertal 2 treedt aan met paar 2 (beginnend als OW aan tafel 1) en paar 102 (beginnend als NZ aan tafel 2). Etc... 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.



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 <u>parameter file</u> na de lijn:

wedstrijdbladcoordinaten=viertallen wedstrijdblad coordinaten in 10de mm. Sinds versie 6 staan de coordinaten in de tabel FoursomePrintCoords van de messerparams.mdb database.

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.

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 ttz 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 viertallen 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 viertallenwedtrijden hun beslag hebben gekregen kan een uitslag per paar worden berekend indien dezelfde bordjes (of ten minste dezelfde kaartverdelingen) gebruikt werden voor alle matchen. 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 bordjes 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 overblijvende viertallen of wordt een viertal Bye gesteld.

Na het beeindigen 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 nagetrokken worden door het openen van die file. De Swiss wedstrijd kan zelfs nog verder gezet worden tot uitputting van de combinaties.

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

Speciale beschouwingen voor Swiss Viertallen

Vorig: oppikken van alle wedstrijden die zijn gesaved in de file.

Verscheidene tabbladen worden geopend als nodig.

Viertallenwedstijd met andere dan 32 bordjes

Alle wedstrijden moeten met hetzelfde aantal bordjes worden betwist. Voor competitie en andere viertallen-drives over 1 "ronde" worden 32 bordjes voorgesteld; bij een Swiss drive worden 6 bordjes per ronde voorgesteld.

Bij het openen van het formulier voor de eerste wedstrijd moet het aantal bordjes onmiddellijk worden aangepast in het daartoe bedoelde veld. De wedstrijd bestaat altijd uit 2 helften met elk een zelfde aantal bordjes.

De afdruk is nog steeds op het formulier zoals voor een competitiewedstrijd maar aangzien dit formulier volledig wordt gestuurd vanuit het parameterbestand kan de layout vrij veranderd worden.

Afdrukken van een samenvatting van de gespeelde ontmoetingen (niet voor Swiss viertallen (nieuw in 5.6.0)

In het menu van de viertallen is onder viertallen een menu-item voorzien dat toelaat een samenvatting van de ontmoetingen (1 lijn per ontmoeting) af te drukken.

Zoals gewoonlijk wordt een csv rapport met dezelfde informaties gezet in de map uitslagen.

Menu: file - Open saved file

Met deze optie kan men de resultaten van een vroeger gespeelde wedstrijd opnieuw bekijken en eventueel de resultaten verbeteren. Selecteer het toernooi aan de hand van de 'tornooi' file zoals die vroeger gesaved is. Het is mogelijk zowel de scores als de namen van de deelnemers te verbeteren.

Sinds versie 5.5.1 kan ook gekozen worden om het laatst-opgeslagen tornooi (of viertallen drive) te openen. Hiervoor wordt de file eventlog.txt in het hoofdmap geconsulteerd.

Als een toernooi is afgewerkt op een andere computer, bvb de clubcomputer en de toernooifile mee naar huis is gebracht, wordt de toernooifile in de map tornooien gezet. Daarna kan die geopend worden met File ... Open saved file ... meest recente tornooifile

Menu: file ... Groepeer tornooien (vroeger 'combineer' genoemd)

Met deze optie kunnen de resultaten van verscheidene toernooien (groot toernooi in 2 of meer zalen/groepen) tot 1 algemeen resultaat verwerkt worden (bijvoorbeeld in geval van een toernooi met 46 paren kunnen ze in 2 groepen verdeeld worden - 24 en 22 paren).

Sinds versie 6633 kunnen ook individuele toernooien samengevoegd worden, met dien verstande dat alleen het laatste deeltoernooi dat toegevoegd wordt een aantal deelnemers kan hebben dat GEEN veelvoud is van 4. Indien de gebruiker hier tegen zondigt wordt het samenvoegen beëindigd.

Selecteer alle betrokken toernooifiles en druk open. Alvorens te openen kan nagegaan worden in welke volgorde de files zullen genomen worden. De eerste in de lijst zal geïnterpreteerd worden als die van zaal 1 (spelers 101 tot ...). Eventueel moet de selectie van files opnieuw gebeuren om de juiste volgorde te bekomen. Telkens een file aan de selectie wordt toegevoegd (Ctrl+klik op de filenaam) wordt die vooraan aan de lijst toegevoegd.

De volgorde in de welke de deeltoernooien behandeld worden in de globale uitslag (de nummering van de paren in de uitslag) is die welke men ziet als men de selectie doet van de files in het veld bestandsnaam. Om de tornooien 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.

In recente versies van messerbridge wordt een nieuw formulier geopend waarin de toernooifiles één voor één kunnen geselecteerd worden en eventueel in de juiste volgorde worden geplaatst.

De nummering van de paren en de tafels in het samengevoegd resultaat wordt gestuurd door de parameter "combineermultiplyer (combinemultiplyer)": combinemultiplyer=xxx;yyy;zzz waarin:

xxx: de stap waarmee de paarnummers vanaf de 2de groep worden verhoogd; met 0 zijn de paarnummers in de volgende groep de volgende vrije nummers

yyy: wat bij alle paarnummers wordt toegevoegd

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

Voorbeeld combinemultiplyer=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 tafelnummers van de eerste groep blijven ongewijzigd; voor de 2de groep komt er 200 bij; voor de 3de 400 enz.

Menu: file ... lees invoer andere PC

Met deze optie kan de invoer van de scores <u>over verscheidene computers opgedeeld worden</u>. Op de hoofdcomputer kunnen dan de scores van de andere computer(s) opgenomen worden via deze optie. Hetzelfde bekomen we als we de knop *Partial Read* te drukken in het formulier *Uitslagen* In het geval een viertallenwedstrijd in aparte zalen (onbereikbaar voor één enkele bridgemate server) wordt gespeeld en de scores worden bijgehouden met de Bridgemates, moet in beide zalen een PC met elk een bridgemate server staan met daarop de gegevens van de wedstrijd.

Stel dat we de open zaal als hoofdzaal beschouwen en daar dus de wedstrijd initialiseren op de PC. Na het openen van de wedstrijd (en eventueel verschillende wedstrijden als die gelijktijdig

plaatsvinden) moet na de initialisatie een save gebeuren in een file viertalyymmdd.txt. Met die file gaan we dan naar de gesloten zaal en starten daar dezelfde wedstrijd op (file ... viertallen ... vorig). In beide zalen wordt dan een bridgemate-server opgestart.

Na de eerste en de tweede ronde van de wedstrijd moeten dan, in de gesloten zaal, de resultaten van de server naar het uitrekenen programma doorgegeven worden en een nieuwe save uitgevoerd worden (file ... save).

Met die file komt men dan naar de hoofdcomputer in de open zaal en leest die in via deze menu optie (lees invoer andere PC).

Daarmee worden dan de resultaten van de gesloten zaal samengesteld met die van de open zaal.

Let op: voor het uitrekenprogramma staan de tafels 1, 3, 5, ... in de open zaal en de tafels 2, 4, 6, ... in de gesloten zaal.

Invoer van scores op 2 of meer computers

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.

De scorebriefjes worden verdeeld over de beschikbare computers.

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

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

Een toernooi dat verscheidene zittingen omvat

Sommige toernooien omvatten verscheidene zittingen. Meestal zijn het dezelfde deelnemers (individueel) of deelnemende paren die achtereenvolgens deeltoernooien betwisten waarbij de bewegingen zodanig zijn opgesteld dat aan het einde (bijna) alle tegenstrevers ontmoet zijn. Bij kampioenschappen kan het gebeuren dat de bestgeplaatste paren in een voorronde hun percentage uit die voorronde mogen overdragen naar de finale of volgende ronde. In dat geval kan het natuurlijk best zijn dat een tegenstrever uit de voorronde in de volgende ronde opnieuw ontmoet wordt.

Overdracht van een percentage naar een volgende ronde

doorgeven resultaten naar volgende tornooi:

- als de resultaten uit meer dan 1 vorig teornooi komen of indien niet alle deelnemrs een ronde verder gaan: aanvullen in het deelnemersformulier van overgedragen percent en aantal giften voor de welke dit percentage geldt.

- als de resultaten voor alle paren gelden en de paren hetzelfde nummer behouden in een volgende zitting (marathon):

open het laatst gespeelde tornooi dat overgedragen moet worden (lijn A)

open een nieuwe lijn voor de volgende zitting (lijn B)

ga terug naar de lijn (lijn A) waarin het gespeelde tornooi staat (verifieer als je niet zeker bent de uitslag)

druk dan Uitslagen ... overdracht naar volgende zitting selecteer lijn B naar waar de overdracht moet gebeuren controleer in lijn B dat de percenten idd zijn overgedragen save lijn B sluit messerbridge

Open messerbridge opnieuw en open het tornooi dat daarnet nog in lijn B stond. Speel dat tornooi met de bridgemates Als je onder Uitslagen ... uitslag tornooi vraagt is dat de uitslag ZONDER OVERDRACHT

Als je onder Uitslagen ... uitslag tornool vraagt is dat de uitslag ZONDER OVERDRACH i Als je een samengestelde uitslag wil druk dan op Uitslagen ... Samengesteld resultaat

Het is de laatst getoonde uitslag die eventueel overgedragen wordt naar een volgende zitting (gewone uitslag of samengesteld resultaat)

Indien een standaard marathon wordt betwist waarbij dezelfde paren verscheidene zittingen afwerken kan op een meer eenvoudige manier het eindresultaat berekend worden: Menu: file ... Marathon

Met deze optie kunnen de resultaten van verscheidene toernooien (zittingen), gespeeld door dezelfde paren over 2 of meer sessies (zittingen), 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! Indien de bewegingen genomen worden uit de Movements database moet in het invoerveld voor de deelnemers (bij opstarten van een nieuw toernooi) het vlaggetje marathon aangevinkt worden

De volgorde in de welke de deeltoernooien 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.

Dat is zo voor XP maar in Vista en Windows 7 is de volgorde die van de aangeboden filelijst. Eventueel moet die file nog in een andere volgorde gezet worden (wellicht alfabetisch omdat in het eindresultaat de zitting A voor de zitting B en de zitting C moet komen)

In een recente versie (sinds 6611) van messerbridge wordt een apart formulier geopend om de toernooifiles van de verschillende zittingen te selecteren en in de juiste volgorde te plaatsen.

In elke zitting zijn de bordjes meestal genummerd startend met 1. In het samengesteld resultaat worden de giftgroepen na mekaar geschreven en krijgen de giften vanaf zitting 2 een nieuw nummer. Indien na samenstellen van verscheidene zittingen tot 1 resultaat nog een score moet worden aangepast kan dat aanleiding geven tot eigenaardige resultaten.

Best verbeterd met de score in de zitting in kwestie vooraleer die definitief op te slaan; dan is er geen probleem.

Verbetert men toch in de globale uitslag en men laat messerbridge de score berekenen op basis van het contract dan kan het gebeuren dat die score niet klopt omdat de kwetsbaarheid van de hernummerde gift niet overeenstemt met het origineel in de zitting.

Sinds versie 632 is daar een oplossing voor: bij opstarten van een marathon samenstelling krijgt men een vraag om in het samengesteld resultaat de bordjes telkens vanaf 1 te nummeren.

Een marathon met een barometer verloop

Indien de bewegingen van de opeenvolgende zittingen in barometer verlopen (elke ronde dezelfde bordjes op alle tafels) is het meestal gewenst om tussenresultaten te geven tijdens de zitting en bijgevolg vanaf zitting 2 tussenstanden die ook rekening houden met de resultaten van de reeds gespeelde zitting(en).

Hoe gaat men dan te werk met bridgemates vanaf de 2de zitting?

- 1. Opstarten van de 2de en volgende zittingen als een gewoon enkelvoudig toernooi (in lijn A)
- 2. Opstarten van de bridgemates voor dit toernooi

3. Inladen van een marathon oplossing in lijn A die in volgorde bevat zitting 1, zitting 2 enz

4. Van dan af kan in het formulier Bridgemate van messerbridge de scores ingelezen worden met de knop "Lees volgende scores" of "Lees scores vanaf begin"

5. Aan het einde van de zitting kan in lijn A opnieuw de oorspronkelijke toernooifile van de zitting ingelezen worden

6. In het Bridgemate formulier kan dan met de knop "Lees scores vanaf begin" de scores van deze zitting aangevuld worden; indien na punt 4 een scorecorrectie in messerbridge plaatsvond moet die nu overgedaan worden

7. Opslaan van de zitting file

Beschrijving van de organisatie van een marathon toernooi

Menu: file ... Save

Hiermee worden de gegevens van alle openstaande tornooien vastgelegd in een bestand (elk toernooi in een apart bestand). Normaal bevindt dit bestand zich in de map 'tornooien' onder de hoofdmap. De naam van de file is tornooi+suffix+.txt.

Eventueel kan het prefix tornooi in de filenaam vervangen als in de parameterfile iets anders staat opgegeven onder de parameter tornooinaam= (TournamentsFileName)

Bvb tornooinaam (TournamentsFileName)=abc dan heten de opgeslagen tornooien bvb abc071123.txt Voor het suffix dat best 6 tekens bevat wordt de datum voorgesteld in het formaat JJMMDD, dus voor een toernooi op 24 februari 2007 wordt dat 070224 en de naam van de file is dan tornooi070224.txt. Indien er verscheidene groepen/zalen zijn moet voor elke groep/zaal een apart suffix worden gekozen. Elke zaal/groep wordt als een apart toernooi ingevoerd en gesaved. Later kan 1 globale uitslag worden berekend met de menuoptie *file - Groepeer tornooien*.

Als in het invoerscherm voor de deelnemers een zaal is aangeduid (bvb zaal A) zal als suffix deze letter (A) toegevoegd worden (tornooi070224A.txt).

Menu: file ... Save details

De hierna voorgestelde acties hebben alleen betrekking op het actieve toernooi. Indien dus 2 tornooien in parallel worden uitgerekend (met de bridgemates bvb) en men wil een file voor de website aanmaken voor beide toernooien moet deze actie 2 maal uitgevoerd worden. Deze menuopties worden aangeboden:

1) Website

- 2) Statistieken
- 3) VBL Master Points
- 4) Details file
- 5) Volgens lijst

6)Ecats Sims Files

Ecats is een file formaat voor uitwisseling van resultaten op internationale basis. Er worden 4 files aangemaakt (C.txt, E.txt, P.txt en R.txt) die moeten opgestuurd worden naar de Ecats website.

Messerbridge zal die files aanmaken in de map uitslagen.

7)Uitslag naar distributielijst (vanaf versie 6774)

Hiermee kan een email verstuurd worden met als bijlage de uitslag van het toernooi.

Als geen van deze parameters is opgegeven worden de file Uitslag.txt (de laatst aangemaakte uitslag) doorgestuurd naar adressen die vermeld staan in de file distributielijst.txt. De adressen staan na mekaar, gescheiden met een ";", dus het formaat van een csv file.

2 parameters kunnen dit process beïnvloeden:

MailResultTo:

- als deze parameter de waarde "?" heeft kan de gebruiker in de mappen naar de file met de distributielijst op zoek gaan

- als de parameter afwezig is of de waarde niet is ingevuld wordt de file distributielijst.txt in de hoofdmap van messerbridge gebruikt

- in het andere geval bevat deze parameter de naam van de file (eventueel aangevuld met de map waarin hij zich bevindt).

MailResultFile

- als deze parameter de waarde "?" heeft kan de gebruiker in de mappen naar de file op zoek gaan die moet doorgestuurd te worden

- als de parameter afwezig is of de waarde niet is ingevuld wordt de file uitslag.txt in de hoofdmap van messerbridge gebruikt

- in het andere geval bevat deze parameter de naam van de file (eventueel aangevuld met de map waarin hij zich bevindt).

Save details ... Website

Voor een paren of individueel toernooi

Hiermee worden de gegevens van het toernooi vastgelegd voor verdere exploitatie op het internet. In eerste instantie wordt een xml bestand gemaakt dat alle gegevens van het toernooi 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.

Om de xml file op te laden naar de website van de VBL moet de pagina

www.vbl.be/messeropsturen.aspx opgeroepen worden. Aanmelden gebeurt met de gebruikersnaam en wachtwoord die gekregen zijn om het messerbridge programma te downloaden van de website. De website pagina laat toe de xml file te zoeken op de eigen computer en een naam te geven aan het toernooi dat moet opgeslagen worden.

Het is ook mogelijk om automatisch vanuit het programma messerbridge deze opslag te verrichten. Voorwaarde daartoe is wel dat de computer is aangesloten aan het internet en dat de parameter ClubNr correct is ingegeven. Het clubnummer is een getal van 6 cijfers beginnend met 10 zoals de VBL het heeft toegekend.

Het opslaan vanuit messerbridge gebeurt in 2 fazen (die voor de gebruiker zonder interactie plaatsvinden): de xml file wordt met FTP (File Transfer Protocol) op de website computer van de VBL opgeslagen in de map die voorbehouden is voor de club (daarom is het nodig dat het clubnummer correct is ingesteld). Daarnaast wordt een website pagina geopend waarmee de naam die de gebruiker heeft gegeven wordt opgeslagen in de website-database van de VBL. De dan geopende pagina op de website van de VBL laat toe vroegere toernooien op te ruimen. Het is alleszins aangeraden om oudere toernooien te verwijderen want de enige rol dat ze spelen is voor ondervraging.

Na het automatisch op de website zetten krijgt de gebruiker nog de kans om ook de masterpoints file door te sturen.

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 toernooien te selecteren (de xml files met de resultaten ervan) waarvoor nog een analyse kan gebeuren (vb alle toernooien van de lopende maand).

Save details ... Statistieken

Als er een database is voorzien voor de spelersgegevens (spelers.mdb) kunnen de gegevens van elk toernooi daar in opgeslagen worden. Daarvoor zijn 2 tabellen voorzien:

. Tornooien: bevat de algemene gegevens van het toernooi; deze tabel bevat ook de 3 statistische codes die elke club kan instellen in het parameterbestand (zie verder).

. Statistieken: deze tabel bevat de resultaten per paar.

Bij het uitvoeren van deze menukeuze komt de gebruiker terecht op een scherm dat toelaat de statistische codes in te stellen alvorens de gegevens van het toernooi op te slaan. Zie ook de documentatie van het statistiek verwerkingsprogramma (Verwerken van statistische informatie.doc)

🌇 me	sserbrio	dge versie	4.5.0 Beh	eer resultaten voor b	oridgeto	rnooi: 070310A				
File P	aren Gif	ten Tafels	Uitslagen	bridgemate Spelers To	ols Straff	en				
🚟 Statistische informatie										
	Tornoo	i identificatie	070310A	10/03/2007	-	save statistische info in DB				
	Statis	tische code ⁻	1	Statistische code 2		Statistische code 3				
				C 1						
	Om	a		C 2		C butler				
		-		⊙ 3						
				C 4						
				C 5						
				C 6						
	O do	5		C 7		(• jpareni				
				C 8						
				C 9						
				C 10						
	⊙ sp	⊙ sp		C 11		C andere				
				C 12						

Save details ... VBL Master Points

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. Sinds versie 6631 is het ook mogelijk om de file direct door te sturen naar de VBL als de PC is aangesloten op het internet. Als het doorsturen met succes is afgerond wordt de file van naam veranderd en staat er "verzonden" voor.

Sinds versie 660 wordt er ook een andere file gemaakt (csv type in de map VBL-CSV)

Save details ... Details txt file

Bij het openen van deze menukeuze bestaat de mogelijkheid om nog in een ander formaat de gegevens op te slaan in een file detailsgiften+suffix+.txt die in de hoofdmap gezet wordt. Er is geen

standaard programma die deze gegevens exploiteert.

Volgens lijst

Een selectie van de 4 vorige acties kan in 1 maal uitgevoerd worden met dit menu item. Wat uitgevoerd wordt staat in het parameterbestand onder rubriek savedetails=VBL;website;statistieken;details Uit de lijst kunnen acties geschrapt worden.

De parameters in messerparams.mdb database

Sinds versie 6 zijn de parameters gegroepeerd in een Access database. 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 611 wordt in deze tabel de positie en de grootte van elk formulier bijgehouden zodat het bij heropstarten van messerbridge dezelfde vorm aanneemt als tijdens de laatste sessie.

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 (<u>Movements.mdb</u>) 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 functionaliteiten van dit programma zijn ook te bereiken in MesserBridge via Tools ... Bijwerken parameters

paramupdatecsv">Sinds versie 634 is er ook een knop in het formulier beschikbaar waarmee parameters (in om het even welke tabel) kunnen toegevoegd worden; in het geval van de Parameters tabel zelf kunnen zo ook de waarden van een bestaande parameter aangepast worden.De layout van die csv file is:

tabelnaam;veld1;veld2;veld3,...

Voorbeeld

Parameters; BM2_BM2Ranking; 0; Tabletop control; BridgeMate 2 setting;;;

Parameters; BM2_BM2ShowHands; False; Tabletop control; BridgeMate 2 setting;; 634;

De parameters die de eigenschappen van het programma bepalen

Parameters (in recente versies heet deze tabel PgmParams dit om het programma MDBPlus toegang te geven tot deze tabel

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. Dit formulier kan ook vanuit Messerbridge opgeroepen worden (Tools ... Bijwerken parameters).

PCs met te kleine schermresolutie kunnen problemen hebben bij het gebruik van dit formulier (te veel gebruik moeten maken van de schuifbalken)

De voornaamste parameters.

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 tabel bevat de gewichten die vanuit de uitslag van een clubtoernooi toelaten de "club-punten" (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 het einde van de periode al deze files (in bvb één zip file) door te sturen naar de VBL.

Club_Points_Weights

Dit is de tabel zoals hij voorkwam in messerbridge.ini maar wordt nu niet meer gebruikt **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.

Menu: file ... Export naar X:

Hiermee kunnen de gegevens van het toernooi opgeslagen worden op een extern medium zoals een geheugenstick of een diskette. Het programma vraagt om het medium te identificeren (bvb E:) en welke files moeten opgeslagen worden: keuze tussen de toernooifile zelf (zie hoger onder file - Save) en de controle file van de bridgemates.

Met de parameter ExportToX kan een default map ingesteld worden waar de files terecht komen.

Sinds versie 6715 is het ook mogelijk om de file door te sturen naar een website met FTP (verifieren dat alle branddeuren - firewalls zo'n transfert toestaan).

De parameter moet dan als volgt samengesteld zijn: FTP|user|website|wachtwoord

Vb: FTP|t11111|users.pandora.be|mijnww2014

Menu: file ... Verander sectie

Voor meer uiteg over deze optie zie verder in paragraaf "Een drive met verscheidene lijnen". Sinds versie 611 kan men ook overstappen naar een andere sectie in de formulieren voor het berekenen van de uitslag van een toernooi en voor de invoer van de scores per gift.

Menubalk: Scores/Gift ... invoeren giften

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

Verifieer eerst de parameter InputTimes10 in de <u>parameter file</u>. 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
- 2) invoer scores met + en -
- 3) invoer contracten

Opmerkingen:

- 1) <u>Controletotalen</u>
- 2) invoer van een split-score
- 3) Invoer voor "Fouled board"
- 4) Speciale gevallen 'draaihand' en 'draaibord'
- 5) Arbitrale scores
- 6) <u>Straffen</u>

Hulp bij het invoeren van speciale scores: zet de muis in de kolom "uitzonderingen" op de lijn waarvoor een speciale score nodig is en klik op de rechtermuisknop. Selecteer dan de speciale score in de aangeboden lijst en dubbelklik of druk Ok.

Sinds versie 6.4.5 is er ook een (grote) knop in het formulier geplaatst met als titel "invoeren van een uitzondering zoals een arbitrale score". Daarop klikken brengt u naar een nieuw formulier waarvan de afhandeling geen bespreking noodzaakt.

Invoer van de kaartverdelingen

Sinds versie 6.2 zijn een aantal nieuwe mogelijkheden beschikbaar wanneer met de rechtermuisknop geklikt wordt in de overzichtstabel:

- Als de muis staat boven een paarnummer dan worden de namen van dit paar getoond - als de muis staat in de kolom score/code kan een verbeterde score worden ingevoerd die onmiddellijk wordt opgeslagen

- als de muis staat in de kolom contract kan een verbetering worden aangebracht die onmiddellijk wordt opgeslagen

- als de muis staat in de kolom uitzonderingen kan, aan de hand van aangeboden voorbeelden, een speciale score worden geselecteerd, die achteraf nog kan bijgewerkt worden.

- als de muis staat in één van de 2 titellijnen van kolom 2 of 3 (waar de paarnummers zijn weergegeven) worden die kolommen voor bijwerking geopend en kan bijgevolg een andere opstelling van de paren worden ingeschreven. De gebruiker kan die nieuwe opstelling alleen voor de gift of voor de hele giftgroep laten gelden. Deze optie is alleen geldig bij een parentornooi. Het is de verantwoordelijkheid van de gebruiker om na te gaan dat die opstelling

wel kan kloppen (bvb of een paar niet op meer dan 1 lijn voorkomt).

Simulatie Scores

Een klik op de knop [Simulatie scores] toont een schermpje dat toelaat om, naar keuze, aan bepaalde giften een willekeurige score of PAS toe te kennen, voor test- of experimenteerdoeleinden, zonder dat er effectief met de hand of met Bridgemates scores moeten ingegeven worden.

Giften die reeds ingevoerde scores bevatten, kunnen hiermee ook gereset (= op nul gesteld) worden. Maak een keuze tussen: 'reset van de scores', 'de scores op PAS zetten' of 'simulatie willekeurige scores' en geef dan het giftenbereik aan waarvoor deze simulaties gelden.

Enkele voorbeelden:

- 'reset van de scores' van gift 6 tot gift 15, plaatst de score van de giften 6 t/m 15 op 0
- 'de scores op PAS zetten' van gift 2 tot gift 5, plaatst de score van de giften 2 t/m 5 op PAS

- 'simulatie willekeurige scores' van gift 16 tot gift 28, vult de giften 16 t/m 28 met realistische maar willekeurige scores

Invoer van de 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*'.

Zie ook het gebruik van controletotalen

Invoer van de 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*'.

Zelfde opmerkingen wat betreft controletotalen.

Controletotalen

Indien controletotalen zijn aangevraagd door desbetreffende selectie (toon controle totalen) aan te vinken, worden die automatisch weergegeven na invoer van de laatste score. Indien de totalen goedgekeurd worden, wordt naar de volgende gift gesprongen. Indien niet goed kan de gift in zijn geheel opnieuw worden ingevoerd of kan een individuele lijn gecorrigeerd worden (in kolom score/code) en via de Check knop kan het controletotaal opnieuw worden geverifieerd.

De CheckSom lijn is facultatief maar indien ingevuld (rechtstreeks in de kolom score/code) moet ze overeenkomen met de som van de scores.

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

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.

📸 invoer giften voor tornooi: 131106												
Gift nr 1 Too			n gift Check S		Save,	/Next Ca	ncel/Next Re		et gift	Andere	Andere volg	
Overzicht giften						. 10			~			1
0.1	0	5	0	9	0	13	0.17	0	21	0 25		
0 2	0	6	C	10	C	14	C 18	0	22	C 26		
03	0	7	C	11	C	15	C 19	0	23	O 27		
04	0	8	C	12	C	16	C 20	0	24	O 28		
lijn	paar	paar	score	score	ptn	ptn	uitzonderingen	score	contract	sublist	uit-	
	NZ	ΟW	NZ	ΟW	NZ	OW	rev,%,split,gem	code			komst	
1 R1 T1	1	31	510		13,3	4,7		510		1		
2 R7 T2	2	33	510		13,3	4,7		510		1		
3 R6 T3	3	35	490		6,1	11,9		490		1		
4 R5 T4	4	40	480		12,3	5,7		480		2		
5 R4 T5	5	32	450		0,4	17,6		450		1		
6 R3 T6	6	39	480		3,3	14,7		480		1		
7 R2 T7	7	36	420		2,3	15,7		420		2		
8 R1 T8	8	38	480		12,3	5,7		480		2		
9 R3 T9	9	34	510		13,3	4,7		510		1		
10 R5 T10	10	37	510		13,3	4,7		510		1		
							CheckSum					
			L									

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, een NZ-score, weliswaar begeleid met de code R).

Door de parameter **AltReverse** op Y te zetten worden de reverse lijnen in het invoer per gift formulier anders weergegeven; de nummers van de paren worden omgewisseld en staan m.a.w. in de "juiste" kolom.

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 laatsten 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 de 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.

Invoer van de contracten (radioknop 'contracten speciaal'):

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. Mogelijkheden om in dit veld in te voeren: N4H-1 (NZ 4 harten -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: 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'

Menu: tafels ... invoeren

Op grote tornooien 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 arbitrales score of speciale scores moeten zo ingevoerd worden.

Menu: uitslag ... uitslag tornooi

Berekent de uitslag met de tot dan ingevoerde giften (of tafels).

Indien sommige spellen nog niet zijn ingevoerd wordt gevraagd of de uitslag al moet berekend worden.

Er zijn 2 Print buttons voorzien. Met de gewone Print knop kan de gebruiker de printer selecteren en vervolgens de font waarin de uitslag zal worden afgedrukt. Iet op om een font te selecteren waarbij alle tekens dezelfde breedte hebben.

De andere knop "Print New Courier" stelt geen vragen en print op de default printer in New Courier font.

Meer uitleg over de opties

Menu: uitslag ... uitslag met andere kolomgroepen

Bij sommige toernooien en zeker al bij marathon resultaten wordt het afdrukken van de kolommen die elke ronde weeergeven nogal omslachtig omdat alle kolommen niet meer in de breedte van een A4 papier passen. Met deze optie kan de gebruiker zelf kiezen welke kolommen gegroepeerd worden. Bij een marathon uitslag is de default optie om 1 kolom per deeltoernooi te voorzien maar het staat de gebruiker vrij om andere groeperingen te bepalen alvorens het afdrukken wordt gestart. Deze optie is zowel van toepassing bij een uitslag per ronde of per giftgroep.

Menu: uitslag ...Menu: uitslag - detail_paar

Toont de uitslagen, ronde per ronde, van het paar waarvan men het nummer eerst selecteert. Met de schuifbalken kan men verborgen informatie zichtbaar maken. Indien het een individueel tornooi betreft moet het spelernummer ingevoerd worden.

Verscheidene paren kunnen in eenmaal geselecteerd worden en bijgevolg de desbetreffendeuitslagen terzelfdertijd getoond (met 5.4.0):

Met 1-5 worden de uitslagen van de paren 1 tot en met 5 getoond;

Met 1,3,4,7 worden de uitslagen van de paren 1, 3, 4 en 7 getoond.

Uitslag ... VBL rapport

De uitslag wordt getoond in een VBL formaat dat de VBL nummers van de deelnemers toont (indien beschikbaar).

Menu: 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.

Statistische codes

De resultaten van elk toernooi dat in aanmerking moet genomen worden voor latere statistische verwerking worden opgeslagen in 2 tabellen van de database spelers.mdb.

Om achteraf onderscheid te kunnen maken tussen de verschillende types van tornooien kan bij het opslaan van de gegevens van elk tornooi 3 codes meegegeven worden.

Om het met een voorbeeld duidelijk te maken:

In onze club spelen we op maandag en donderdag en soms hebben we een special tornooi (bvb kroegentocht), dat zijn dus 3 types voor statistische code 1. In het parameterbestand staat er dan: statistiek1=ma;do;sp

Daarnaast willen we resultaten berekenen per maand en daarom vinden we deze parameter: statistiek2=1;2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12

En we willen ook onderscheid maken tussen paren tornooien en individuele en aldus: statistiek3=paren;indiv

De symbolen voor elk type zijn vrij te kiezen. Bij het opslaan van de gegevens van een toernooi kan de gebruiker de gepaste types vastleggen. In het MesserBridge programma geeft dit dan (onder file ... save details... statistieken):

🌇 me	sserbridge	versie 4.5	5.0 Beheer re	sultaten voor	bridgeto	rnooi: 070310A				
File P	aren Giften	Tafels Uit	slagen bridgen	nate Spelers T	ools Straff	en				
🚟 Statistische informatie										
	Tornooi ider	ntificatie 07	70310A	10/03/2007	-	save statistische info in DB				
	Statistisch	e code 1	Statis	tische code 2		Statistische code 3				
			C 1							
	C ma		C 2			C butler				
	, ina		⊙ 3			Dutier				
			C 4							
			0.5							
	C +		0.6			Paren				
	0 00		0.7							
			0.8							
			C 9							
			O 10)						
	(• sp	(• sp		1		C andere				
			C 12	2						

Zolang de toernooi-informatie beschikbaar is (als tornooixxxxxx.txt file in map \tornooien) kan het tornooi opnieuw opgeroepen worden in het MesserBridge programma en opnieuw opgeslagen worden (file ... save details) in de statistiek tabellen. Dat kan nuttig zijn indien nieuwe statistische codes werden gedefinieerd.

Menu: Leden - File activiteiten - Lees clubleden

Binnen het programma kunnen 2 spelerlijsten voorkomen: de eerste lijst is die van de gebruikelijke spelers op de clubtornooien. De andere lijst is de volledige lijst van de VBL leden. Het is mogelijk een clublijst te maken op basis van de VBL ledenlijst.

Indien er geen spelersfile opgegeven is in de <u>parameter file</u> of men een andere file wil gebruiken kan hiermee een spelersbestand ingelezen worden. Formaten voor de spelersfile:

Csv type file: (csv betekent dat een ';' staat tussen de verschillende velden) Dergelijke file kan best met kladblok geopend worden. Windows verkiest Excel voor dit type file. Nummer in club;Naam voornaam @ Voornaam Naam en eventueel andere opzoekingsargumenten;VBL nummer;VBL clubnr Het 2de veld bevat de volledige naam (naam+voornaam) van de speler; indien er speciale opzoekingscodes gebruikt worden kunnen die met het @ teken toegevoegd worden

Gewone tekst file (editeren met kladblok):

Nummer in club - tabulatie - naam voornaam;voornaam naam en eventueel andere opzoekingsargumenten

Mdb type file: Microsoft Access DB:

Met het programma meegeleverd is een spelers.mdb bestand. Hierin zit een lege tabel 'spelers' die kan opgevuld worden met de spelers van de club. In die database zit ook een tabel 'VBLLeden' met alle bij de VBL aangesloten leden. Die tabel zal gebruikt worden voor de viertallen competitie en als bijkomende bron bij inschrijving voor een toernooi.

Als een mdb type file opgegeven wordt als spelersfile vraagt het programma de naam van de tabel. Al hebben de tabellen 'spelers' en 'VBLLeden' een andere layout, toch vindt het programma in beide de essentiële informatie.

Om de spelers tabel op te vullen kan bvb als volgt te werk gegaan worden: maak een txt type of csv type file met de leden van de club. In het programma vind je onder het menu-item spelers een 'inlezen' bevel. Na klikken kan de gemaakte spelersfile ingelezen worden. Ga dan naar Spelers ... Bijwerken. In het nieuwe formulier staat een knop Save spelers naar copie Access DB. Na selecteren van de spelers.mdb file wordt de table 'spelers' in de DB opgevuld.

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 mag 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: Leden - file activiteiten - Lees VBL leden (indien dit al niet is gespecificeerd in de parameterfile) stap 2: zoek speler met naam: vul minstens 3 opeenvolgende letters van zijn naam in (met < of > teken kan naar volgende naam gegaan worden) stap 3: als gevonden afsluiten met ; (vb *mes*<<<<;) stap 4: eventueel aanpassen spelergegevens stap 5: klik 'Toevoegen van de nieuwe speler'.

alternatief voor stap 2: invoeren van het VBL nr van de gezochte speler en afsluiten met <Enter>

Het is mogelijk dat de gebruiker nieuwe velden toevoegt aan de spelers tabel in de access DB. Deze bijkomende velden kunnen ook bijgewerkt in de tabel met deze velden en waarden.

Menu: Leden - File activiteiten - Save actieve lijst

Dit is alleen van toepassing als de lijst wordt bijgehouden in een tekst file (of csv file) Hiermee wordt de spelersfile weggeschreven. De spelersfile vinden we terug in de submap spelers.

Hetzelfde wordt bekomen wanneer in het ledenadministratieformulier de knop gedrukt wordt om de lijst op te slaan als txt of csv file.

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.

Menu: Spelers - File activiteiten - Maak spelersfile uit VBL ledenlijst

Na het inlezen van een VBL ledenlijst 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.

Menu: BridgeMate

Hiermee wordt een formulier geopend dat de diverse mogelijkheden beheert die betrekking hebben op de BridgeMate toestellen. Indien een nieuw tornooi of een viertallenwedstrijd met de BridgeMates gaat ingevoerd worden, moet dit 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".

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 + 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.

Open hoger vermelde bestand in Bridgemate pro Control

Een bestaande access database wordt opnieuw geopend in BMPro. Deze optie is vooral voor testdoeleinden voorzien.

Start Bridgemate pro Control zonder controle bestand

BMPro wordt dan opgestart vanuit messerbridge zonder doorgeven van een database. Wellicht nooit van toepassing bij een toernooi; wel interessant om vooraf na te gaan of de parameter TableTopPgm die aangeeft waar het programma BMPro is opgeslagen, correct is ingevuld.

Bereken uitslag op basis van controle bestand

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

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.

Geef namen door aan bridgemates

Wie de nieuwe bridgemates gebruikt weet dat de namen van de spelers bij het begin van elke ronde op de bridgemates kunnen verschijnen. Als de namen ingevuld worden in het deelnemersformulier vooraleer de bridgemates worden opgestart, wordt tijdens het aanmaken van de controle database een tabel met die namen doorgegeven. Indien echter na de opstart nog namen worden toegevoegd of verbeterd moet deze optie geactiveerd worden om een correcte lijst met namen aan de bridgemates door te geven.

Lees Handrecord-kaartverdelingen uit de bridgemates

Indien de optie actief is om de kaartverdelingen in te geven langs de bridgemates kan met deze optie te activeren, die kaartverdelingen in messerbridge ingelezen worden. Dit gebeurt best wanneer men zeker is dat alle bordjes zijn ingevoerd.

Hierna kan men in messerbridge deze kaartverdelingen verifieren in het invoerformulier voor scores per bordje. Wanneer achteraf een xml file wordt aangemaakt om een latere consultatie van de uitslag op de website toe te laten dan worden die kaartverdelingen ook daarin meegegeven zodat bij nazicht van de scores per bordje meteen ook de handen van dat bordje kunnen getoond worden.

Lees Playdata uit bridgemates

Dit is een alternatieve manier om de kaartverdelingen in te voeren maar aangezien ze meer omslachtig is dan via de Handrecord tabel wordt ze niet meer gebruikt

Maak BMPlayerDB.mdb file

De default optie bij invoer van de spelernummers in de bridgemates is dat deze nummers eerst door messerbridge moeten opgepikt worden om aangevuld te worden met de corresponderende naam van de speler. Om diverse redenen kan dit een behoorlijke vertraging te weeg brengen in die mate dat de namen nog niet zijn teruggekoppeld naar de bridgemates op het ogenblik dat ze zouden moeten

getoond worden.

Een alternatief hiervoor is de BMPlayerDB.mdb database. Deze database bevat een kopie van de essentiele spelerinformaties uit de ledenlijst van de club en de VBL ledenlijst. Als de gepaste optie wordt geactiveerd dan weet BMPro dat de ingevoerde nummers moeten opgezocht worden in deze database en kan alles veel sneller verlopen. Nadeel is wel dat deze database geregeld opnieuw moet aangemaakt worden. De database moet geplaatst worden in dezelfde map als waar het programma BMPro.exe staat.

De parameter die erover waakt dat deze database zal gebruikt worden is BM2_BM2NameSource en moet de waarde 1 krijgen. De default waarde in messerbridge is 2.

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. 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 toernoooileider moet achteraf verifieren in het inschrijvingsformulier dat alle paren correct zijn geregistreerd en eventueel fouten verbeteren of hiaten aanvullen.

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

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

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

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).

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. Deze knop werd in versie 5.5.4 vervangen door de knop "Start lezen van voor af aan". Sinds versie 5.5.3 worden de gelezen records in de .bws database van een vlaggetje voorzien om geen tweede maal moeten gelezen te worden. Als we toch alle scores opnieuw willen inlezen moeten we ons van deze knop bedienen. Dat is bvb nuttig als de database van een gespeeld toernooi pnieuw wordt geconsulteerd voor het opstellen van een uitslag; indien we bvb geen bruikbare versie hebben van de opgeslagen toernooifile.

Het inlezen van de spelernummers in een onderdeel van de routine Inlezenscores. Bijgevolg moeten we vanaf het begin van het toernooi gaan scores inlezen (Start lezen na x minuten) want anders geraken de namen niet bij de nummers op de bridgemates indien messerbridge voor de aanvulling zorgt (geen gebruik van BMPlayerDB.mdb).

Beveiliging van resultaten bij een viertallenwedstrijd

Beveiliging in geval van een viertallenwedstrijd

Indien een viertallenwedstrijd 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 matchen 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.

Afdrukken van de uitslag

Er zijn 3 parameters in de <u>parameter file</u> 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.

WithPairIndication (Metpaarindicatie)=Yes

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

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

Portraitprint=Yes

Indien meer info op een lijn wordt getoond, moet het rapport in landschapsprint gemaakt worden. Indien toch PortraitPrint=Yes wordt ingegeven wordt automatisch een beperkte formaat gehanteerd. Bij dat beperkte formaat is er geen plaats in de uitslag voor het aantal gespeelde spellen per ronde en totaal aantal voor het tornooi.

Sinds versie 611 kan in dit formulier ook aangegeven hoeveel kopies van de uitslag in éénmaal moeten afgedrukt worden

Sinds versie 611 kan in dit formulier ook overgestapt worden naar de uitslag van een andere sectie (lijn) op voorwaarde dat verscheidene lijnen geopend zijn.

De parameter 'Decimales (decimalen)=Yes' zegt dat de totale punten moeten aangegeven worden met 1 decimaal; met decimalen=N worden de gehele punten gegeven.

Sinds versie 621 worden bij een parentornooi meer decimale cijfers getoond voor de totaal behaalde punten en het bekomen percentage. Deze alternatieve layout wordt getoond wanneer ergens in de uitslag geklikt wordt. Terug naar de oorspronkelijke layout met een nieuwe klik.

Wanneer de uitslag wordt opgenomen in de file die voor websitepublicatie wordt aangemaakt is ook de parameter WebsiteResults van toepassing. Is die gelijk aan 'Complete' of 'Volledig' dan wordt een gewone uitslag getoond met alle details van gespeelde ronden. In het andere geval wordt de VBLlayout genomen die ook het VBL lidnummer vermeldt.

Menu: deelnemers ... verbeteren

Klik de naam aan die moet verbeterd worden. Klik daarna het invoerveld aan. Of ook: klik het invoerveld aan en voer in +nr lijn (vb +7) en enter om de deelnemers van lijn 7 (paar 7) daarna in te voeren.

De rest verloopt zoals hoger uiteengezet (op voorwaarde dat een Spelers(Leden)-lijst voorafgaandelijk ingevoerd werd). Een kleine correctie kan ook rechtstreeks aangebracht worden in de tabel. Klik het veld aan en klik nogmaals. Na de tweede klik kan het hele veld herschreven worden. Indien slecht 1 of een paar letters verbeterd moeten worden kan een 3de klik de oplossing brengen. Dit wordt echter niet aangeraden als er een ledenlijst kan geraadpleegd worden omdat zo de referentie naar die lijst verloren gaat.

Na de verbetering moet met "Savenamen+initialiseer" de gegevens in het geheugen gesaved worden.

Indien er alleen enkele namen zijn verbeterd en/of aangevuld zonder iets te veranderen aan de opzet van het toernooi (aantal tafels, afwezig paar, gebruikte beweging) moet de knop 'Save namen en sluiten' genomen worden om de nieuwe gegevens op te slaan.

Opgelet: indien reeds scores zijn ingebracht die moeten behouden blijven mag geen initialisatie van het tornooi meer gebeuren. Daarom is er een knop op het formulier die alleen zichtbaar wordt als het tornooi voorafgaandelijk is geinitialiseerd <u>"Check Sync"</u>. Met deze knop wordt de deelnemerstabel in het geheugen van de computer bijgewerkt zonden de scoregegevens te veranderen. Tevens wordt nagegaan of de informatie betreffende het eventueel afwezig paar dezelfde is gebleven. Als er 1 of verscheidene paren zijn toegevoegd aan de lijst of weggelaten en bijgevolg de beweging(loopkaartfile) die voordien was geselecteerd niet meer van toepassing is moet toch een nieuwe initialisatie plaatsvinden.

Menu: Tools ... lees file Kwetsbaarheid

De kwetsbaarheid per bord is een internationaal gegeven dat in principe nooit veranderd moet worden. Toch zijn er omstandigheden in te denken waarbij voor een éénmalig tornooi men wil sleutelen aan die kwetsbaarheid. Bvb men speelt 3 giften per ronde door het niet gebruiken van de borden 4, 8, 12, Het programma nummert de giften zonder onderbreking en dus is voor het programma gift 4 het bord met nummer 5 etc.

Via dit menu kan men de kwetsbaarheid in de opeenvolgende spellen bepalen. Dit is belangrijk indien achteraf de punten bepaald worden aan de hand van het contract en zijn uitslag (vb N5H!-1 - zie verder). Aangezien het programma ook de score vergelijkt met de mogelijke scores op die gift zou het kunnen dat zo een afwijking vastgesteld wordt.
De lay-out van de file is: 1 lijn per groep van 4 borden; 4 tekens per lijn. Elk teken komt overeen met een spel (vb lijn 2 teken 3 is voor bord 7). Dit is de betekenis van de tekens: -: niemand kwetsbaar; N: NZ kwetsbaar; O: OW kwetsbaar; A: allen kwetsbaar.

Menu: Loopkaarten - print loopkaarten

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

Voordelen:

- alle loopkaarten bevatten de nummers van NZ en OW paren, eventueel de individuele nummers van N, Z, O en W als het een individueel toernooi betreft.

- Geen misverstanden mogelijk omdat de loopkaart alleen dit tornooi beschrijft.

- 4, 6, 8, 10 of 12 loopkaarten per pagina kunnen gedrukt worden; het A4 papier wordt meestal in landschapstand gebruikt (papier liggend).

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

Opgelet: dit is enkel mogelijk indien de <u>loopkaartfile van het type A</u> en volledige informatie bevat betreffende ronde en tafel

Er zijn 2 alternatieven voor deze lijsten:

Afdrukken loopkaarten met namen

Afdrukken loopkaarten per tafel: in dit geval wordt maar 1 overzicht per tafel gedrukt. Daarop vinden de deelnemers wie aan de tafel moeten plaatsnemen en naar waar ze moeten gaan aan het einde van de ronde. Tevens zijn de te spelen bordjes vermeld.

Deze optie is "het goedkoopst" wat betreft het verbruikte papier en inkt omdat slechts 1 tabel per tafel moet gedrukt worden.

Type loopkaart files

Alle loopkaartfiles zijn gewone tekstbestanden die kunnen gemaakt en bijgewerkt worden met een teksteditor zoals kladblok of met Excel en dan opgeslagen in tekstformaat.

Type A

De eigenlijke definities beginnen na een lijn startend met *. Al wat daarvoor komt is commentaar behalve de lijnen die starten met een @ teken.

Deze lijnen met @ geven de nummering die van toepassing is voor de NZ en OW paren: @NZ=1 zegt dat de NZ paren genummerd zijn als 1, 2, 3 etc. in het vervolg van deze file; @OW=31 zegt dat de OW paren genummerd zijn als 31, 32, 33 etc. in het vervolg van deze file.

@ST=aantal paar in groep 1;1ste nummer groep1;aantal paren in groepen 1+2;eerste nummer groep

2;aantal paren in groepen 1+2+3;eerste nummer groep 3 etc voorbeeld: @ST=14;1;28;101;42;201 deze lijn zegt dat er 3 groepen paarnummers zijn de eerste groep (tot het 14de paar) bevat de paren 1 tot 14 de tweede groep (van 15de tot 28ste paar) bevat de paren 101 tot 114 de derde groep (van 29ste tot 42ste paar) bevat de paren 201 tot 214

@BPR=aangewezen giften per ronde voor deze beweging voorbeeld:
@BPR=3 het aanbevolen aantal giften per ronde voor deze beweging is 3

@PTM=modulo paarnummer voor de berekening van het team (alleen van toepassing bij een Patton loopkaart)

voorbeeld:

@PTM=10

de nummering van de paren is dusdanig dat paren 1 en 11 een team vormen; zo ook paren 2 en 12; 3 en 13 etc

@SHOW

als deze lijn voorkomt worden de lijnen voor de *-lijn aan de user getoond op het ogenblik dat de beweging wordt ingelezen.

De eigenlijke gegevenslijnen:

Bij de gegevens lijnen worden de verschillende getallen gescheiden door tabs of een spatie. De gegevens worden best ingebracht in volgorde van giftgroep en dan de volgorde zoals op het invoerformulier (scorebriefje) vermeld.

Elke gegevenslijn bevat achtereenvolgens de ronde, het NZ paarnr, het OW paarnr, de giftgroep en de tafel telkens gescheiden door een tab of een spatie

Voorbeeld: @NZ=1 @OW=31 ronde paarNZ paarOW giftgroep tafel *

1 1 31 1 1 2 4 35 1 4 ...

Type B

Dit is een zeer eenvoudige opmaak waarbij elke lijn een groep paar NZ, paar OW bevat. De volgorde is die van de invoerformulieren(scorebriefjes) startend met giftgroep 1 enz. Lijnen startend met een * worden niet meegerekend.

Voorbeeld: 1,2 15,16 10,11 4,7 3,12 13,6 9,14 17,8 5,18 3,4 17,18 12,15 16,13 6,9 5,14

•••

Met dit formaat kunnen geen tornooien opgestart worden die via de Bridgemates ingevoerd worden of kunnen geen loopkaarten gedrukt worden.

Type I

Dit is het type loopkaart voor een individueel tornooi. De eerste lijn geeft 3 getallen(gescheiden door tabs of blanks): aantal spelers, aantal ronden en aantal giftgroepen (de laatste 2 zijn doorgaans gelijk aan mekaar).

De eigenlijke definities beginnen verder na een lijn startend met *. Al wat daarvoor komt is commentaar.

Bij de gegevens lijnen worden de verschillende getallen gescheiden door tabs of spaties. De gegevens worden ingebracht in volgorde van giftgroep en dan de volgorde zoals op het invoerformulier (scorebriefje) vermeld.

Aangezien NZ en OW nu niet met een eenvoudig paarnummer kan worden beschreven is wel een speciale conventie nodig: het eerste paarnummer geeft het nummer van Noord * 100 + het nummer van Oost. Het tweede paarnummer is Z * 100 + W.

Voorbeeld: 40 13 13 alternatieve loopkaarten definitie ronde N|O Z|W giftgroep tafel * start van gegevens 1 4014 127 1 1 2 2306 1602 1 10 ...

Dus in de eerste ronde zit speler 40 in Noord aan tafel 1 en speelt giftgroep 1 tegen 14 in Oost en 27 in West. Zijn partner is speler 1 die in Zuid zit.

Indien een loopkaart voor 40 spelers ook kan gebruikt worden voor 41 en 42 waarbij voor sommige giften iemand zijn plaats moet afstaan voor nr 41 of 42 kan dat in de loopkaartfile als volgt aangegeven worden: 12 811.42 1317 1 3 13 1503.0041 1934 1 2 In ronde 12 staat speler 8 zijn Noord plaats af aan nr 42. In ronde 13 staat speler 3 zijn Oost plaats af aan nr 41.

Type T02 en U02

Deze loopkaartfiles zijn gecodeerd in het formaat van Brigitte. Het formaat T02 is van toepassing voor paren toernooien, het U02 formaat voor individuele toernooien.

definitie van de soorten loopkaarten in de parameterfile

Loopkaarten kunnen gegroepeerd worden in verschillende sets (klassen). Binnen een klasse verloopt de afhandeling op dezelfde wijze. Dit omvat enerzijds het type dat betrekking heeft op de codificatie die gebruikt wordt bij het opstellen van een loopkaart file. Anderzijds het aantal ronden die beschreven zijn. Ook kan gespecificeerd worden dat er een aparte NZ/OW klassement moet opgemaakt worden. Sinds versie 6 zijn de informaties betreffende de loopkaartklassen opgenomen in 2 tabellen: MovementClasses en MovementFiles

De tabel MovementClasses bevat 1 lijn (record) per klasse die algemene informatie betreffende de klasse bevat zoals het aantal ronden, gebruikte codificatie voor de paren, type loopkaartfile en vooral een code-verwijzing naar de tabel MovementFiles (3 letters met veldnaam MovementClass)

De tabel MovementFiles bevat 1 lijn (record) per beweging. Via de informatie MovementClass (die 3 letters uit de MovementClasses tabel) en het aantal tafels kan de beweging geselecteerd worden. Meestal is het zo dat er maar 1 beweging beschikbaar is voor het aantal bezette tafels. Voor de klasse bewegingen voor individuele toernooien die standaard met messerbridge wordt meegeleverd kunnen soms meer dan 1 beweging beschikbaar zijn voor het aantal tafels. Dit wordt aangegeven in de MovementClasses tabel in het veld Doubles. In dat geval moet de user op het ogenblik dat de beweging wordt opgesteld in messerbridge beslissen met welk van de alternatieve bewegingen in zee gegaan wordt.

In de tabel MovementFiles bevat het veld MovementFile een verwijzing naar de te gebruiken beweging. Als het veld RealFile 'True' (waar) is moet hier de volledige naam van de loopkaartfile (pad+filename) bevatten. Als de beweging komt uit de Movements database volstaat de naam van de beweging in die database; in dat geval bevat het veld RealFile de waarde 'False' (niet waar).

De mogelijkheid om "open" loopkaarten te gebruiken, waarmee wordt bedoeld:

tot nog toe waren alle loopkaarten beschreven in de parameterfile en stond bij elke file vermeld voor hoeveel tafels hij van toepassing was.

De loopkaarten zijn ingedeeld in klassen. Bij het opstarten van een nieuw toernooi kiest de gebruiker in eerste instantie de klasse die hij wil gebruiken, voert dan de deelnemers in en, aan de hand daarvan, wordt bepaald hoeveel tafels bezet zijn en derhalve welke loopkaart van de gekozen klasse daarvoor kan gebruikt worden.

Sinds versie 5.1 kunnen verscheidene loopkaartfiles opgegeven worden voor eenzelfde aantal tafels (veld Doubles in tabel MovementClasses) en moet de gebruiker dan één daarvan kiezen bij het opstarten.

Nu zijn er 5 nieuwe, speciale, klassen bijgekomen (mits toevoegen van de betreffende lijnen in de tabel MovementClasses).

De eerste klasse is voor loopkaarten van het type A ttz de gewone loopkaartfiles van messerbridge. Als de gebruiker een toernooi opent van deze klasse wordt hij, na invoer van de deelnemers aan het toernooi (of het aanduiden van het aantal tafels) gevraagd om de loopkaartfile te zoeken in zijn mappen. Indien het aantal tafels van deze loopkaartfile niet overeenkomt met de tafels, bezet door de deelnemende paren, kan geen toernooi opgezet worden.

De tweede klasse is voor loopkaarten van het type T02 zoals aangemaakt met Caroline (Brigitte). Het process verloopt als hierboven.

Te noteren valt dat het aantal giften per ronde die in de Caroline-file staat niet wordt genomen maar dat dit aantal wordt opgegeven in messerbridge zoals voor alle andere loopkaarten. Dus eenzelfde loopkaartfile van Caroline kan dienen voor 2, 3, 4... giften per ronde.

De derde klasse is type P (vanaf 5.5.0). Deze loopkaarten hebben dezelfde structuur als de A type loopkaarten. Toernooien met deze loopkaarten kunnen ook resultaten geven voor de deelnemende viertallen.

De loopkaarten zijn zo opgesteld dat de paren 1 en 101, 2 en 102 etc als een viertal kunnen beschouwd worden. Onder menu-optie Uitslagen kan dan een uitslag per viertal bekomen worden.

De vierde en de vijfde (type I en U) zijn analoog aan 1 en 2 en behelzen individuele toernooien waarvoor de loopkaarten gecodeerd zijn volgens respectievelijk het messerbridge en het Brigitte formaat.

Menu: Drive Tools ... print scorebriefjes

Nadat een toernooi is opgezet (we weten hoeveel deelnemers er zijn en welke beweging - 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 de parameter ScoreCardLayout: De waarde van die parameter ziet er als volgt uit: Gift:# \$date\$ \$club\$ \$pairs\$ \$dealer\$/\$vuln\$ In deze parameterlijn wordt # vervangen door het nummer van de gift; \$date\$ wordt vervangen door de datum; \$club\$ wordt vervangen door de naam van de club; \$pairs\$ wordt vervangen door het aantal paren in de beweging; \$dealer\$ wordt vervangen door de richting die de gever aangeeft (vb N); \$vuln\$ wordt vervangen door de kwetsbaarheden voor de gift van NZ en OW; voorbeelden --: niemand kwetsbaar; AL: allen kwetsbaar; NZ: NZ kwetsbaar (en OW niet). Een ander voorbeeld voor deze parameterlijn is: scorebriefje=Gift:# beweging:\$paren\$ gever:\$gever\$ kw:\$kwetsbaar\$

Menu: Drive Tools - print Controlestaat

Nadat een toernooi is opgezet en de scores zijn ingevoerd 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. Het eerste blok geeft de deelnemende paren (spelers).

Menu: Drive Tools - Herschik giftgroep of gift

Nadat een toernooi is opgezet (we weten hoeveel deelnemers er zijn en welke loopkaarten gebruikt worden) is het nog mogelijk voor een giftgroep (alle spellen die door dezelfde paarcombinaties worden betwist) de paarcombinaties te herzien.

Dit is nodig indien 2 paren de verkeerde bordjes hebben gespeeld. De gespeelde spellen zouden wel moeten meetellen maar kunnen niet ingevoerd worden zonder de scorebriefjes-volgorde aan te passen.

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:

- 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).

Menu: Tools - Bijwerken parameters

Hiermee wordt een formulier geopend dat toelaat de diverse tabellen in de parameters database bij te werken. Wie over het programma Access of MDBPlus of gelijkwaardig beschikt kan natuurlijk ook daarmee de gegevens in die tabellen aanpassen.

Een drive met verscheidene secties (lijnen)

Wanneer verscheidene toernooien plaatsvinden onder controle van1 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.

Binnen messerbridge kunnen verscheidene toernooien tegelijkertijd beheerd worden. Dit kunnen zowel paren als individuele toernooien zijn of ook viertallen events. Elk toernooi wordt beheerd in een bepaalde sectie. Het eerste toernooi dat geactiveerd wordt staat in sectie 1, het tweede in sectie 2 enz.

Normaal gezien wordt elk toernooi van scores voorzien door de bridgemates maar dat is niet noodzakelijk. Het kan altijd zijn dat binnen een bepaalde sectie een toernooi wordt opgestart dat niet met de bridgemates moet worden gelinkt. Zo kan het dat bij het spelen van een marathon in de eerste sectie het toernooi loopt met de zitting die dan bezig is op de bridgemates en dat ondertussen een tweede sectie is geopend waarin de voorlopige stand (over alle tot dan betwiste zittingen) wordt berekend.

De secties die met de bridgemates in connectie staan moeten dan van een lijnletter voorzien worden. Normaal gesproken heeft sectie 1 de letter A, sectie 2 de letter B en zo verder. Maar het is altijd mogelijk die lijnletter aan te passen, voor de opstart in het deelnemersformulier (save+initialiseer) of achteraf in het bridgemate controle formulier voor de opstart van de bridgemates. Bij events met verscheidene secties is het sowieso aangeraden om de bridgemates op te starten via het bridgemate controle formulier en niet rechtstreeks via de knop save+init+bridgemates van het deelnemersformulier.

Hoe gaan we te werk?

Open een eerste toernooi zoals hoger beschreven. Na opslaan van de spelers en de beweging wordt een tweede toernooi geopend. Het programma vraagt "Open een nieuwe sectie (anders wordt de huidige overschreven)?". 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 saven toegevoegd worden aan de suffix.

Om het actieve toernooi binnen de sessie te veranderen is er de menu optie File ... Switch naar andere sectie. In verscheidene formulieren binnen messerbridge, zoals het deelnemersformulier zijn er functionaliteiten beschikbaar om van lijn te veranderen.

Er kan tussen de secties 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 die wordt aangemaakt houdt rekening met alle opgestarte lijnen.

Het opstarten van de bridgemates (BMPro) kan ook vanuit het deelnemersformulier met de knop Save+init+bridgemates. Deze knop wordt best slechts éénmaal gebruikt, nl bij het definitief opslaan van het laatste toernooi (indien 3 tornooien in parallel lopen, bij het opslaan van de gegevens van tornooi C, de derde lijn). Alle andere saves moeten gebeuren met de knop Save namen+Initialiseer! Gaat men toch eerder al de bridgemates opstarten vooraleer de laatste sectie is klaargemaakt is er nog geen probleem. Bij het opstarten van de laatste sectie zal men dan wel moeten oppassen en de vragen die messerbridge dan stelt correct beantwoorden: het betreft dan namelijk geen initiele opstart maar een aanpassing van de beweging waarbij de reeds ingevoerde scores moeten behouden blijven.

Indien het laatste deeltoernooi later (bvb een half uur) start heeft men geen andere keuze dan zo te werken.

Afstellen van de printer voor het viertallenwedstrijdblad

Ga naar Tools en activeer "Referentiekader voor viertallen print". Zet de printer aan. Er loopt een blad uit met daarop een kader die de uiterste grenzen van het drukgebied weergeeft. Meet nu de breedte van de marge links en bovenaan (enkele millimeters) en de totale nuttige breedte en hoogte (binnenkant kader). Druk al deze afmetingen uit in 0,01 mm en vul deze getallen in op de volgende lijnen in de <u>parameter file (onderaan de file)</u>:

papier;20230;0;28300;0 rand;360;0;100;0

Het formaat van de lijn papier is: papier;nuttige breedte;0;nuttige hoogte;0 Het formaat van de lijn rand is: rand;marge links;0;marge boven;0

Sinds versie 6 zitten deze gegevens in de tabel FoursomesPrintCoords. Daarin zitten onderaan ook lijnen voor papier en rand.

Beveiliging tegen onoordeelkundig gebruik

Tijdens het invoeren van de paren wordt, telkens een lijn is ingevoerd (een volledig paar), een file (savenamen.txt) weggeschreven met de tot dan ingevoerde paren. Die file kan heropgeroepen worden indien men zich vergist had bij het opstarten (de selectie bij File ... Nieuw) en dus een ander type toernooi moet worden opgestart.

Telkens er in het deelnemersformulier de knop "Save+initialiseer" gedrukt wordt, worden de tabellen in het geheugen die de scores bevatten opgekuist en wordt een nieuwe file aangemaakt voor de gegevens van het toernooi. Om te voorkomen dat een file met gelijke naam, die de scores van dezelfde avond reeds bevat, wordt vernietigd, wordt aan deze vorige file eerst een andere naam toegekend en eventueel naar de map Vuilbak verplaatst (of de map aangegeven met de parameter ReplacedDir)

Een gelijkaardig principe wordt toegepast bij het aanmaken van de bridgemate-controle file (type .bws). Indien de file met die naam reeds bestaat wordt er eerst een andere naam aan gegeven om te voorkomen dat reeds ingevoerde gegevens via de bridgemates verloren gaan.

Deze hernoemde files staan in recente versies (sinds 6636) in de map vuilbak (of in de map aangeduid in de parameters onder de naam ReplacedDir)

De belangrijke file-operaties worden gelogd in een file eventlog.txt zodat later een analyse kan gebeuren van wat er eventueel fout is gegaan.

Invoer van scores op 2 of meer computers

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.

De scorebriefjes worden verdeeld over de beschikbare computers.

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

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

Verwerking van de statistische gegevens

Sinds versie 6770 kunnen (eenvoudige) rapporten aangemaakt worden in Messerbridge zelf. De meer complexe opvragingen gebeuren nog steeds met het Excel programma dat hierna besproken wordt. Onder Tools vind je nu het item Maak statistiek. Wanneer dat geactiveerd wordt gaat een nieuw formulier open.

<u>78</u> m	esserbridge versie 6.7.7.0	Beheer bridged	rive resulta	ten			
File	Deelnemers Scores/Gift	Scores/Tafel	Uitslagen	Bridgemate	Leden	Drive tools Tool	s Loopkaarten
	Maak Statistiek						
	Tussen welke data?	1/01/2007 💌	27/05/	2047 💌	Type stati	istiek intage(gemiddeld)	
	Ma	ak statistiek			Maste toerno	erpoints (LP totaal) poipunten (JH totaal)	E
	Statistische code 1	Statistisc	he code 2:	Stati	stische co	de 3	
	🔽 alle gevallen	🔽 alle	e gevallen	V	alle geva	illen	
	🥅 ma		1	I	butler		
	🖂 do		2	I	paren		
	🔲 sp		3	I	andere	•	
		□ ⁴	4				-
				-			

Selecteer het type statistiek, de periode van de gespeelde toernooien (dag waarop gespeeld werd) en in welke categorieën de toernooien werden opgeslagen. Die categorieën hangen af van de parameters die voor de club zijn ingesteld (<u>zie opslag van de statistieken</u>).

Nadat de selectie is gemaakt, druk dan op de knop Maak statistiek. Een nieuw formulier met de gevraagde statistiek gaat open.

Stati	Statistiek voor club BC Aarschot;106001								
totaa	l aanta	l toernooipunten(reglement	t JH)						
Rang	Nr	Naam	Resultaat	aantal					
1	50004	Claessens Lieve	107.00	21					
2	51	Aerts Karel	106.50	24					
3	88	Hensen Jean	105.00	25					
4	17	Van Der Biest Etienne	102.00	24					
5	13	Maessen Alfons	95.50	22					
6	72	Andries Frans	94.00	21					
7	75	Branders Ludo	91.50	22					
8	8	Van de Perre Hedwig	86.50	25					
9	188	De Messemaeker Jos	84.00	17					
10	29	Boeckx Jaqueline	80.50	24					
11	67	Ceulemans Freddy	79.00	13					
12	206	Moons Paul	66.00	14					
13	64	Eyckmans Raymond	61.00	12					
14	48	De Vos Julien	58.00	11					
15	40	Schroe Jan	58.00	11					
16	32	Naulaerts Eddy	57.50	12					

Bij het sluiten van dit formulier krijgt de gebruiker de kans om het rapport af te drukken.

Statistieken aanmaken met Excel

Omdat de meeste clubs toch Excel gebruiken voor het berekenen van regelmatigheidsstanden en dergelijke, is het programma dat de gegevens uit de Access database verwerkt een onderdeel van een Excel file.

Dit programma maakt een nieuwe Excel file aan met de berekende resultaten.

Er is een lijn voorzien voor elke speler die voorkomt in de tabel "spelers" van de database. Eventueel zijn er geen statistische gegevens voor een speler beschikbaar volgens de ingevoerde codes. Bij het openen van de file statistiek.xls (of de meest recente versie Statistiek+slemADO.xls) en het toestaan van de macro's krijgt de gebruiker een eerste formulier voorgezet. Als hij daarin kiest voor het aanmaken van een nieuwe staistiek dan krijgt hij dit keuzescherm voorgeschoteld:

Opvraagparame	ters				
Statistiek code 1	ma do sp	Statistiek code 2	1 2 3 4	Statistiek code 3	paren indiv
	•				
Veld	percent CP punten plaats andere	statistieki	info.xls	Beste van aantal	10
	I				
Bereken:		<u></u>		unurun 143	
C Totaal a	antal		Bereken	statistiek	
Gemidde	lde				

De statistiek codes zijn deze uit het parameterbestand. In dit voorbeeld worden de beste 10 resultaten (percenten) voor elke speler voor de maandagen tijdens de perioden van 1 tot en met 3 in aanmerking genomen. Er wordt daarvan een gemiddeld percent berekend.

Dit is een ander voorbeeld waarmee het totaal aan verzamelde clubpunten (masterpoints) wordt berekend over alle gespeelde toernooien.

Opvraagparameters										
Statistiek code 1	ma do sp	Statistiek code 2	tatistiek code 3	paren indiv						
	•									
veld	percent CP punten plaats andere	Bes statistiekinfo.xls	ste van aantal							
Bereken:	antal	Bereken sta	itistiek							
C Gemidde	lde									

Het resultaat voor onze club geeft dan deze xls file die eventueel verder kan verwerkt worden in Excel:

N	Aicrosoft	Excel - masterpoints.xls			
	<u>Eile E</u> dit	<u>V</u> iew Insert F <u>o</u> rmat <u>T</u> o	ols	Data V	<u>W</u> indow
	🖻 🖬 🖁	3 5 6 7 % 6	1	• 🛷	K) + (
Aria	al	• 10 • B I U		= =	
齿	ta ta :		Reply	with Cha	anges
	A1	✓ f Nummer			
Aler,	A	В	С	D	E
1	Nummer	Naam	CP	aantal	
2	13	Maessen Alfons	651	- 35	
3	51	Aerts Karel	621	35	
4	17	∨an Der Biest Etienne	604	32	
5	88	Hensen Jean	529	37	
6	67	Ceulemans Freddy	503	21	
7	75	Branders Ludo	492	47	
8	142	Maex Guy	475	20	
9	188	De Messemaeker Jos	454	27	
10	32	Naulaerts Eddy	442	- 25	
11	218	Bullens Jos	413	29	
12	8	∨an de Perre Hedwig	373	41	
13	64	Eyckmans Raymond	373	24	
14	99	Torfs Fons	368	30	
15	29	Boeckx Jaqueline	355	41	
16	35	Venstermans Frans	355	20	
17	72	Andries Frans	339	28	
18	42	Maes Goedele	286	- 25	

Statistiek.xls - Berekend veld

Soms bevatten de voorziene velden in de tabellen toernooien en statistieken niet het gegeven dat men wil gebruiken in het resultaat. Het gevraagde veld is het resultaat van een berekening. Als veld moet het veld berekend geselecteerd worden.

Voorbeeld:

Een club wil punten toekennen aan alle deelnemers van een toernooi. 1 punt aan de laatste, 2 punten aan de voorlaatste enzovoort. Die punten zijn niet voorzien als een veld maar kunnen bepaald worden op basis van de andere velden.



Voorbeeld:

Daartoe is een tabblad (bereken) voorzien in de Excel file. Voor elke lijn in de resultaatfile worden alle sleutelgegevens uit de bovenvermelde tabellen gecopieerd naar het tabblad:

🔀 M	Kicrosoft Excel										
Eile	Edit ⊻iew Insert	Format <u>T</u> ools	Data Window Help		and the second						
Arial	Arial • 10 • B I U 三百百回 9 %, *ぷ +?? 律律 · • <u>*</u> • <u>A</u> • .										
*											
-	02 +).		טוויאס,טוראו (טוטאיטטטין ווינ	<i>or jrz</i> , 1 +(L	//-D10//2/),0	9					
램 S	tatistiek.xls										
	А	В	С	D	E	F	G				
1	veldnaam	waarde	berekende waarde								
2	id	070618	8	-							
3	code1	ma									
4	code2	6									
5	code3										
6	datum	18/06/2007									
7	paren	16									
8	ronden	7									
9	statistieken.giften	28									
10	NZOW	TRUE									
11	nr	13									
12	nrpartner	35									
13	percent	61,90%									
14	CP	32									
15	punten	243									
16	plaats	1									
17	andere	8									
18	handlan /										
14 4	bereken /		neoni du carenda carenda incaren admenesa								

Er is een veld voorzien voor een formule(onder de naam berekende waarde). Het resultaat van die formule wordt dan overgenomen in de resultaat file.

Het kan nog vollediger. Sommige clubs hanteren een rangschikking die gebruik maakt van de "handicap" van de spelers die een paar vormen. In het hierboven vermelde voorbeeld zou dat betekenen dat bij de berekende punten ook de handicap van beide spelers wordt geteld. Maar daartoe is het nodig dat informatie uit de spelerstabel gebruikt wordt.

Dat stelt 2 nieuwe problemen:

- In de eerste plaats moet er een veld voorzien worden in de spelerstabel voor die handicap informatie.

- Daarnaast moet die handicap informatie (van beide spelers die een paar vormen) beschikbaar zijn voor de hierboven getoonde berekening.

Hoe gaan we dan te werk?

In de eerste plaats gaan we een veld "handicap" bij definiëren in de spelerstabel. Het openingsscherm van statistiek.xls geeft daartoe de gelegenheid zoals te zien is in dit voorbeeld. Dan moeten we nog ergens de kans hebben om die informatie per speler in te voeren. Als Access beschikbaar is op de computer kan dat programma gebruikt worden maar anders biedt Messerbridge daartoe ook de mogelijkheid. Indien (een) bijkomend(e) veld(en) in de spelerstabel bestaan kunnen die in het scherm spelers bijwerken van Messerbridge ingevoerd worden zoals aangegeven in de volgende figuur.

Het openingsformulier van statistiek.xls geeft daartoe de gelegenheid zoals te zien is in dit voorbeeld.

Dan moeten we nog ergens de kans hebben om die informatie per speler in te voeren. Als Access beschikbaar is op de computer kan dat programma gebruikt worden maar anders biedt Messerbridge daartoe ook de mogelijkheid.

	reken nieuwe statistiek		
Met dit prograr die met het pro Access). Tevens kan me Dit kan nuttig z bijkomende ge aantal punten hangen af van spelers van he	nma kan men statistieken m ogramma Messerbridge opge n bijkomende velden aanma ijn als de statistiek een bere gevens van de spelers nodig geeft die tijdens de tornooie de bekomen plaats op het t t paar. Daarvoor moet een v	aken uit de gegevens van bridgetornooien slagen zijn in de spelers database (MS ken in de tabellen van de spelers databas kend veld betreft en voor de berekening gijn. Bvb een statistiek die het totaal en verdiend zijn. De punten per tornooi ornooi EN van de handicap van beide veld handicap toegevoegd worden aan de	в,
tabel "spelers"			
tabel "spelers" Tabel	veldnaam	veldtype	

Indien (een) bijkomend(e) veld(en) in de spelerstabel bestaan kunnen die in het scherm spelers bijwerken van Messerbridge ingevoerd worden zoals aangegeven in de volgende figuur.

🕻 Bijwerken van het spelersbestand			
136;Celis Alderik, Alderik Celis 137;Van Duffel Herman;Herman Var 139;Mistiaen Kristien, Kristien Mistiae 142;Maex Guy;Guy Maex 143;Van Camp Magda;Magda Van I 146;Delang Marc;Marc Delang 147;Mistiaen Dirk;Dirk Mistiaen 149;Fierens Eric;Eire Fireens 154;Goossens Mariette;Mariette Gor 157;Theunissen Vera;Vera Theuniss 159;Da Wolf Errors Erics Towa On Wolf	rr 188 VBL nr handicap	naam De Messemaeker Jos 25499 VBL Clubre Bl	zoeksynoniem Jos De Messemaeker 0
159/Van Uytsel Monique, Monique V 163/Van Waeyenberghe Willy-Willy 168/De Samblanx André André De S 170/Schieners M M. Schieners		Bijwerken van de spelersgegevens	Toevoegen van de nieuwe speler

Hoe wordt nu die informatie verwerkt in de statistiek?

Als een berekend veld wordt aangevraagd in de statistiek moet eerst de formule worden uitgewerkt in het bereken tabblad.

Het nieuwe veld (handicap) wordt ingeschreven in positie A19 en de waarden voor beide spelers in posities B19 en C19. De volgende figuur geeft aan hoe alles dan verder in zijn werk kan gaan. Toegegeven 't is knap ingewikkeld maar wie is begonnen met dit soort reglementen voor regelmaat in de toernooien?

Speciale gevallen bij manuele invoer van de scores

Gebruik van controletotalen "Fouled boards" Draaihand (reverse) Arbitrale scores Split scores Straffen

Hoe moet ik dit scherm invullen?

De standaard manier 'met enter': Schrijf de gecodeerde uitslag in het veld "scores"; Bij enter wordt de score overgenomen op de actieve lijn: score voor NZ positief, voor OW met - teken Indien gemiddelde score : schrijf "g" (beide 50%) Indien niet gespeeld en extrapolatie op totaal: schrijf "e" (spel telt niet mee) Indien reverse: schrijf "i" of "r" gevolgd door de gecodeerde uitslag Indien arbitrage: schrijf %pc na de gecodeerde uitslag; voorbeelden: -630%-20 (OW beperkt tot 20% van totaal of minder; NZ volgens score -630) 400%30 (NZ beperkt tot 30% van totaal) 1110%20%-60 (NZ krijgt maximum 20% en OW minimum 60%) Als het spel niet is gespeeld: G%40%-60 (of ook -14060) Indien eenzelfde uitslag als vorige lijn dan volstaat een gewone enter.

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.

Indien controletotalen zijn aangevraagd door desbetreffende selectie (toon controle totalen) aan te vinken, worden die automatisch weergegeven na invoer van de laatste score. Indien de totalen goedgekeurd worden, wordt naar de volgende gift gesprongen. Indien niet goed kan de gift in zijn geheel opnieuw worden ingevoerd of

kan een individuele lijn gecorrigeerd worden (in kolom score/code) en via de Check knop kan het controletotaal opnieuw worden geverifieerd.

De CheckSom is facultatief maar indien ingevuld moet ze overeenkomen met de som van de scores

De 'met + en -' manier: Elke score wordt vastgelegd met - of + na het getal. herhalen van zelfde score met - of + alleen. Indien gemiddelde score : schrijf "g+" (beide 50%) Indien niet gespeeld en extrapolatie op totaal: schrijf "e" (spel telt niet mee) Indien reverse: schrijf "i" of "r" gevolgd door de gecodeerde uitslag Indien arbitrage: schrijf A gevolgd door %pc na de gecodeerde uitslag; Geen + of - teken voor einde zin: gebruik letter n voor minteken; voorbeelden: 630n%20- (OW beperkt tot 20% van totaal of minder; NZ volgens score -630) (aangezien het minteken (-) een lijn afsluit vervangt hier 'n' het minteken) 400%30+ (NZ beperkt tot 30% van totaal) 1110%20%60- (NZ krijgt maximum 20% en OW minimum 60%) Als het spel niet is gespeeld: G%40%60- (of ook 14060-) Er kan altijd naar het volgende spel gegaan worden met / of *. Als dit gebeurt na de invoer van de laatste lijn van een spel en de punten zijn berekend, zijn de scores opgeslagen.

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: 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

Afsluiten van een invoerscherm (volgende gift of tafel) met / Terug naar de vorige lijn met U, D of T

Invoer van arbitrale scores

Dit soort scores kunnen alleen ingevoerd worden met het formulier Scores/Gift

De gemakkelijkste manier om een speciale score in te voeren is door gebruik te maken van het formulier Score uitzonderingen dat geactiveerd wordt door in het score per gift formulier te klikken op de (grote) knop 'invoeren van een uitzondering zoals een arbitrale score'.

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.

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.

Biede 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.

Split score

A170/400: voor NZ geldt de score 170; voor OW is dat 400

Installeren MesserBridge

Installatie

De file die gedownload wordt van de VBL-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.

Als na een eerste installatie dezelfde msi file opnieuw wordt opgestart moet er eerst een verwijdering gebeuren en pas bij een tweede start van de msi file kan een nieuwe installatie gebeuren.

Bij de verwijdering worden alle files die meegeleverd worden bij de setup eerst verwijderd. Maak eerst een backup van de messerparams.mdb file en van de spelers database (spelers.mdb) in de map spelers.

Met Vista of later (windows 7 en 8): 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.

Bij eerste installatie: aanvraag wachwoord: het programma MesserInstall.exe

Als op de computer reeds een versie 6 van Messerbridge was geinstalleerd is er geen nieuw wachtwoord nodig. Bij uitvoeren van MesserInstall.exe kan de gebruiker de parameters van vorige uitvoeringen overnemen. De file messerparams.mdb die de eigen parameters bevat is immers niet verwijderd bij het verwijderen van de toepassing tijdens de eerste fase van de setup.

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

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.

Installatie afwerken

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

Aanvraag wachwoord: het programma MesserInstall.exe

Na uitvoeren van de installatie vindt men dit programma in de hoofdmap van messerbridge. Bij uitvoering in Vista of later (7, 8) 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. Daarmee gebeurt het volgende:

In de messerbridge map na installatie staat de access database messerparamsNL.mdb en messerparamsEN.mdb. Bij kiezen voor de NL taal wordt de file messerparamsNL.mdb gecopieerd naar de file messerparams.mdb. Het is deze laatste database die door het messerbridge programma verder zal gebruikt worden. Als de gebruiker beschikt over MS Access kan hij met dat programma rechtstreeks bijwerkingen doen in de diverse tabellen van die database (zie verder ook onder Params.exe)

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 (passwordrequest.txt), 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 dient 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, die van de administrator is ontvangen, gezet is in de map van het programma.

Bijwerken van de parameters: Params.exe (kan beter binnen MesserBridge met menu item 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 copiëren naar de nieuwe messerbridge map. De verschillende tabellen die in de parameter database voorzien zijn staan beschreven in de verklarende lijst van de parameters.

Installatie van een nieuwe versie 6.x

Indien na een eerste installatie van een versie 6.x een nieuwe versie geinstalleerd 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 de msi installatie file over de vorige versie (dus in dezelfde map).

2. Open programma MesserInstall.exe

3. Antwoord Ja op de vragen of de vorige parameters moeten overgenomen worden en de VBL ledenlijst moet worden vernieuwd.

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.

Om de ondersteuning voor Access te installeren: NIET MEER VAN TOEPASSING

Ga naar de map installDAO (onder de hoofdmap van messerbridge).

Voer het programma installDAO.bat uit (bvb door er op te dubbelklikken).

Opmerking: voor de computers waarop MS Access reeds draait is het wellicht niet nodig deze installatie te doen al is het niet uitgesloten, aangezien de ondersteuning voor messerbridge en BMPro (het programma dat de bridgemate server aanstuurt) gebaseerd is op een oud database stuurprotocol (DAO) dat dateert van de late jaren '90. Er is voor deze oude technologie geopteerd om de programma's ook te kunnen draaien op Windows 95 en Windows 98 platformen.

Viertallen wedstrijdcode

Deze code bevat 6 tekens: L of D: Liga of District 1 of 2: Liga 1 of Liga 2; voor district is dit altijd 1 A...G: de reeks in kwestie 01...14: de week in de kalender 1...4: de lijn van de wedstrijd voor die week.

Voorbeeld uit de kalender van Liga 1A:

13 oktober 2007

Liga 1A	
Witte Beer 1	- Sandeman 4
B.C.W.H. 4	- Ter Elst 1
Herakles 4	- Chaver 4
Bouwbedrijf 1	- Waregem 3

Dan is wedstrijd Herakles 4 - Chaver 4: L1A033

en Witte Beer 1 - Sandeman 4: L1A031

Type loopkaart files

Alle loopkaartfile types zijn eenvoudige tekstbestand die met kladblok kunnen opgesteld of bijgewerkt worden. Toch is het vaak interessanter ze op te stellen met Excel en dan ten slotte op te slaan als een tekst (.txt). Om de files gemakkelijker te herkennen dragen ze vaak de extentie .lpk maar dat is geen verplichting.

Type A

De eigenlijke definities beginnen na een lijn startend met *. Al wat daarvoor komt is commentaar behalve de lijnen die starten met een @ teken.

Deze lijnen met @ geven de nummering die van toepassing is voor de NZ en OW paren: @NZ=1 zegt dat de NZ paren genummerd zijn als 1, 2, 3 etc. in het vervolg van deze file; @OW=31 zegt dat de OW paren genummerd zijn als 31, 32, 33 etc. in het vervolg van deze file.

Als geen @ lijnen zijn opgegeven gaat het programma er van uit dat de paren opklimmendzijn genummerd, t.t.z. paar 1 begint als NZ aan tafel 1, paar 2 begint als OW aan tafel 1 en zo verder.

Bij de gegevens lijnen worden de verschillende getallen gescheiden door tabs of een spatie. De gegevens worden ingebracht in volgorde van giftgroep en dan de volgorde zoals op het invoerformulier (scorebriefje) vermeld. Voorbeeld: @NZ=1 @OW=31 ronde | paarNZ | paarOW | giftgroep | tafel * 1 1 31 1 1 2 4 35 1 4 ...

Type B

Dit is een zeer eenvoudige opmaak waarbij elke lijn een groep paar NZ, paar OW bevat. De volgorde is die van de invoerformulieren(scorebriefjes) startend met giftgroep 1 enz. Lijnen startend met een * worden niet meegerekend.

Voorbeeld: 1,2 15,16 10,11 4,7 3,12 13,6 9,14 17.8 5.18 3,4 17,18 12,15 16,13 6,9 5,14 . . .

Met dit formaat kunnen geen tornooien opgestart worden die via de Bridgemates ingevoerd worden want er is geen voldoende informatie betreffende ronden en tafels beschikbaar!

Type I

Dit is het type loopkaart voor een individueel tornooi.

De eerste lijn geeft 3 getallen(gescheiden door tabs of blanks): aantal spelers, aantal ronden en aantal giftgroepen (de laatste 2 zijn doorgaans gelijk aan mekaar).

De eigenlijke definities beginnen verder na een lijn startend met *. Al wat daarvoor komt is commentaar.

Bij de lijnen met loopgegevens worden de verschillende getallen gescheiden door tabs of spaties. De gegevens worden ingebracht in volgorde van giftgroep en dan de volgorde zoals op het invoerformulier (scorebriefje) vermeld.

Aangezien NZ en OW nu niet met een eenvoudig paarnummer kan worden beschreven is wel een speciale conventie nodig: het eerste paarnummer geeft het nummer van Noord * 100 + het nummer van Oost. Het tweede paarnummer is Z * 100 + W.

Voorbeeld: 40 13 13 alternatieve loopkaarten definitie ronde N&O Z&W giftgroep tafel * start van gegevens 1 4014 127 1 1 2 2306 1602 1 10

Dus in de eerste ronde zit 40 in Noord aan tafel 1 en speelt giftgroep 1 tegen 14 in Oost en 27 in

West. Zijn partner is speler 1 die in Zuid zit.

Indien een loopkaart voor 40 spelers ook kan gebruikt worden voor 41 en 42 waarbij voor sommige giften iemand zijn plaats moet afstaan voor nr 41 of 42 kan dat in de loopkaartfile als volgt aangegeven worden: 12 811.42 1317 1 3 13 1503.0041 1934 1 2 In ronde 12 staat speler 8 zijn Noord plaats af aan nr 42. In ronde 13 staat speler 3 zijn Oost plaats af aan nr 41.

Menu: Drive Tools ... berekeningwijze

Op elk ogenblik van een toernooi kan de berekeningswijze worden aangepast. Ook na een eerste uitslag kan een nieuwe berekening gemaakt worden met een andere methode zonder iets aan de ingevoerde giften te veranderen.

Hiermee kan gespecifieerd worden op welke wijze de punten voor een paren (en individueel) toernooi worden berekend. 6 methodes zijn mogelijk:

Standaard paren (=0): deze methode wordt toegepast tenzij een andere wordt ingesteld.

Butler (=1): 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 geherdefinieerd worden. Voorbeeld: bultergrenzen=6;30

Bastille (=2): dit is een verfijnde Butler methode die dezelfde definities voor weglaten van scores als hierboven hanteert.

Cross-IMPs (=3): zoals Butler maar de IMPs worden niet bepaald door vergelijking met de datumscore maar onderling tussen elk van de paren.

HP->IMP punten (=4): 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 (=5): deze methode gelijkt zeer sterk op standaard paren maar de punten per gift liggen 1 hoger en de (onbereikbare) top is 2 hoger.

Met de parameter DefaultCalculation (sinds 6.3.6) kan de berekeningswijze vooraf worden ingesteld (zoniet wordt standaard paren genomen)

Verbeteren van de loopgegevens

Sync check

Nadat de tornooigegevens een eerste maal zijn opgeslagen en bijgevolg de tabellen zijn aangemaakt in het geheugen van de computer kunnen er nog wijzigingen gebeuren aan de deelnemerslijst. Indien

deze wijzigingen een verhoging of verlaging van het aantal tafels meebrengt moet een nieuwe save en initialisatie plaatsvinden want een andere loopkaart is nodig. Is dat evenwel niet het geval, bvb een paar daagt niet op en een plaats wordt als "byepaar" aangeduid of omgekeerd een "byepaar" wordt opgevuld, blijft de toegepaste loopkaart geldig maar moeten toch de tabellen in het geheugen aangepast worden. Dat kan gebeuren met de knop Sync check die alleen zichtbaar wordt nadat een eerste initialisatie heeft plaatsgevonden. Zoals voor de andere knoppen in het formulier Deelnemers kan ook hier een andere naam gegeven worden aan de knop.

Speciale opmerkingen met betrekking tot de bridgemates

Verandering loopgegevens met impact op bridgemates

Stel een toernooi is gestart en plots komt er na 10' nog een paar binnen en op sommige tafels is via de bridgemates al een score ingevoerd; hoe lossen we dat dan best op?

de reeds ingevoerde scores kunnen maar gelden voor zover de nieuwe loopkaarten dezelfde paren op de reeds bezige tafels tegenover mekaar brengt voor dezelfde giften. Wellicht is dat het geval omdat de meeste loopkaarten 1 tegen 2 zet op tafel 1, 3 tegen 4 op tafel 2 etc.

Als de tafels moeten herschikt worden (meer of minder tafels of verandering wat betreft de bye positie):

- sluit het formulier Bridgemate Controle formulier als dat openstaat in messerbridge

- ga in messerbridge naar het deelnemers-formulier via de menu optie deelnemers ... verbeteren

- voer de verbeteringen uit
- save namen+initialiseer MAAR geen start bridgemates (1)
- dan naar formulier bridgemates in messerbridge via de menu optie Bridgemate

- optie "werk controlebestand bij met nieuwe loopgegevens" en dan "Voer de geselecteerde actie uit" (2)

- antwoord positief op de vraag of de reeds ingevoerde scores moeten bewaard blijven

- Verifieer dan in BMPro het bericht dat de tafels herschikt zijn en Ok het bericht (anders blijft BMPro wachten zonder verder de scores uit te lezen van de server); soms wordt dat bericht niet getoond (afhankelijk van de instelling in BMPro)

- Klaar is kees

Opmerking: indien in messerbridge toch Save+init+bridgemates in de deelnemers formulier wordt geactiveerd is er nog geen man overboord: de handelingen (1) en (2) van hierboven worden dan automatisch in vogorde afgewerkt.

Problemen met bridgemates tijdens toernooi

De bridgemates kunnen in de loop van het tornooi plots geen uitslagen meer doorsturen (kabel server losgekomen of stroom server onderbroken of ...)

hoe doen we dat best met Messerbridge ?

Dat is puur een probleem tussen BMPro, de bridgemates server en de bridgemates; dus geen verschil tussen Bridge-IT en Messerbridge. In BMPro onder Zitting ... Client <--> Basisstation synchroniseren. Lees hiervoor de documentatie na van de bridgemates in het document HandleidingBMPro16.pdf pagina 15 en 16.

Dit zijn de voornaamste paragrafen desbetreffend uit deze handleiding:

Client aan basisstation aanpassen en vice versa

Zoals hierboven al beschreven is de belangrijkste functie van de synchronisatie om de client aan het basisstation aan te passen of andersom. De standaardinstellingen bij het oproepen van deze functie zijn er op gericht om de client aan te passen aan het basisstation: tafels die wel in het basisstation aanwezig zijn maar niet in de client worden toegevoegd aan de client, tafels die wel aan de client zijn toegekend maar niet aanwezig zijn in het basisstation, worden verwijderd van de client.

Echter indien het basisstation aangepast dient te worden aan de client zult u de instellingen moeten aanpassen. U geeft dan op dat tafels die wel in het basisstation aanwezig zijn maar niet in de client, worden verwijderd van het basisstation (kies "Verwijderen uit basisstation"). Daarentegen worden tafels die wel aan de client zijn toegekend maar niet aanwezig zijn in het basisstation toegevoegd aan het basisstation (kies "Toevoegen aan basisstation"). In alle gevallen laat u de optie "Verwijder tafels uit basisstation welke niet in zitting zijn" aanstaan zodat tafels in het basisstation die in zijn geheel niet in het scorebestand voorkomen (dus ook niet in de zitting) worden verwijderd. Mocht blijken dat deze tafels toch terecht aanwezig zijn in het basisstation maar niet in het scorebestand voorkomen, dan dient het scorebestand opnieuw aangemaakt of bijgewerkt te worden.

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.

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 tornooien omdat die loopkaarten wellicht niet voorradig zijn.

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

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

Voordelen:

- alle loopkaarten bevatten de nummers van NZ en OW paren, eventueel de individuele nummers van N, Z, O en W als het een individueel tornooi betreft.

- ook de namen van alle deelnemende partijen staan vermeld.

- Geen misverstanden mogelijk omdat de loopkaart alleen dit tornooi beschrijft.

- 4 tot 12 loopkaarten per pagina kunnen gedrukt worden; het A4 papier wordt in portretstand gebruikt (papier staand).

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

Opgelet: dit is enkel mogelijk indien de loopkaartfile van het type A en volledige informatie bevat betreffende ronde en tafel

Invoer van scores op 2 of meer computers

Om sneller de uitslag van een tornooi 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 tornooi 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 tornooifile (in de map tornooien) overgebracht worden naar de satellietcomputer. Die kan daar dan als een vorig tornooi 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 scoreinvoer 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".

Invoer van de scores via een file

Wie zelf een programma heeft geschreven voor het invoeren van scores (bvb in Excel) kan die scores omzetten in een csv file die dan kan ingelezen worden in messerbridge. Onder DriveTools: lees file met scores De layout: bordnr;NZ;OW;Contract&resultaat;Score;MCode;Leadcard;Percenten Vb: 1;1;31;Z6R=;920;R 1;8;38;N2H=;110 1;15;45;O2S+1;-140;;; 1;7;36;;0;G;;%50%-50 1;14;43;O4S=;420;%;;%-40 1;6;34;;420;;;

Het gebruik van de bridgemates

De documentatie voor het gebruik van de bridgemates is te vinden op de site van bridgemate.nl: http://www.bridgemate.nl/support/software/HandleidingBMPro16.pdf

Vooraleer kan overgegaan worden tot gebruik van de bridgemates met messerbridge moet minstens het volgende gebeuren:

Installatie van het bridgemate controle programma BMPro.exe . Dit programma kan ook worden gedownload van de site van bridgemate.nl: http://support.bridgemate.nl/downloads-bm-pro-update.html

Het is nodig om bepaalde parameters in Messerbridge correct in te stellen om een toernooi te kunnen opstarten:

De naam van de computer waarop de toepassing draait. De gemakkelijkste wijze om die te vinden is BMPro.exe eens "leeg" op te starten. Onderaan links op het scherm vindt men dan de naam van de computer waarop BMPro draait.

Als BMPro op dezelfde pc draait als messerbridge moet de parameter computer niet ingevuld worden.

·						
Client: JOSDEMES				Status: inactief		
🛃 start	6	Ø	*	🧐 Postvak IN		

Om het bridgemate formulier in Messerbridge te kunnen openen moet deze parameter ingevoerd worden:

WithTableTop en deze geeft men best de waarde 2 omdat ook de oude bridgemates nu kunnen opgestart worden met dezelfde gegevens als de nieuwe bridgemates

En ten slotte moet gezegd worden waar BMPro.exe te vinden is op de computer:

Parameter TableTopPgm geeft aan waar het programma BMPro is opgeslagen (bvb C:\Program Files\Bridgemate Pro); als deze parameter leeg is zoekt messerbridge in zijn hoofdmap (daar waar het

programma messerbridge.exe staat) naar BMPro.exe

Alvorens een eerste toernooi op te starten moeten de bridgemates "gedoopt" worden. Elke bridgemate wordt ingesteld om op 1 tafel gebruikt te worden. Dit staat in de handleiding van de bridgemates (pagina 101 van http://www.bridgemate.nl/support/software/Handleiding36.pdf): *Instellen lijn en tafel*

Zo doet u dat voor de Bridgemate Pro:

Voor elke Bridgemate stelt u in voor welke lijn en tafel deze bestemd is. Hiertoe plaatst u de wedstrijdleiderplug in de Bridgemate wanneer het scherm "Bridgemate Pro" zichtbaar is. U ziet het volgende scherm: LIJN: A +/-

TAFEL: 1

U kunt met de + en - toets de lijn aanpassen. Druk op JA om de lijn te bevestigen, het scherm ziet er dan als volgt uit: LIJN: A

TAFEL: 1_

Met de cijferknoppen geeft u het juiste tafelnummer op. Met de NEE knop verwijdert u eventueel het reeds aanwezige nummer. Druk wederom op JA om het tafelnummer te bevestigen. De Bridgemate geeft een melding dat de instellingen zijn opgeslagen. Zolang u het lijn en tafelnummer niet wijzigt, behoudt de Bridgemate deze instellingen. Ook nadat de zitting is afgelopen, blijft dit behouden. Voor de volgende zitting hoeft u dus niet opnieuw deze instellingen te wijzigen, maar kunt u de Bridgemate meteen op de juiste tafel zetten.

U kunt het scherm altijd verlaten door de wedstrijdleiderplug te verwijderen. De Bridgemate keert terug naar het startscherm en er worden geen wijzigingen doorgevoerd aan het lijn en tafelnummer.

Voor de bridgemate II wordt deze informatie via het Setup menu van de bridgemate vastgelegd. Het kan zijn dat daarvoor een pincode (749) moet ingevoerd worden.

Versie

Deze help file hoort bij de versie 6.7.8.5. van het programma Messerbridge.

Het overzicht van alle wijzigingen vindt men in de Readme.rtf file die samen met messerbridge werd geïnstalleerd

Hierbij de voornaamste wijzigingen die elders in deze helpfile worden besproken:

Wijzigingen in 6.7.9.

6799: competitie wedstrijddag met Patton
67987: Combitafel toegevoegd
67985: aanpassing penalty 60% voor CrossIMPs naar 2
67984: parameter PlayerNames=Y als tabel moet aangemaakt worden
6798x: aanpassingen voor BridgePhone
67974: automatisch DDS na inlezen kaartverdelingen en doorgeven aan bridgemates
correctie uitslag naar Excel
6797: knop om scores uit bridgemates uit te lezen per tafel (geen controle NZ)
fout bij inlezen kaartevaluations uit de bridgemates
6796: fout bij doorgegeven nieuwe beweging naar bridgemates
6795: afstemmen viertallen op mogelijkheden bridgemate II
6794: correctie voor bordjes per ronde > ingesteld maximum
6793: behandelen van enkele vervelende foutmeldingen bij een afgebroken start met bridgemates

6792: scorebriefjes per tafel in Excel onder Drive Tools 6791: correctie Patton 6790: kleine correcties

Wijzigingen in 6.7.8.

6788, 6789: kleine correcties; doorsturen kopie toernooifiles naar josdemes
6787: beheer secties en lijnen; verandering in deelnemersformulier
6786: beheer secties en lijnen ook voor inlezen kaartverdelingen
6785: verbetering van het beheer van secties en lijnen
6784,6783: aanpassingen voor Bridgemate App
6782: toernooinaam naar keuze voor App
correctie Save meer lijnen met viertallen
6781: kleine correctie berekening uitslag bij gelijke standen
6780: Aanpassingen voor nieuwigheden bridgemates zoals App

Gebruik nieuwe default2.bws is aanbevolen

Wijzigingen in 6.7.7.

6779: Verbetering automatische heropstart
6778: Andere map voor BMPlayerDB.mdb
6777: Ondersteuning voor DUP kaartverdelingfiles
6776: Maak loopkaartfile op basis van bws file
aanpassingen om kaartverdelingen aan bridgemates door te geven
6775: Maak ledentabel vanaf csv file (ook velden toevoegen)
6774: Uitslag zenden naar distributielijst.txt
6770: aanpassingen voor BMPro versie 3.0 (HandEvaluation)
berekeningen met Double Dummy Solver (DDS.DLL)

alternatieve messeranalyse toont resultaten DDS

Wijzigingen in 6.7.6.

6766: eenvoudige statistieken in messerbridge (zonder Excel!) 6762: bijwerken instellingen bridgemates NA opstart 6760: soepeler beheer meervoudige secties naar bridgemates toe

Wijzigingen in 6.7.5.

6757: Startopstelling bij loopkaarten per tafel Uitslag met groepering van kolommen
6752: nieuwe parameter ReadCardsFile (waarde Y) om na initialisatie de kaartverdelingfile in te lezen

Wijzigingen in 6.7.4.

6741: mogelijkheid om Parentabel te sorteren met nieuwe parameter PairsList=A 6740: aanpassingen om namen Noord en Oost speler op het bridgemate scherm te hebben bij individuele toernooien.

Wijzigingen in 6.7.1.

- 6715: Export to X nu ook naar website
- 6714: beter gebruik van nieuwe helpfile
- nieuwe mogelijkheden voor barometer toernooien
- 6713: forfaitscore voor viertallen is 12-0 met nieuwe schaal
- 6712: Patton zicht op CrossIMPs toernooi
 - nieuwe parameter XIMPtoPatton
 - werkbestanden loopkaartenxx.csv in vuilbak ipv hoofdmap
- 6711: aanpassingen aan de berkeningen van CrossIMPs met omzet naar VP

nieuwe parameter XIMPCompPlus1

Wijzigingen in 6.7.1.

6701: verbetering fout bij berekening punten met sublists 670: (automatische) backup van belangrijke files indien ingesteld hulp voor het instellen van TableTopPgm (BMPro.exe) Conversie van deze helpfile naar het chm-formaat dat beter ondersteund is in Vista en Windows 7 en 8 Herziening van de documentatie in pdf formaat

Wijzigingen in 6.6.6.

6662: verbetering fout in beheer deelnemers (bvb verlies soms van Bye)
nieuwe parameter ExportToX
6661: geen koosnamen op website
print loopkaarten met namen: keuze door user van papierstand
Kleine verbetering in Patton (aantal effectief gespeelde bordjes)
6660: nieuwe VP schalen met keuzemogelijkheid tijdens uivoering

6652: nieuwe printmogelijkheid in Patton formulier

Nieuwe interpretatie parameter maxboardsperround Ecats files aangemaakt via File ... Save Details

6620: Verbeteringen samenvoegen (Patton)toernooien Automatisch inlezen HandRecord table als laatste score uit bridgemate ingelezen is <u>Nieuwe file om paren in te voeren vanuit een file</u> Onder DriveTools: inlezen scores uit csv file

Vervangen van de VBL leden tabel

Minstens eenmaal per jaar geeft de VBL een nieuwe ledenlijst vrij. In de Spelers database van Messerbridge zit een tabel "vblleden". Deze tabel kan op verscheidene manieren worden geconsulteerd:

- Om een eerste versie van een ledenlijst voor de club te maken

- Bij het invoegen van een speler in de ledenlijst van de club
- Bij viertallencompetitie
- Bij het invoeren van de spelers voor een toernooi

Daarom is het belangrijk om die tabel min of meer up to date te houden.

Hoe gaan we te werk:

Onder het hoofdmenu Spelers vinden we een item "inlezen VBL leden". Als we hier op klikken gaan we op zoek naar de file "VBLLeden.csv" die in de map staat. Als die file daar niet is kan hij gedownload worden van de site waar ook het programma gevonden wordt (http://www.vbl.be/messerbridge/).

Nadat de lijst in ingelezen kan hij opgeslagen worden in de vblleden tabel via het menu item Spelers ... Save VBL leden tabel.

Wanneer een nieuwe versie van messerbridge wordt gedownload en nadat de msi file de vorige versie heeft overschreven moet met messerinstall.exe de instellingen van vroeger overgenomen worden. Tijdens dat process krijgt men ook de kans de ledenlijst van de VBL te vervangen.

Detail uitslag per paar

Nadat de uitslag van een tornooi 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.

Uitslag als Excel file

Als deze menu-keuze wordt gemaakt wordt automatisch een Excel file geopend met de uitslag. 3 voorwaarden:

Excel moet beschikbaar zijn op de computer;

De file uitslag.xls (de modelfile) moet in de hoofdmap van Messerbridge staan.

De gebruiker moet macro's toelaten want daarmee worden de gegevens correct getoond en wordt ook een afdrukvoorbeeld geopend.

Swiss Viertallen - uitleg en hulpprogramma's *Procedure* Opstarten

File ... Viertallen ... Nieuw Swiss Mono

In de volgende regels wordt er van uitgegaan dat de parameter ClosedRoomNumbers = 101 is en dat er 6 bordjes per ronde worden gespeeld.

Dan zijn de paren van team 1 genummerd 1 en 101, team 2 bestaat uit paren 2 en 102 etc.

In de eerste ronde speelt team 1 tegen team 2 op de tafels 1 (open zaal) en 101 (gesloten zaal), team 3 tegen team 4 op tafels 2 en 102, etc.

Beantwoord volgende vragen:

- Kapitein zit altijd Noord: de paren 1 .. n zitten altijd NZ; de paren 101 .. 100+n zitten OW; indien Nee wordt geantwoord op deze vraag dan ontmoeten de paren met de kapiteins mekaar in de open zaal (vb paar 1 tegen paar 2) en in de gesloten zaal paar 102 tegen 101.

- 2 vaste ronden: ronde 2 is net als ronde 1 vooraf bepaald; ronde 3 wordt opgesteld op basis van de stand na ronde 1 etc. Indien Nee wordt geantwoord wordt ronde 2 berekend op basis van stand na ronde 1

- Programma volgende ronde per tafel/team: het programma drukt de opstelling van de volgende ronde af ofwel in volgorde van de gebruikte tafels (match 1 op tafels 1 en 101; match 2 op tafels 2 en 102; etc) ofwel in volgorde van de teams (team 1 speelt op bezoek bij team 8; team 2 ontmoet team 4 etc). In dit laatste geval wordt elk team 2 maal vermeld in de lijst.

- Gegevens uit file: om het invoeren van de deelnemende teams (en eventueel ook van de spelers die in de paren zitten) te vergemakkelijken is een invoer via een Excel file voorzien (een macro maakt een csv file aan die als input wordt gebruikt). In het andere geval moet gezegd worden hoeveel

deelnemende teams er zijn. Is dit aantal oneven dan wordt er elke ronde een triplet ingelast. Opstarten bridgemates

Nadat al die gegevens zijn ingevoerd komt men terecht in het viertallen formulier waarin er evenveel

tabbladen zijn voorzien als er confrontaties zijn; een triplet wordt in 1 tabblad weergegeven. In het viertallenformulier is een knop voorzien om de bridgemates op te starten. Inlezen scores

Dit gebeurt in het bridgemate formulier net zoals bij een gewoon toernooi Volgende ronde

Nadat alle scores zijn binnengelopen kan men terug naar het viertallenformulier om de volgende ronde te berekenen (Swiss .. Volgende ronde)

Van zodra de volgende ronde is opgesteld kan de nieuwe beweging doorgestuurd worden naar de bridgemates (antwoord Ja om de reeds ingevoerde scores te behouden) Triplet

Elke ronde bestaat uit 2 delen; tijdens elk deel worden 3 bordjes gespeeld

Stel dat er 19 deelnemende teams zijn. Dan wordt de eerste ronde een triplet gespeeld met als deelnemende teams 17, 18 en 19.

Op tafels 9 en 109 spelen teams 17 tegen team 18 de bordjes 1 tot 3 (deel 1 17<=>118; deel 2 18<=>117)

Op tafels 10 en 110 spelen de teams 19 en 17 de bordjes 4 tot 6 (deel 1 19<=>117; deel 2 17<=>119) Op tafels 11 en 111 spelen de teams 18 en 19 de bordjes 60 tot 62 (deze bordjes worden elke ronde opnieuw gedeeld door de deelnemers zelf) (deel 1 18<=>119; deel 2 19<=>118)

Viertallen formulier

Swiss menu opties in het viertallen-formulier

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

Lees file met deelnemende teams

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.

Normaal gesproken wordt deze optie slechts eenmaal uitgevoerd namelijk bij het opstarten om snel alle wedstrijdbladen van de eerste ronde aan te maken. Nadat de eerste ronde is gestart kan (sinds versie 5.5.1.) een verbeterde file worden ingelezen. In dat geval evenwel moet het aantal deelnemende viertallen gelijk blijven.

Moest er een viertal bijkomen (ook het triplet viertal) of wegvallen dan moet het tornooi van voor af aan herbegonnen worden.

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 opstelling 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

Forfait">Een forfaitscore is een speciale vorm van straf; om een forfait te kunnen toepassen op een wedstrijd moet minstens één van de bordjes als niet-gespeeld worden ingevoerd alvorens de forfaitscore te kunnen toepassen!

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.

Een IMP-straf is altijd gerelateerd aan een bepaald bord. Er wordt dus eerst gevraagd voor welk bord de IMP-straf van toepassing is. Indien het evenwel een VP-straf betreft moet 0 voor bordnummer ingevoerd worden.

Een correctie van een IMP-straf (men had zich vergist bij de eerste invoer) wordt gedaan door een verbeterde versie in te voeren. Voor een IMP-straf wordt alleen rekening gehouden met de laatstingevoerde straf voor dat bord.

De VP-straffen zijn cumulatief!

Sinds versie 5.6.3 kan een rapport (op het scherm) gevraagd worden dat een overzicht geeft van alle reeds ingevoerde straffen.

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.csv getoond die even voordien door Messerbridge is opgesteld.

Uitslagen van ronde

Voor de ronde die in het formulier is weergegeven wordt een csv file gemaakt die de uitslagen van die ronde weergeeft. Nadat die csv file is aangemaakt wordt die geopend in Excel. Eventuele verbetering aan de afbeelding van die uitslagen (kolombreedte wijzigen, titels in het vet,...) moet de gebruiker zelf aanbrengen.

Delete laatste ronde

Het is altijd mogelijk om de laatste ronde volledig te wissen; indien er al scores binnen zijn voor die ronde komt er een verwittiging.

Zelf de IMP scores invoeren

Normaal gezien wordt SWiss-viertallen uitsluitend gespeeld met bridgemates zo dat de scores van de spellen niet moeten ingevoerd worden omdat daar wellicht niet voldoende tijd voor is.

Indien geopteerd wordt voor een "overslag-ronde" (zie hoger onder "Keuze van het uitgangspunt voor het opstellen van de volgende ronde") is een zekere tijd beschikbaar tussen het beeindigen van een ronde en het nodig zijn van de stand na die ronde om de opstelling van de volgende ronde te bepalen. Om in die tussentijd alle scores in te voeren is wellicht niet mogelijk maar wel om de samenvattingen in te brengen (match 1 van de ronde: ploeg X - ploeg Y = 12-56 waarbij 12-56 de uitslag in IMPs is, de omzetting naar VPs gebeurt alleszins in het programma).

Om zo'n IMP scores in te voeren zijn 2 oplossingen voorhanden. De eerste maakt gebruik van een speciaal formulier dat vanuit het viertallen formulier kan opgeroepen worden. Deze oplossing kan ook nuttig zijn als om één of andere reden de uitslag van een match moet worden aangepast en er geen tijd is om de individuele scores van alle bordjes van die match aan te passen.

Invoer van de IMP scores van een match

Zoek de match op in het viertallen formulier (via ronde aanduiding en tabblad).

Druk op de knop om de score aanpassing te kunnen doen (kan ook via het Swiss menu)

Vul de IMP scores in. Druk op de knop om de berekende VP score te zien.

Druk dan op de knop "Opslaan en doorgaan".

Opmerkingen:

- in geval van een triplet moeten de 3 IMP resultaten ingevoerd worden.

- Als later beslist wordt om toch de bordjes scores toch te gebruiken is er in het formulier ook een knop om de voordien ingevoerde IMP scores te annuleren

- In tegenstelling tot de invoer per file (zie hierna) worden de IMP scores niet omgezet naar virtuele bordjes scores maar als dusdanig bijgehouden (ook in de opgeslagen viertallen file in de map viertallen zo dat later alle gegevens terug worden hersteld na heropening)

Invoer van alle IMP scores van een ronde via een tekst file

De file waarmee die scores kunnen ingevoerd worden ziet er zo uit (de file wordt opgeslagen in de map viertallen en heeft als naam **IMPRnd.csv**): *Ronde:9:*

ontmoeting(tab-blad);IMP+;IMP-

1; 0;28 2;28;11

3; 8; 35 4; 62; 12 5; 28; 42 6; 32; 19 7; 56; 5

....

Tijdens het inlezen van deze IMP resultaten zet het programma die om naar 1 en wellicht meer fictieve bordscores waarbij gebruik wordt gemaakt van een tabel die aangeeft welke scores aan de basis liggen van de te bereiken IMPs. Deze tabel baseert zich op een file in de map viertallen met als filenaam IMP.csv waarvan hier een voorbeeld is:

IMP;home;away 1:90:70 2:120:70 3:90:0 4:140:0 5;170;0 6;220;0 7;400;130 8;400;80 9;500;130 10;500;70 11;500;0 12;600;0 13:800:0 14:1000:0 15;1000;-120 16;1000;-300 17;1000;-500 18;1000;-800 19:2200:0 20;2200;-100 21;2200;-300 22:2200:-800

Vroegere procedure toen er nog met halve ronden werd gewerkt 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 ttz ploeg 1 staat op plaats 1, ploeg n staat op plaats n...

(564) Anderzijds is er de mogelijkheid om te kiezen waar de kapitein van de bezoekende ploeg (het eerste paar) moet zitten: als oost in de open zaal of als noord in de gesloten zaal.

(564) Het afgedrukt programma voor de volgende ronde geeft ofwel een overzicht per match (team A tegen team B in opklimmende volgorde van bezette tafel) of een overzicht per team; in het tweede geval staat elke match tweemaal vermeld.

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 dat 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).

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.

Menu: Tools - Maak VBL Master points rapport

Hiermee wordt een overzicht gemaakt van de bepaalde punten tijdens een periode. De VBL verkiest evenwel een rapportering te krijgen per gespeeld toernooi, dus de output van deze uitvoering dient voor gebruik binnen de club.

Het is natuurlijk mogelijk met de macro's van Statistiek.xls samenvattingen te maken van het totaal aantal master points (CPs) over een selectie van tornooien te maken.

Toch zullen sommige clubs verkiezen om een kant en klaar rapport te vinden in het messerbridge programma.

De output van deze menu keuze is een file VBLMPrapport.csv die in de map uitslagen wordt gezet. Voorwaarde is natuurlijk dat de uitslagen van alle in aanmerking te nemen tornooien voorafgaandelijk werden opgeslagen in de spelers database (dus moet de Access database gebruikt worden - met een tekst file voor de spelers lukt dit niet).

Indien gedurende de rapportage periode de uitslagen van de toernooien in afzonderlijke databases werden opgeslagen moeten afzonderlijke rapporten gemaakt worden voor elk van de databases. De eerst geproduceerde .csv file moet dan wel elders opgeslagen worden of ten minste van naam veranderd worden omdat het programma het resultaat altijd onder dezelfde naam wegschrijft.

Na aanmaken van het VBL masterpoint rapport kunnen de statistieken in de database verwijderd worden om te vermijden dat dezelfde toernooien meermaals gerapporteerd worden. Doe dat met: **Menu: Tools - Opkuisen van de statistieken**

Als de statistieken in verschillende databases zijn opgeslagen kan eventueel een database geselecteerd worden waaruit de statistieken wegmogen. Normaal gezien worden de statistieken verwijderd uit de actieve spelers-database.

Er zijn 3 versies beschikbaar van de frekwentiestaten; in alle 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 tweede geval wordt een aparte pagina afgedrukt voor NZ en OW met telkens een overzicht van alle giften vanuit dat zicht.

Menu: Drive Tools - print Frekwentiestaat

Menu: Drive Tools - print Frekwenties NZ/OW apart

Menu: Drive Tools - print Frekwenties per paginafrekwentietabel per bord (links voor NZ, rechts voor OW) met opsomming van de paarnummers die de score behaalden.

Samengestelde uitslag (met resultaten vorig tornooi)

Dit hulpmiddel is bvb nodig bij nationale kampioenschappen. De geselecteerde paren mogen het percentage, behaald tijdens de voorronde - selectieproef - voor een stuk inbrengen in de finale zitting. Als deze menu keuze wordt geselecteerd, wordt het overgedragen percentage mee in rekening gebracht voor het aantal opgegeven fictieve giften.

Zie ook overdracht-resultaten in het Deelnemers formulier

De uitslag toont het overgedragen percentage en het aantal fictieve giften als bvb 50.00*10 d.w.z. 10 fictieve giften werden toegevoegd met een percentage van 50.

Indien het aantal fictieve giften cijfers na de komma hebben worden die niet getoond maar wel gebruikt voor de berekening.

ComposedResult">Met de parameter ComposedResult kan men de layout veranderen van de uitslag. Is de waarde '%' dan geeft het rapport het overdragen percentage; is de waarde 'P' dan worden de punten gegeven die overeenstemmen met het overgedragen percentage en de meegetelde giften. Sinds versie 6245 is het ook mogelijk het percentage van een gespeeld toernooi automatisch over

te dragen naar een volgend.

Opmerking: het percentage wordt overgedragen van een paar uit toernooi 1 naar een paar van tornooi 2 op basis van het paarnummer. Paren met een nummer in toernooi 2 dat niet voorkomt in tornooi 1 krijgen geen overdracht

Hoe gaat men te werk:

- open toernooi 1 in messerbridge en bereken de uitslag vb lijn A
- open toernooi 2 in een nieuwe sectie (nieuwe lijn), vb lijn B
- ga terug naar de lijn van toernooi 1
- Voer deze menu optie uit: Uitslagen ... Overdracht naar volgende zitting
- selecteer de letter van de lijn voor toernooi 2, lijn B dus in ons voorbeeld
- geef het aantal giften waarover het percentage meetelt.

Maak loopkaartfile voor actief toernooi

Deze optie bestaat nog steeds maar is minder belangrijk omdat sinds versie 6.0 nieuwe bewegingen kunnen opgeslagen worden in de movements database.

Het opslaan als movement file kan alleen voor bewegingen die op file waren (bvb om van Brigitte T02 formaat naar messerbridge formaat over te gaan) of voor automatische bewegingen zoals Mitchells.

Stel dat de beweging voor het tornooi 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

De Patton uitslag

Toernooien met een Patton type loopkaart kunnen naast een uitslag per paar ook nog een uitslag per viertal hebben.

De uitslag per paar is standaard uitgerekend in Butler punten.

De uitslag per viertal wordt bekomen onder de menu-optie Uitslagen ... Patton uitslagen.

Een eerste tabel geeft een overzicht van alle deelnemende viertallen met de eindrangschikking van de competitie.

Wanneer geklikt wordt op een individuele uitslag (bvb team 1 tegen team 3) toont de tweede tabel hoe de uitslag tussen die 2 teams tot stand kwam, gift per gift.

Met de knop Print wordt een rapport met de viertalleneindstand naar de standaardprinter gestuurd.

Met de knop "zonder matchpunten" wordt de uitslag opnieuw berekend maar dan zonder matchpunten (0, 1 of 2) per gift toe te kennen.

Nadat deze knop werd geactiveerd verandert hij van naam naar "met matchpunten". Activatie dan berekent de uitslag nogmaals met die matchpunten en verandert weer de naam van de knop.

Sinds versie 653 zijn er meer mogelijkheden voor de berekening en zijn er ook aanvullingen voor de tabellen die de berekeningen ondersteunen ...

ile	Deel	nemers	Score	es/Gift	Scores/	Tafel	Uitslage	n Brid	lgemate	e Lede	n Driv	e to	ols To	ools L	oopkaart	ten k	laarten
🛃 P.	atton	resultat	ten														
ĸ	Team Straffen Bereken opnieuw Berekend met VP (25-0) Type berekening Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) Image: WP (25-0) </th <th></th> <th>Pi</th>											Pi					
P	laats	Team	1	2	3	4	5	6	7	8	9		tot +	tot -	IMP +	IMP -	
	1 MPs	1		25-0 72-8	19-11 35-21	25-0 62-11	13-17 28-35	18-12 26-17	22-8 58-35	15-15 23-24	23-7 39-14		160	70	343	165	
	2 MPs	3	11-19 21-35	14-16 22-25		13-17 24-32	21-9 54-35	15-15 36-35	19-11 34-20	19-11 43-29	23-7 62-37		135	105	296	248	
	3 MPs	6	12-18 17-26	25-5 41-11	15-15 35-36	25-3 41-3	14-16 40-45		16-14 35-32	15-15 19-19	9-21 22-42		131	107	250	214	
	4 MPs	8	15-15 24-23	22-8 44-22	11-19 29-43	9-21 14-33	17-13 24-16	15-15 19-19	19-11 36-22		11-19 14-27		119	121	204	205	
	5 MPs	5	17-13 35-28	7-23 8-34	9-21 35-54	24-6 32-3		16-14 45-40	24-6 45-18	13-17 16-24	6-24 20-47		116	124	236	248	
	6 MPs	9	7-23 14-39	10-20 43-58	7-23 37-62	13-17 41-47	24-6 47-20	21-9 42-22	13-17 8-15	19-11 27-14			114	126	259	277	
	7 MPs	2	0-25 8-72		16-14 25-22	23-7 37-11	23-7 34-8	5-25 11-41	13-17 31-39	8-22 22-44	20-10 58-43		108	127	226	280	
	8 MPs	7	8-22 35-58	17-13 39-31	11-19 20-34	18-12 32-23	6-24 18-45	14-16 32-35		11-19 22-36	17-13 15-8		102	138	213	270	
	9 MPs	4	0-25 11-62	7-23 11-37	17-13 32-24		6-24 3-32	3-25 3-41	12-18 23-32	21-9 33-14	17-13 47-41		83	150	163	283	
			-	-	-	-	-	-	-	-		-			-	-	
, 	10.2																

		Open		Gesloten	Delta	IMPs	IMPs	MP
Gift	Contract		Contract					

Invoer van de kaartverdelingen

Sinds versie 5.6.0 kunnen ook de kaartverdelingen ingegeven worden. Na ingave worden ze bewaard met de toernooigegevens en indien de toernooien verder geanalyseerd worden op een website worden deze kaartverdelingen ook weergegeven als een bepaalde gift wordt bekeken. Sinds versie 6.6.7.0 kunnen de ingevoerde kaartverdelingen ook geëvalueerd worden met de Double Dummy Solver (DDS.DLL) van Bo Haglund. het resultaat van deze evaluatie is na te kijken in het invoerformulier voor giften, maar beter nog, ook op de website van de VBL onder de "alternatieve analyse".

Indien de kaartverdelingen worden ingegeven met de bridgemates zullen deze op dezelfde wijze behandeld worden en is geen aparte invoer in messerbridge meer nodig.

Er zijn 4 formaten beschikbaar om de kaartverdelingen via een file aan messerbridge door te geven: - het formaat dat gebruikt wordt door de robot van het dupliceerapparaat. Indien de gedupliceerde kaarten door de VBL worden geleverd kan altijd de bijhorende file (.DUP) opgevraagd worden; ook .dlm, .pbn en .csv worden ondersteund.

- een eigen csv formaat (Forum) met deze layout. Elke lijn geeft een bordje weer:

gift;N schoppen;N harten;N ruiten;N klaveren;O schoppen;O harten;O ruiten;O klaveren;Z schoppen;Z harten;Z ruiten;Z klaveren;W schoppen;W harten;W ruiten;W klaveren; Voorbeeld

1;A3;HV;H9863;AB82;HT75;;B542;HT975;VB842;B65;T7;643;96;AT987432;AV;V; 2;V5;T74;AVB542;A6;H97;65;HT76;HT52;AT643;V832;83;93;B82;AHB9;9;VB874; 3;A432;6;6432;A865;97;V987;V5;HT942;BT8;BT42;AHBT;V7;HV65;AH53;987;B3;

De invoer in het formulier giften

Het formulier dat toelaat de scores per gift in te geven voorziet nu ook het nodige om de kaartverdelingen in te voeren.

De kaartverdelingen kunnen op 1 van 2 mogelijke manieren worden ingevoerd:

Via de tabel "kaarthouders"

Deze tabel voorziet een lijn voor elke kleur en een kolom voor elke kaartwaarde.

Dus met elke kaart stemt een uniek vakje in de tabel overeen. In dit vakje moet de houder van die kaart worden ingeschreven: "N" voor noord, "O" voor oost, "Z" voor zuid en "W" voor west. Omzetting naar hoofdletter en springen naar het volgende veld gebeurt automatisch.

Beschrijving van de 4 handen

Een alternatieve manier is de 4 handen apart in te voeren. Daartoe zijn 4 vakken voorzien die elk 4 lijnen kunnen bevatten. De eerste lijn van elk vak die voor de schoppen, de tweede lijn voor de harten, dan de ruiten en tenslotte de klaveren. Als de hand bvb geen ruiten bevat moet deze lijn open blijven. De kaarten worden met hun symbolen beschreven: A H V B T 9 8 7 6 5 4 3 2. Eventuele omzetting naar hoofdletter gebeurt automatisch. Voorlopig zijn geen andere symbolen toegelaten.

Wederzijdse aanvulling

Als één van de twee methoden wordt gebruikt worden de vakken voor de andere methode automatisch aangevuld. Dus als de handen worden beschreven, wordt automatisch de tabel kaarthouders aangevuld (het controleren van een hand gebeurt bij het verlaten van het vak als dus een ander vak met de muis wordt aangeklikt).

Verwijzing naar een beeldfile

Een alternatief voor wat hierboven beschreven is, is de verwijzing naar een beeldfile.

Indien de kaartverdelingen als een beeld (een jpg file) beschikbaar zijn (1 file per bordje) kan hiernaar verwezen worden.

Dit is bvb mogelijk als van elke gift een foto wordt genomen die de 52 kaarten met hun richting (de kaarten liggen rond het bordje van de gift) weergeven.

De jpg files moeten wel opgeslagen worden op een eigen site; de site van de VBL voorziet hiervoor geen ruimte.

Om niet voor elke jpg file het volledige adres te moeten opgeven (bvb

http://www.bridgeclub.be/giften/gift17.jpg) kan de site in de parameterlijst opgegeven worden BoardsJPGSite met waarde http://www.bridgeclub.be/giften en volstaat het de naam van de jpg file in te vullen in het betreffende veld in het invoerformulier van de giften (gift17.jpg).

Inlezen van een file met de giften

Als de bordjes zijn geproduceerd aan de hand van een dupliceer-machine is er ook een file beschikbaar die de kaartverdelingen beschrijft.

Onder Tools is een nieuwe mogelijkheid beschikbaar: "Inlezen kaartverdelingfile". Na het selecteren
van de file worden de verdelingen gekoppeld aan de giften van het actieve tornooi. Er wordt alleen rekening gehouden met de boards die gespeeld zijn in het actieve tornooi (de file bevat wellicht veel meer boards). Dit is een voorbeeld van dergelijke file: [Document] Headline=Clubviertallen zit 1 Status=Show Duplicates=5 From board=1 To board=32 Next board to duplimate=0 PrintOuts=1 Crypto key=0 Checksum=36 Duplicates 01=5 Board 01=mijhhfmohokanapklafehgchka023 Duplicates 02=5 Board 02=cklligehjmdplaakfeoenefpin011 Duplicates 03=5 Board 03=aaldgogkdhfkchdlleneelmnbg005

Er wordt alleen rekening gehouden met de lijnen die beginnen met "Board".

Double Dummy Solver

In het hoofdmenu van MesserBridge staat onder de hoofding Kaarten sinds versie 6770 een menu item Double Dummy Solver. Wanneer de kaartverdelingen zijn opgegeven kan voor elk bordje de double dummy berekening uitgevoerd worden, ttz er wordt berekend hoeveel slagen elke speler als leider kan maken in elke kleur (ook zonder troef). Het resultaat van die berekening is daarna te zien in het formulier Scores per gift maar beter nog in de alternatieve analyse die geconsulteerd kan worden op de website van de VBL.

Menu: Tools - print loopkaarten per tafel

Nadat een toernooi is opgezet (we weten hoeveel deelnemers er zijn en welke beweging gebruikt wordt) kunnen deze loopkaarten gedrukt worden. Hiermee wordt 1 loopkaart gedrukt per bezette tafel. De loopkaart geeft aan welke paren de tafel bezetten in elke ronde en welke bordjes daarbij moeten gebruikt worden. Tevens wordt aangegeven waar de paren (spelers in geval van een individueel toernooi) naartoe moeten voor de volgende ronde.

Voordelen:

- slechts 1 loopkaart per tafel dus weinig drukwerk.
- de loopkaart blijft op de tafel liggen; spelers kunnen ze niet verliezen tijdens het toernooi.
- 4 tot 12 loopkaarten per pagina kunnen gedrukt worden.

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

Opgelet: dit is enkel mogelijk indien de <u>loopkaartfile</u> volledige informatie bevat betreffende ronde en tafel (type A, I, T02 of U02)

Sinds versie 6757 is er ook een **bijkomend rapport** mogelijk (wordt afgedrukt na het vorige) dat de **startposities van de spelers** geeft in alfabetische volgorde van de spelers; zo moeten de spelers niet op zoek gaan naar de tafel waar ze aan de drive moeten beginnen (alle tafels aflopen om te zien of hun naar daar voorkomt in de eerste ronde).

De Parameters

De parameters tabel bevat een kolom met de namen in het engels en een andere kolom met de namen zoals ze in de messerbridge.ini file voorkwamen. Indien er 2 versies bestaan (bvb BMPRO en TableTopPgm) van dezelfde parameter wordt de alternatieve naam tussen haakjes vermeld.

Als NZ en OW een aparte nummering volgen:

numberingNSEW(nummeringNZOW) met waarde @1@31 Deze nummering wordt standaard aangeboden op het inschrijvingsformulier. Indien de gebruikte beweging een andere nummering voorziet wordt die toch genomen.

De nummering van de tafels bij viertallen: normaal zijn de tafels genummerd 1, 2, 3... Indien de tafels in de gesloten zaal een aparte nummering moeten krijgen is deze parameter nodig: ClosedRoomNumbers(geslotenzaal) met waarde 101

Dit betekent dat in de open zaal de tafels genummerd zijn 1, 2, 3... en in de gesloten zaal 101, 102, 103,...

MenuOptions

Bijgevoegd in versie 6232: als de eerste lijn van het File menu niet zichtbaar moet zijn of lager geplaatst

Parameter MenuOptions=A:B met A de plaats van het menu item (-1 is onzichtbaar) en B of het vinkie aanstaat naast Tafels in het deelnemersformulier

vb: MenuOptions=-1;F

MenuOptions=1; (hiermee komt de lijn "nieuw tornooi vrije keuze" na het item "nieuw uit loopkaartklasse" en wordt het vinkje niet aangezet)

BoardsPerRound gerelateerde parameters

Bijgevoegd in versie 6232: Default waarde van het aantal bordjes per ronde: parameter **BoardsPerRound**

Maximum en minimum aantal giften per ronde (versie >554) maxgiftenperronde(MaxBoardsPerRound)=8

(versie>=6652) indien het aangevraagde aantal giften per ronde (in het deelnemersformulier) groter is dan deze waarde krijgt de gebruiker een verwittiging kan kan desgewenst toch doorgaan. mingiftenperronde(MinBoardsPerRound)=1 Als deze parameters niet zijn opgegeven is het maximum 6 en het minimum 2

Strenge controle van de gebruikte loopkaartfile bij opstarten van een toernooi met; deze strenge controle is niet van toepassing op loopkaartfiles voor individuele toernooien:

StrengeControleLoopkaart (SevereCheckMovement)=Yes

Welke fouten worden gesignaleerd?

Als eenzelfde tafel 2 maal bezet is tijdens een ronde wordt het opstarten van het toernooi afgebroken Als een paar tweemaal opgesteld wordt in dezelfde ronde wordt het opstarten van het tornooi afgebroken

Als een paar tweemaal dezelfde giften speelt wordt het opstarten van het tornooi afgebroken Als 2 paren meer dan eenmaal tegen mekaar uitkomen wordt een verwittiging gegeven maar de loopkaart wordt aanvaard

De ingevoerde scores worden met 10 vermenigvuldigd: InputTimes10=Yes

Data entry van de scores bij voorkeur met - en + (vb: 100-) DEminplus=Yes

Bepaalde scores kunnen een een speciale code worden toegewezen: codedscores=(:50;A:100;&:400 Met deze parameter kan met het character (de score 50 ingevoed worden; met A de score 100 en met & de score 400

De volgende parameter is van toepassing op het formulier voor invoer van uitslagen (giften). Toon de nummers van de reeds ingevoerde giften als tekenxxteken i.p.v. gewoon weg te laten in het overzicht:

showenteredbords=teken

vb: showenteredbords=- geeft voor gespeelde gift 5: -5vb: showenteredbords=** geeft voor gespeelde gift 5: **5**

Een save wordt uitgevoerd telkens de laatste gift van een ronde wordt ingevoerd (bij invoer via toetsenbord - niet met bridgemates) met deze parameter: SaveBijDE=Yes

Om problemen te vermijden op het internet moeten bepaalde tekens vervangen worden in de namen van de spelers (é wordt vervangen door e dus René wordt dan Rene): replacech=éèêàùîç;eeeauic

Met deze parameter worden desgevraagd controle totalen gegeven aan het einde van de invoer van een gift:

CheckTotals=No Als men controle totalen wil gaat dat zo: CheckTotals=Yes En als men onmiddellijk naar de volgende gift wil gaan als de totalen kloppen: CheckTotals=Yes;jump

Mat deze parameter worden de lijnen die reverse gespeeld zijn anders afgebeeld in het formulier "invoer per gift" AltReverse=Y

Met betrekking tot het rapport dat de uitslag van het tornooi geeft: Met deze parameter wordt op <u>het uitslagenblad</u> 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. ShowMatches=Yes

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. Metpaarindicatie (WithPairIndication)=Yes

Als de afdruk op A4 in portretstand moet gebeuren (dan kan er minder info op 1 lijn) PortraitPrint=Y (N als in landschapsprint)

Als het puntentotaal met 1 decimaal moet getoond worden: decimalen (decimales)=Yes

Afdrukken van een comma of een punt om decimalen aan te geven DecimalSeparator=,

Als er totalen per ronde moeten gegeven worden (in plaats van totalen per giftgroep): totalenperronde (TotalsPerRound)=Y

Bij een samengesteld resultaat (percentage van een vorig tornooi wordt in rekening gebracht) zijn er 2 layouts mogelijk

Als het overgedragen percentage moet worden getoond:

ComposedResult=%

Als het aantal punten dat door die overdracht in rekening wordt genomen: ComposedResult=P *Einde van de parameters met betrekking tot de uitslag*

Met betrekking tot de Butler-punten-berekening butlergrenzen=4;20 Met butlergrenzen wordt aangegeven hoeveel scores voor het gemiddelde worden weggelaten In dit voorbeeld: niet meer dan 4 scores: geen scores weg Van 5 tot 20 scores: bovenste en onderste score niet in rekening Meer dan 20 scores: bovenste en onderste 2 scores niet in rekening genomen

ButlerPenalty=3 (sinds versie 6.1)

Met butlerpenalty kan de strafmaat, uitgedrukt in % (vb 60/40) omgezet worden naar een butlerscore. Als de parameter zoals hier 3 is betekent dit dat een 60% score 3 butlerpunten oplevert en een 40% score -3.

Indien de parameter 2 is dan geeft een 65% beslissing een butlerscore van 3 en een 30% beslissing een butlerscore van -4.

BoardsExtrapolation (sinds 6.4.1)Bij een butler berekening wordt de eindstand bepaald op basis van de gemiddelde score herleid naar 1 gift en ook zo weergegeven. In Brigitte werd de herleiding gedaan naar 32 giften. Met deze nieuwe parameter kan de herleiding zelf worden bepaald. Bvb BoardsExtrapolation=32

Tabel voor omzetten van IMPs naar VPs IMP_to_VP=VBL_IMP_to_VP IMP_to_VP=WBF_IMP_to_VP_scale (default)

Bij de berekening met de cross-IMPs methode kan een veelvoud van de normale IMP-score genomen worden voor de duidelijkheid van de rapportering:

XIMPMult=10

Met deze 10 worden alle resultaten met een factor 10 verhoogd. Sinds 6712 alleen nog van toepassing bij Bastille berekening.

XIMPCompPlus1=1 bij de berekening van Cross-IMPs score voor een paar wordt het totaal van de IMPs niet gedeeld door het aantal vergelijkingen maar door het aantal vergelijkingen plus 1, dus het aantal tafels waar dit bordje werd betwist. Met een waarde 0 gebeurt dit niet.

XIMPtoPatton=12: wanneer de cross-IMP berekening wordt omgezet naar een paar tegen paar confrontatie die omgerekend wordt via som IMPs naar VPs. Deze parameter geeft het totaal aantal confrontaties die kunnen in de berekening worden genomen. De nieuwe resultaten worden gegeven in het Patton formulier.

Vb: voor een toernooi met 4 tafels en 4 ronden zijn er (4-1)=3 confrontaties per ronde en 4 ronden dus in totaal 12 confrontaties.

Om deze nieuwe resultaten op te roepen is er een menu-lijn bijgekomen onder Uitslag. Deze lijn is alleen zichtbaar als het een parentoernooi betreft dat uitgerekend is in CrossIMPs en waarbij het aantal confrontaties (aantal ronden * aantal tafels-1) kleiner dan of gelijk aan een maximum is dat opgegeven kan worden in parameter XIMPtoPatton met als default waarde 12. Met 12 krijg je dus nog zo'n resultaat voor een toernooi met 5 tafels en 3 ronden.

Hoe noemen we de toernooi- en viertallenfiles waarmee achteraf alles kan opnieuw getoond worden? De toernooifiles staan in de map \tornooien; de viertallenfiles staan in de map \viertallen. Als niets wordt gespecificeerd in de parameterlijst heten de toernooifiles tornooi[suffix][L].txt waarbij [suffix] de dag van het tornooi weergeeft (jjmmdd) en [L] een letter indien verscheidene tornooien tegelijkertijd door messerbridge beheerd worden.

Voor viertallen is de naam viertal[suffix].txt.

Deze parameter zegt dat de toernooinaam begint met tornooi (moet niet opgegeven worden): tornooinaam=tornooi

En deze alternatieve parameter zegt dat er geen naam nodig is, en dus dat het tornooi wordt opgeslagen met de naam suffix.txt (bvb 071123.txt):

tornooinaam (TournamentsFileName)=*

Hetzelfde voor de viertallen files: viertalnaam (FoursomesFileName)=viertal en viertalnaam (FoursomesFileName)=*

Ook de mappen waar deze gegevens worden opgeslagen kunnen opgegeven worden (sinds 5.6.0). Alleen die mappen moeten worden opgegeven waar een alternatieve plaats voor is voorzien. De map moet bestaan alvorens een eerste gebruik plaatsvindt zoniet geeft het programma een foutboodschap! *opgelegde mappen (als niet opgegeven dan standaard) uitslagenmap (ResultsDir)=D:\actief\bridge\presentatiegent\uitslagen VBLmap (FedDirectory)=D:\actief\bridge\presentatiegent\VBL tornooienmap (TournamentsDir)=D:\actief\bridge\presentatiegent\viertallen viertallenmap (FoursomesDir)=D:\actief\bridge\presentatiegent\viertallen bridgematemap (TableTopDir)=D:\actief\bridge\presentatiegent\bridgemate websitemap (WebsiteDir)=D:\actief\bridge\presentatiegent\website *einde opgelegde mappen

Waar staat de spelersfile (als die er is); geef volledig pad: spelersfile (MembersFile)=C:\bridgepgms\MesserBridge\spelers\AarschotVolledig.txt of het relatieve pad: spelersfile=spelers\AarschotVolledig.txt Indien de spelersfile een tabel is in een Access database zijn er 2 mogelijkheden: Ofwel wordt de tabel opgegeven in de de parameterlijst zoals hier spelersfile=spelers\spelers.mdb(spelers) Ofwel wordt de tabel tijdens de uitvoering van het programma opgegeven: spelersfile=spelers\spelers.mdb

Hetzelfde principe geldt voor de het VBL ledenbestand: vblleden (FedMembersFile)=spelers\spelers.mdb(vblleden) of nog (tabel wordt in het programma opgegeven): vblleden=spelers\spelers.mdb of nog (de gegevens staan in een tekst file): vblleden=spelers\VBLLeden.txt

Hoe wordt de spelerslijst getoond in het invoerformulier van de deelnemers *de spelerslijst die getoond wordt in het deelnemers formulier: N=niet tonen; #=per nummer; A=per naam

spelerslijstvolgorde (MembersSequence)=A

Belangrijke opmerking voor wat betreft de spelers- en VBL-leden lijsten: Indien de gegevens staan in een tekst file en de velden met ";" van elkaar zijn gescheiden moet de extentie van het bestand "csv" zijn (vb.: VBLLeden.csv) Voorbeeld van een lijn in een .csv file:

188;De Messemaeker Jos@ Joseph De Messemaeker JMM;25499;106001

Het eerste getal is het lidnummer in de club zelf. Het tweede is zijn VBL lidnr. Het derde is het nummer van de club waar hij bij aangesloten is. Indien een zoeksynoniem wordt opgegeven voor de naam van het lid dan wordt dat van de naam gescheiden met een "@" teken.

Wanneer tijdens de inschrijving van een toernooi een nieuwe naam aan de ledenlijst van de club moet toegevoegd worden, krijgt dat lid een nummer dat 1 hoger is dan het tot hoogste nummer. Als de parameter *LowestNemMemberNo* opgegeven is en het bijhorend nummer is hoger dan wordt dat gebruikt.

Naam van de club die in de titel van de toernooi uitslag zal vermeld worden: Club=Bridgeclub Aarschot Tornooi (TournamentName)=Clubtornooi

Statistische codes voor de clubtoernooien: tot 3 verschillende statistische codes kunnen voor elk toernooi opgegeven worden. Als het menu-item file ... Save details wordt aangeklikt worden een

formulier getoond dat de diverse statische codes als radio-knoppen presenteert. In het volgende voorbeeld zijn 3 dimensies (maximum 3) voorzien: statistiek1 (Statistics1)=ma;do;spec statistiek2 (Statistics2)=1;2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12 statistiek3 (Statistics3)=paren;indiv

Met betrekking tot de bridgemates moet de computernaam waarop de toepassing draait gegeven worden:

computer=MYCOMPUTER Indien de computer met Vista of een latere versie van Windows (7, 8) loopt: Vista=Yes withbridgemate=2

BMPRO=D:\Programs\Bridge\BridgeMate

of sinds versie 5.6.0 met opgave van de exe file:

BMPRO (TableTopPgm)=D:\Programs\Bridge\BridgeMate\BMPro.exe

Sinds versie 6.2 kan messerbridge verscheidene programma's na mekaar opstarten: een versie van BMPro die met de nieuwe bridgemates werkt en een oude versie voor de oude bridgemates of nog een derde programma voor de GSM ondersteuning; de verschillende verwijzingen worden gescheiden door een ; teken:

TableTopPgm=>d:\bridgemate Pro2-0-5;D:\Bridgemate Pro1 7 60

De recente versies van BMPro kunnen zowel de oude als de nieuwe basisstations aansturen, dus gebruikt men best altijd die meest recente versie.

De opties die naar BMPro worden doorgegeven in Messerbridge kunnen vooraf ingesteld worden (sinds 5.6.0)

*BMPro opties results=Y ownresults=Y leadcard=N enterplayers=N all_lines=N repeatscores=Y NSPoints=Y percent=Y cards=N enterplayers=N Sindo vorrio 6.2

Sinds versie 6.2, die aangepast is om met de nieuwe bridgemates BMII te werken, zijn een aantal parameters toegevoegd die toelaten om de nieuwe parameters voor BMPro via messerbridge te zetten. Deze nieuwe parameters hebben allemaal een naam die begint met "BM2_" Eén die wellicht zal aangepast worden is BM2_BM2PINcode die toelaat een eigen pincode te zetten voor interventies in de BMIIs. Indien de pincode de waarde "auto" heeft zal messerbridge zelf een code genereren en die aan de wedstrijdleider communiceren op het ogenblik dat de bws database wordt aangemaakt.

Sinds versie 625 kan de initiele start tijd voor het uitlezen van de bridgemate scores en spelernummers gezet worden via deze parameter:

TableTopStartTime: tijd in minutes die verstrijkt na opstarten van de bridgemates alvorens een eerste uitlezing van de database gebeurt

Ook de leesfrekwentie kan gezet worden:

TableTopReadFreq: deze frekwentie is uitgedrukt in seconden

Indien alle te gebruiken files niet staan in dezelfde map als het programma: (versie 540) filedir=C:\Documents and Settings\Jos\Mijn documenten\messerbridge

*sinds versie 5.6.0.: de site waar het beeld van de giften is opgeslagen giftenjpgsite(BoardsJPGsite)=http://www.bridgeclub.be/giften Deze verwijzing wordt ook gebruikt om de csv in xml verpakking te vinden met de kaartverdelingen. *if not iskaarten then begin //toegevoegd 633; indien geen kaartverdelingen per bordje zijn ingevoerd* xmlfile:=GetParam('BoardsJPGSite'); if xmlfile<>' ' then begin ps:=pos('&suffix',xmlfile); //|suffix wordt vervangen door de suffix van het toernooi if ps>0 then xmlfile:=copy(xmlfile,1,ps-1)+asection.suffix+copy(xmlfile,ps+7,100); writeln(fixml,'<Cards>','1;/'+xmlfile,'</Cards>'); end;

Daarenboven is er een programma Van_csvNaar_xml.exe dat toelaat een xml verpakking te maken rond een standaard csv file met kaartverdelingen

DAOversion geeft aan welke versie moet gebruikt worden DAO360.DLL of DAO350.DLL (in C:FilesFilesShared) (versie 540) DAOversion=3.6 Sinds versie 6.2 zijn alle Access databases in formaat Access 2000 en kunnen alleen nog benaderd worden met DAO360! De parameter is bijgevolg nutteloos geworden

Opslaan van de resultaten in speciale formaten: De volgende parameter zegt dat bij het opslaan van het tornooi voor de website (save details ... website) er een index file bij moet aangemaakt worden: Website=met index (of "with index") En deze parameter geeft aan dat op de website het eerste vak met de uitslag ook de resultaten per ronde moeten worden weergegeven. Anders wordt de uitslag in VBL formaat getoond. Websiteuitslag (WebsiteResults)=volledig (of "complete")

Om een aantal <u>save details</u> acties tegelijkertijd uit te voeren kan deze parameter gebruikt worden: savedetails=VBL;website;statistieken;details Uit de lijst kunnen acties geschrapt worden.

Bij competitie viertallen wordt de toepassing beveiligd (zie hoger) met paswoorden die de kapiteins van beide ploegen opgeven; indien één van beide zijn paswoord is vergeten kan met deze passépartout de toepassing ontgrendeld worden.

passepartout (MasterKey)=1234

De kalender voor de competitie wordt gevonden met deze parameter:

viertallenkalender (FoursomesCalendar)=viertallen\kalender.csv

Bij viertallen wordt halfweg en aan het einde automatisch een een wedstrijdformulier afgedrukt. Met deze lijn kunnen verscheidene copieën aangevraagd worden. viertallenprintcopies (FoursomesPrintCopies)=2

Indien na de 1ste helft snel maar een half blad dient gedrukt te worden (de onderhelft is toch leeg): viertalprinthalf (FoursomesPrintHalfTime)=yes

****Bij Patton viertallen wordt een verschil van 10 soms beschouwd als een gelijkspel (vanaf 5.5.0) Patton10draw=Yes

Als verscheidene toernooien worden samengevoegd tot 1 uitslag (combineer) dan worden de paarnummers en tafelnummers aangepast om unieke nummering te behouden: combineermultiplyer (combinemultiplyer)=200;0;200 - zie voor meer details

Met betrekking tot het afdrukken van scorebriefjes: de titellijn van het scorebriefje kan aangepast worden zoals deze 2 voorbeelden illustreren scorebriefje (ScoreCardLayout)=Gift:# \$datum\$ \$club\$ \$paren\$ \$gever\$/\$kwetsbaar\$ scorebriefje=Gift:# \$datum\$ \$paren\$ \$gever\$/\$kwetsbaar\$

ReadCardsFile=Y: na initialisatie wordt de kaartverdelingfile ingelezen (vanaf 6752)

PairsList=A: in het deelnemersformulier wordt de lijst van de vaste paren alfabetisch gerangschikt (vanaf 6741)

De Movements database

Sinds versie 6 is er ook een database voor de bewegingen. Daarin zijn opgenomen de "standaard" bewegingen die bij vroegere versies in de map loopkaarten waren ondergebracht.

Elke gebruiker kan eigen bewegingen toevoegen aan de database. Daartoe moet hij een toernooi opstarten dat van die beweging gebruik maakt (de beweging kan beschreven staan in een gebruikelijke loopkaartfile of kan een automatisch gegeneerde beweging zijn zoals een barometer of een Mitchell of zelfs een samengestelde beweging waarbij 2 of meer toernooien samengevoegd werden).

Nadat het tornooi is opgestart in het geheugen van het programma, het kan eventueel al helemaal uitgerekend zijn, kan de gebruiker de beweging opslaan in de database.

In de horizontale menubalk van messerbridge vindt de gebruiker onder de hoofding "loopkaarten" een eerste item dat heet "import loopkaart in database". De gebruiker kan zelf een naam geven aan de beweging. Het programma stelt de naam van de loopkaartfile voor als het tornooi was opgezet aan de hand daarvan.

Sinds versie 632 kan ook een lijst gemaakt worden van de bewegingen die zijn opgenomen in de tabel. Met een SQL query kan de lijst verfijnd worden

Hierbij een extract van de movements database:

Movements

2	MovementName	•	Pairs 👻	StartNS	Ŧ	StartEW	v	Players	শা	Rounds	\mathbf{v}	Boardgroup	~
	VBLMitchell20		20		1		31		0		7		7
	VBLMitchell18_perNS		18		0		0		0		7		7
	VBLMitchell18		18		1		31		0		7		7
	VBLMitchell16_perNS		16		0		0		0		7		7
	VBLMitchell16		16		1		31		0		7		7
	VBLMitchell14_perNS		14		0		0		0		7		7
	Marathon12T7R-Part3		24		0		0		0		7		7
	VBLHowell12_perNS		12		0		0		0		7		7
	VBLMitchell24		24		1		31		0		7		7
	VBLHowell10_perNS		10		0		0		0		7		7
	VBLHowell10		10		1		31		0		7		7
	VBLHowell 8_perNS		8		0		0		0		7		7
	VBLHowell 8		8		1		31		0		7		7
	Mitchell16pr		16		0		0		0		7		7
	Marathon14T7R-Part3		28		0		0		0		7		7
	Marathon14T7R-Part2		28		0		0		0		7		7
	Marathon14T7R-Part1		28		0		0		0		7		7
	VBLMitchell14		14		1		31		0		7		7
	VBLMitchell34		34		1		31		0		7		7
	Marathon14T9R-Part3		28		0		0		0		9		9
	Marathon14T9R-Part2		28		0		0		0		9		9
	Marathon14T9R-Part1		28		0		0		0		9		9
	Marathon11T7R-Part3		22		0		0		0		7		7
	Marathon11T7R_Dart?		22		0		0		0		7		7

Veranderen van printer

Messerbridge drukt alle rapporten op de standaardprinter van de computer waarop het programma draait.

Voor sommige rapporten (zoals het printen van de uitslag) bestaat de mogelijkheid om een andere printer aan te wijzen. Wanneer dat gebeurt zullen de andere rapporten die tijdens dezelfde sessie nog geprint worden naar die printer gestuurd worden.

Sinds versie 611 bestaat nu ook de mogelijkheid onder tools om een andere printer aan te wijzen.

Csv file van willekeurige database tabel

Onder Tools vindt men onderaan de opstart hievan.

Het volstaat ergens op schijf een willekeurige database te selecteren en daarna de tabel uit de voorgestelde lijst te nemen.

Een csv file kan best geopend worden met Excel.

Automatische heropstart

Deze instructies hebben alleen echt nut voor de gebruikers van bridgemates. Wanneer messerbridge is afgesloten voor dat het einde van de drive is bereikt kan hiervan gebruik gemaakt worden.

Oorzaken van afsluiten van messerbridge:

- door een electriciteitspanne moest de computer heropgestart worden
- door het automatisch installeren van Windows updates werd de computer herstart
- de gebruiker had per vergissing messerbridge afgesloten

Alvorens messerbridge opnieuw op te starten moet de gebruiker onderzoeken wat de toestand is van BMPro en het basisstation dat de bridgemates aanstuurt. Stel dat de computer opnieuw werd opgestart maar het basisstation bevat batterijen en kon dus al de tijd de scores verder registreren, dan dient bij de heropstart daarmee rekening gehouden te worden.

In messerbridge vindt men onder het File-menu een item voor automatische heropstart. Sinds versie 6256 is het eenvoudig om alles automatisch te laten verlopen door daarvoor te opteren (optie: "last bridgemate startup"). De andere 2 menu opties komen op hetzelfde neer maar verplichten de gebruiker zelf de relatieve file(s) van de drive te selecteren.

Tijdens het process krijgt de gebruiker deze vraag te beantwoorden: Basisstation herstellen of uitlezen. Het antwoord hangt af van de toestand van het basisstation: zijn daarin de scores van de drive nog aanwezig (antwoord uitlezen) of moet dat ook terug opgestart worden (antwoord herstellen).

Drive tools

Sinds versie 660 zijn een aantal tools afgesplitst van het menu Tools naar een eigen menu onderdeel Drive tools. Hieronder ressorteren bijgevolg alle hulpmiddelen die specifiek zijn voor de actieve drive. Indien er verscheidene drives (lijnen, secties) open staan in messerbridge zijn deze tools alleen van toepassing voor de actieve drive.

🚡 m	esserbridge ve	ersie 6.6.0 Be	eheer bridgedr	ive resultate	n				
File	Deelnemers	Scores/Gift	Scores/Tafel	Uitslagen	Bridgemate	Leden	Drive tools Tools Loo	pkaarten	Kaarten
							Type drive (tornooi))	
				Berekeningswijze pa	+				
				Herschik giftgroep o	Herschik giftgroep of gift				
			R				Print scorebriefjes		
				Print frekwenties					
		÷.	*	. 📔 T		• •	Print Controle Rapp	ort	
		•	<u>* ž/ • </u>	• <u>-</u>	- 15 T	Z)	Print frekwenties NZ	Z/OW apart	

Type drive

Dit menu item dat toegevoegd is met versie 660 opent een nieuw formulier waarmee het type drive kan aangeduid worden, indien de drive geen eenvoudig clubtoernooi betreft. Deze identificatie is alleen belangrijk voor het berekenen van de clubpunten (die later omgezet worden naar Masterpoints in een toepassing van de VBL). Om de rapportering van de clubpunten in alle volledigheid te kunnen doen is een nieuw type file gecreeerd: een csv file die geplaatst wordt in de map VBL-CSV die automatisch aangemaakt wordt bij een eerste gebruik.

De toepassing die moet instaan van de verwerking van deze csv files is nog niet klaar dus voorlopig heeft het nog geen zin om de files door te sturen naar de VBL.

Het is ten andere niet uitgesloten dat in de toekomst nog aan de layout van die csv files zal gesleuteld worden.

BRIDGE-MARATHONS FOR DUMMIES

PROBLEEMSTELLING

Bij een parentoernooi is de meest logische beweging die waarbij alle paren aan het einde van de rit mekaar ontmoet hebben. Dat zou dan betekenen dat bij een wedstrijd met 16 paren 15 ronden betwist worden. Aan 3 of 4 giften per ronde duurt die wedstrijd dan al gauw 6 tot 8 uren wat veel te lang is om in één ruk uit te spelen.

Dus moet er een break ingebouwd worden. Bijvoorbeeld een voormiddagsessie van 9.30 u. tot 13.00 u. gevolgd door een middagpauze en een namiddagsessie van 14.00 u. tot 18.30 u.

Het probleem dat zich dan stelt is dat tijdens de onderbreking bepaalde paren een giftgroep al gespeeld hebben terwijl anderen die nog moeten ontdekken in de namiddag. En probeer bridgers maar eens hun mond te snoeren tijdens de lunch....

Daarom werden marathon bewegingen bedacht. In het voorgaande geval met 16 paren speelt men bvb tijdens de voormiddag een (extended) mitchell over 7 ronden; in de namiddag spelen de NZ paren onderling een Howell over 7 ronden en zo ook de OW paren.

Elk deeltoernooi (zitting) is een toernooi op zich met een eigen uitslag (voor de rapportering van de Masterpoints aan de VBL moet elk deeltoernooi doorgegeven worden). Aan het einde van de dag worden de resultaten van de deeltoernooien aan elkaar toegevoegd en bekomt men een totaaluitslag (waarvan de masterpoints niet worden doorgegeven tenzij anders gestipuleerd zoals voor grote kampioenschappen als de Belgian Pairs).

TYPISCHE BEWEGINGEN

Bij het opstellen van een marathonbeweging worden de deelnemende paren meestal opgesplitst in reeksen van gelijke grootte. Het aantal reeksen bepaald doorgaans het aantal zittingen die mogelijks kunnen betwist worden.

In het voorbeeld hierboven werden de paren in 2 reeksen ingedeeld. In een eerste zitting speelden de reeksen tegen elkaar in een Mitchell beweging. Tijdens de 2de zitting speelden ze onderling een Howell.

De klassieker onder de marathon bewegingen is die voor 22 paren. De paren worden ingedeeld in 3 reeksen (A, B en C) van 7 paren en 1 "overschot" paar(x). Er worden 3 zittingen betwist van elk 7 ronden. In elke zitting spelen 2 reeksen een Mitchell van 7 ronden terwijl de 3de reeks samen met het overschot paar een Howell van 7 ronden betwisten. Het schema zit er dan zo uit:

Zitting 1: Mitchell A<=>B + Howell C+x Zitting 2: Mitchell B<=>C + Howell A+x Zitting 3: Mitchell C<=>A = Howell B+x

Wanneer men overweegt een marathon te organiseren moet men het volgende in overweging nemen: hoeveel paren (ongeveer) worden verwacht

hoeveel tijd wil men er aan besteden in totaal (aantal bordjes = product van totaal aantal ronden en bordjes per ronde)

hoeveel onderbrekingen wil men inlassen

In functie daarvan wordt dan een gepast schema geselecteerd (of uitgewerkt), al kan het altijd zijn dat men het enige schema neemt dat beschikbaar is.

BESTAANDE OPLOSSINGEN

Al zijn er moeilijker dingen dan een schema uit te werken voor een marathon toch zullen de meeste clubs voor hun organisaties graag terugvallen op bestaande oplossingen in Messerbridge. Diverse oplossingen voor kleine clubdrives:

" 6 tafels: 2 zittingen; 1 van 6 ronden (Mitchell) en 1 van 5 ronden (Howell)

" 7 tafels: 2 zittingen van 7 ronden; tijdens de 2de zitting (de Howell tussen de 7 paren in elke reeks) wordt het vrije paar in elke reeks een 2de maal uitgespeeld tegen zijn wederhelft uit de andere reeks
" 8 tafels: 2 zittingen van 7 ronden; de Mitchell zitting is een extended Mitchell zoals hij wekelijks in vele clubs betwist wordt

" 8 tafels: 3 zittingen van 5 ronden; de paren zijn opgedeeld in 3 reeksen van 5

" 9 tafels: 2 zittingen van 7 ronden

" 9 tafels: 3 zittingen van 5 ronden

De schemaklasse voor de Belgian Pairs:

" 14 tot 30 tafels; 3 zittingen van 9 ronden (bij de Belgian Pairs speelt men 2 bordjes per ronde) De schemaklasse voor de Vlaamse kampioenschappen

" 7 tot 22 tafels; 7 ronden per zitting; vanaf 11 tafels zijn er 3 zittingen mogelijk

AANPAK IN MESSERBRIDGE

Opmerkingen vooraf:

" met de Messerbridge schema's is het zo dat een paar zijn zelfde paarnummer behoudt over alle zittingen

" in Messerbridge moeten alle zittingen hetzelfde aantal bordjes per ronde hanteren

Sla de te gebruiken loopkaartfiles op in de map loopkaarten onder de Messerbridge hoofdmap.

Open een nieuw toernooi met de loopkaartklasse "Open voor alle type A loopkaarten"

Vul de namen van de deelnemende paren in of selecteer het totaal aantal tafels (fixed). Corrigeer eventueel het tellertje dat het aantal bordjes per ronde aangeeft.

Bij Save+initialisatie (+bridgemates) moet de file met de beweging van de eerste zitting worden geselecteerd. Voeg een indicatie van de zitting in kwestie toe aan de suffix van het toernooi (bvb 121101Zit1).

Het toernooi kan nu betwist worden als een doordeweekse drive en aan het einde heeft men een uitslag voor deze eerste zitting.

Op dezelfde wijze kan zo ook de 2de en eventueel 3de zitting afgewerkt worden. Als bij de eerste zitting de namen van de deelnemers in het deelnemersformulier werden ingevuld dan kunnen voor de 2de en 3de zitting deze namen terug opgeroepen worden bij het openen van het deelnemersformulier met de knop "Herneem laatste namen".

Om fouten te vermijden is het aangeraden het Messerbridge programma (en zeker ook BMPro) af te sluiten na elke zitting om zo elke nieuwe zitting met een blanco lei te kunnen aanvatten. Van zodra de 2de zitting is afgewerkt kan een totaalstand berekend worden.

Daartoe opent men in Messerbridge een nieuwe sectie met File ... Groepeer marathon. Bij de meeste marathon-schema's (alle hierboven vermeld) is het zo dat elke zitting voorziet dat de bordjes vanaf bordje 1 worden gebruikt. Stel dat een zitting uit 7 ronden van 4 bestond dan wordt het eerste bordje van zitting 2 in de samengestelde uitslag bordje 29, enz. Aangezien bordje 29 niet dezelfde kwetsbaarheid heeft als bordje 1 moet Messerbridge daarvan op de hoogte zijn en moet de desbetreffende vraag bij het opstellen van een samengestelde uitslag correct worden beantwoord ("iedere zitting begonnen met bordje 1?").

Vervolgens komt men terecht in een formulier dat toelaat de toernooifiles van de opeenvolgende zittingen te selecteren (knop "Voeg nog een file toe"). Als die selectie is gebeurd moet men nog op de knop "controleer" drukken en vervolgens de knop "Opslaan en doorgaan" drukken. De samengevoegde uitslag komt dan op het scherm.

OPMERKINGEN

Zoals hoger reeds vermeld worden clubpunten (masterpoints) toegekend voor elke zitting maar niet voor het samengesteld resultaat.

Backup

Het nemen van een backup van de belangrijke bestanden van Messerbridge is niet wat de meeste bridgers bezighoudt.

En zo gebeurt het vaak dat bij een diskcrash geen reserve kopie voorhanden is om snel opnieuw op te starten met een nieuwe PC.

Daarom is deze functionaliteit bijgevoegd.

Als men File ... Backup opstart kan de gebruiker een map instellen waar de reserve kopie moet opgeslagen worden. Het is logisch om die kopie te maken op een usb schijf, zo dat die een eventuele crash overleeft.

Nadat het programma heeft getest dat die drive aanwezig op de computer wordt een eerste, volledige backup genomen.

De plaats wordt ook vastgelegd in de parameters onder BackupDir.

Wanneer dan die parameter is ingevuld zal later, telkens bij afsluiten van messerbridge, een backup genomen van de gewijzigde bestanden.

Indien dan die usb drive niet aanwezig is in de computer, krijgt de user een bericht maar dat blijft verder zonder gevolg; messerbridge wordt afgesloten.

Als de user toch nog een backup wil nemen van de recent gewijzigde bestanden, volstaat het om de usb drive aan te koppelen en vervolgens messerbridge nog eens te openen en terug te sluiten

Ledentabel met csv file

Sinds versie 6775 is het mogelijk de ledentabel (tabel Spelers) in de Spelers database (Spelers.mdb) rechtstreeks aan te vullen.

Deze mogelijkheid wordt opgeroepen vanuit het Leden menu onder File activiteiten: Maak ledentabel vanaf csv

Hiervoor wordt een tekstfile opgesteld die er uit ziet als een csv (velden gescheiden door ; teken). Elke lijn in deze tekstfile begint met een opdracht:

DEL

Hiermee kan een veld (kolom) verwijderd worden in de tabel Vb: DEL;Adres2

DEF

Hiermee kan een nieuw veld toegevoegd worden aan de tabel De layout van de lijn is: DEF;veldnaam;velddefinitie De velddefinitie is de SQL codering zoals deze mogelijkheden: Number, Double, Varchar(15) Vb: DEF;Woonplaats;Varchar(25) een ruimte van 25 tekens wordt gereserveerd voor dit gegeven.

CLE

Alle aanwezige records in de tabel worden opgeruimd

RDF

De titellijn van een typische csv file met de namen van de velden die in de detailrecords opgegegeven worden

Vb: RDF;Nr;Naam;Zoeknaam;VBLNr;club

Dit zijn meteen ook de 5 velden die sowieso in elk record moeten opgegeven worden Vb2: RDF;Nr;Naam;Zoeknaam;VBLNr;club;Adres;Woonplaats;Telefoon

REC

De records die aan de Spelers tabel moeten toegevoegd worden. De velden die zijn opgegeven in de lijn RDF moeten in deze volgorde opgenomen zijn in elk record.

Vb:

REC;1;Achten Eliane;Eliane Achten ELA;25803;101009;Rillaarsebaan 131;Zichem; REC;3;Meubels Danny;Danny Meubels DAM;17121;101009;Domeinstraat;Averbode;0468 666666

Het is wellicht voorzichtiger om alles niet in één lot te verwerker maar eerst te starten met de DEF lijnen waarbij kolommen toegevoegd worden aan de tabel.

Als die lijnen correct verwerkt zijn kan dan een set records toegevoegd worden aan de tabel. REC type lijnen kunnen alleen verwerkt worden als ze voorafgegaan worden door een RDF lijn.

Combitafel

Introductie

Wanneer de deelnemers opgesplitst worden in 2 lijnen, meestal volgens sterkte, kan het gebeuren dat in beide lijnen een oneven aantal paren zijn.

Omdat men dan niet graag een paar van de ene lijn naar de andere overhevelt, zit men dan met een afwezig paar in beide lijnen.

Een andere oplossing is de zogenaamde combitafel (ook wel kruistafel of wisseltafel genoemd). Twee paren die een stilzitronde hebben, spelen in die ronde tegen elkaar op een aparte tafel.

De behaalde score (percentage) wordt meegenomen naar hun eigen lijn.

U voorkomt hiermee dat een paar de gehele zitting in een hogere of lagere lijn moet spelen en het dus relatief moeilijk of makkelijk heeft.

Met de combitafel speelt een paar slechts één ronde tegen een zwakkere of sterkere tegenstander, namelijk de ronde waarin het paar eigenlijk een stilzit zou hebben.

De speciale opzet van de combitafel maakt het echter irrelevant of het tegenspelende paar sterker of zwakker is.

Doordat stilzitparen van een lijn of alleen in de NZ of alleen in de OW kant uitkomen, worden zij dus met elkaar vergeleken.

Het feit dat ze een sterkere of zwakkere tegenstander treffen doet niet ter zake daar de paren waar zij mee vergeleken worden ook dergelijke paren als tegenstander hebben.

De uiteindelijke tegenstanders zijn namelijk de paren waar mee men vergeleken wordt.

Wanneer kan een combitafel toegepast worden?

Om in messerbridge een combitafel te kunnen gebruiken, dient aan het volgende voldaan te zijn: - de beide lijnen spelen een apart toernooi: **geen** gezamelijke uitslag!

- in de 2 lijnen wordt een oneven aantal paren ingesteld zodat voor deze lijnen een wachttafel wordt aecreëerd

- het aantal ronden, giftgroepen en spellen per giftgroep zijn voor de betreffende lijnen gelijk

- de spellen die op de combitafel worden gespeeld, komen niet in de andere lijnen voor

- de spellen worden genummerd van 1 tot en met het aantal spellen (bij bijvoorbeeld 4 spellen worden ze genummerd van 1 tot en met 4)

Het aantal paren per lijn hoeft niet gelijk te zijn om een combitafel te kunnen hanteren.

Hoe wordt dat dan in messerbridge opgelost?

1. Start lijn A met een afwezig paar

2. Start lijn B met een afwezig paar

3. Start de combitafel: File ... Auto (gegenereerde) beweging ... Battle of the byes

Hiermee wordt een derde lijn opgestart waarin de paren die een stilzit hadden tegen mekaar uitkomen. De paren uit lijn A spelen altijd NZ aan de combitafel; die uit lijn B altijd OW Na het opstarten van lijn C kunnen de bridgemates opgestart worden.

Wanneer de namen van de deelnemers in lijnen A en B zijn ingegeven voor dat de combitafel wordt opgestart dan zal men de namen van de paren op de bridgemate van lijn C (tafel 1, de enige tafel in die lijn) kunnen zien.

De paren aan de Combitafel hebben als nummer 1 ... n zodanig dat de eerste ronde paar 1 tegen paar 2 speelt, in ronde 2 speelt paar 3 tegen paar 4 etc. De paren die in de eerste ronde de Combitafel bezetten zijn de paren die in ronde 1 bye zijn in lijnen A en B. Daarbij is het NZ paar altijd afkomstig uit lijn A en het OW paar uit lijn B.

Aan de combitafel wordt 1 aparte giftgroep gebruikt met hetzelfde aantal giften als in lijn A en lijn B.

Nadat alle spellen aan de combitafel zijn betwist moet de uitslag voor de lijn C gemaakt worden. Daarna kunnen de percentages van lijn C naar lijnen A en B overgeheveld worden. Dat doet men door in MesserBridge onder Uitslagen het menu-item "overdracht naar volgende zitting" te activeren.

De uitslagen van lijnen A en B kunnen berekend worden al dan niet rekening houdende met de overgedragen percentages.

Activeert men Uitslagen ... uitslag tornooi dan krijgt men de uitslag zonder de overdracht. Activeert met Uitslagen ... samengesteld resultaat krijgt men de uitslag met de overdracht.

wedstrijddag viertallen

Dit is een speciaal geval van een Patton toernooi. De beweging wordt automatisch aangemaakt op basis van de kalender van de speeldag.

Tijdens de speeldag kunnen één of verscheidene confrontaties plaatsvinden.

Omdat bij deze wedstrijden altijd gedupliceerde kaarten worden gebruikt, in elke ronde worden aan alle tafels dezelfde geftgroep gebruikt, gaat men er van uit dat bij de tweede ronde (en eventueel volgende ronden die die dag worden betwist) opeenvolgende giftgroepen worden gebruikt.

Het is ook mogelijk om voor de deelnemende viertallen een handicap score in te geven. Deze handicap wordt bij de behaalde IMP score gevoegd voor elk van de 2 teams alvorens op basis van het IMP-verschil een VP score te berekenen.

Hoe starten we zo'n toernooi op?

File ... Auto (gegenereerde) beweging ... Patton wedstrijddag Dan wordt gevraagd de file te selecteren met de wedstrijddag gegevens Dit is een tekstfile met volgende specificaties: De eerste lijnen kunnen gewoon commentaar bevatten op uitzondering van de lijnen die met @ beginnen De eigenlijke bewegingsgegevens starten na de lijn * De lijn met @T#=x geeft aan hoeveel viertallen deelnemen De lijn met @BPR=y geeft aan hoeveel bordjes per ronde gespeeld worden Na de * volgen lijnen met de beweging; elke lijn bevat de gegevens "ronde team 1 team2" Een voorbeeld van zo'n file: opstelling voor wedstriiddag 3 lavout: ronde team1 team2 @T#=13 @BPR=12 116 157 148 139

Op basis van deze gegevens wordt een loopkaartfile in messerbridge formaat gegenereerd en wordt het patton toernooi opgestart.

Tijdens of aan het einde van de wedstrijddag kunnen de scores omgezet worden naar viertallen confrontaties: Uitslagen ... Viertallen (Patton) In het Patton formulier dat dan geopend wordt is een knop die toelaat de gegevens van de deelnemende viertallen in te lezen (input namen uit file) De layout van die file is: Lijn 1: T#;x (x is aantal viertallen) volgende lijnen hebben deze layout: T;nr van viertal;klasse waarin het viertal uitkomt - niet van toepassing hier;handicap

Een voorbeeld van zo'n file: *T#;13 T;1;Pieterman 1;;8 T;2;Pieterman 7;;25 T;3;De Doorzetters;;10 T;4;B52;;10 T;5;CZN;;12 T;6;Quintet;;12 T;6;Quintet;;12 T;7;Ben & Co;;22 T;8;De Bridgers;;15 T;9;Altea;;12 T;10;De Voer;;12 T;10;De Voer;;12 T;11;Pieterman 3;;14 T;12;Lupalema;;16 T;13;Jan Stas;;12*