








# Turniej Barometr w „Parach”


## Skrypt sędziego komputerowego

### 1. Przed turniejem:


- Tworzymy folder na wyniki w folderze „Wyniki” i nadajemy mu krótką nazwę (np. bar14 itp.)
- Pobieramy rozkłady z pajęczka, powielamy korzystając z programu *Dealer4* **lub**
- Jeśli nie gramy z pajęczkiem, otwieramy program *Big Deal* i wpisujemy ilość rozdań do wygenerowania w „Board” (najczęściej 30), nazwę turnieju w „Output filename”, klikamy . Postępujemy zgodnie z poleceniem w okienku komend (klikamy losowo klawisze na klawiaturze). Losowo wygenerowany rozkład pojawi się w folderze „Rozkłady”  
Jednak rozkłady wygenerowane przez *BigDeal* nie są przeanalizowane. Aby je przeanalizować, otwieramy program *BCDD.exe* odnajdujemy odpowiedni plik z rozkładami i otwieramy go. Czekamy aż analizator skończy pracę i klikamy dowolny klawisz.
- Podłączamy serwerek pierniczkowy do komputera i do zasilania
- Rozkładamy pierniczki i biding box’y – należy upewnić się czy numeracja pierniczków odpowiada numeracji stołów. W tym celu należy włożyć kluczik kolejno do każdego pierniczka i upewnić się, czy ma ustawiony kanał 0, sekcje A i odpowiedni numer stołu.


### 2. Podczas pierwszej rundy:

- Włączamy program *Pary* i klikamy 
  - Wpisujemy krótką nazwę (najlepiej taką, jak nazwa folderu, np. bar14)
  - W „Baza turnieju” oraz „Rund granych” wpisujemy ilość rund w turnieju (w przypadku barometru wpisujemy 10)
  - Wpisujemy liczbę rozdań w rundzie (3)
  - Wpisujemy ilość par do „Ilość uczestników”
  - „Skok numeracji” zostawiamy pusty, **zaznaczamy „na dochodzenie”**
  - 
  - Numerujemy rozdania (wystarczy w pierwszej kolumnie tabeli wpisać „1”)
  - 
  - Z paska narzędzi wybieramy „Ustawienia” i w zakładce „Kartoteka dla strony” wskazujemy folder, który stworzyliśmy na dany turniej
  - W „Pełna nazwa” wpisujemy nazwę turnieju (np. 14. Turniej Barometr)
  - Otwieramy , klikamy , wybieramy „no repetitions (swiss)”.
- Następnie przełączamy na rundę drugą, ponownie klikamy  i tutaj

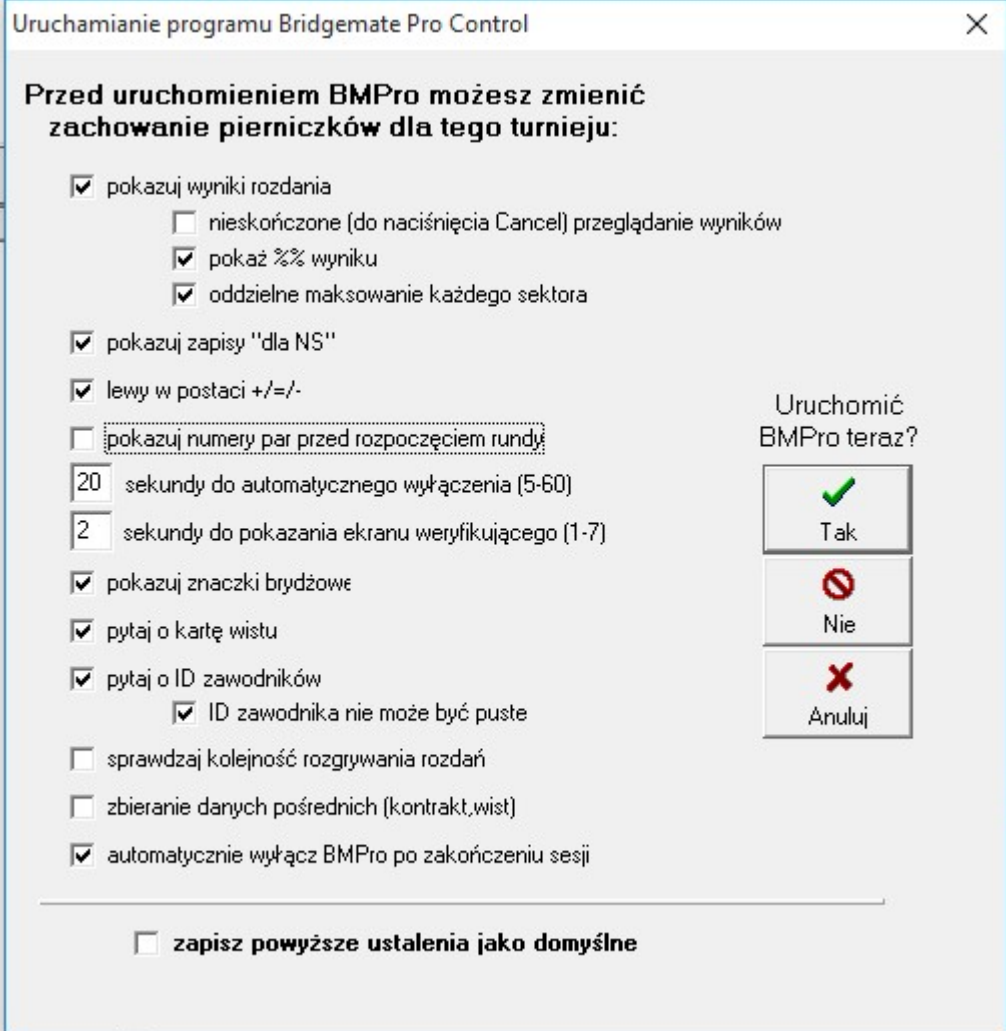
również wybieramy „no repetitions (swiss)”. Klikamy  i zapisujemy plik BWS w folderze turnieju (jest to plik, który jest obsługiwany przez pierniczki). W tym momencie wyskoczy nam błąd o treści „Monitor jest błędny”. Nie jest to nic złego, klikamy OK.



- Włączamy program *Kolektor Parowy*.

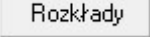




- Klikamy  i wybieramy nazwę turnieju, który właśnie trwa.

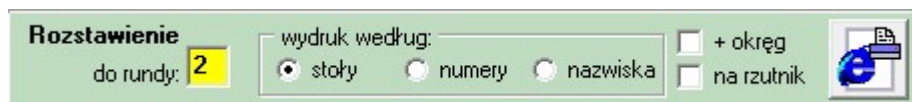
- Klikamy  i wybieramy plik BWS, który stworzyliśmy przed chwilą.

- Ustawiamy opcje pierniczków tak, jak na poniższym obrazku (wyłączamy „pokaż numery par przed rozpoczęciem rundy”)






- Jeżeli mamy stare pierniczki, w „Uruchom BMPro teraz?” klikamy TAK – **pierniczki już działają**. UWAGA! Jeżeli mamy nowe pierniczki postępujemy zupełnie inaczej! W „Uruchom BMPro teraz?” klikamy NIE, a następnie uruchamiamy program Aktywator i tam ustawiamy odpowiadające nam opcję, a następnie klikamy  i .

- Otwieramy  i wczytujemy rozdania od numeru 1 (te same, które powielaliśmy przed turniejem), korzystając z przycisku .
- Gdy na każdym stole zagrano już przynajmniej jedno rozdanie (można to sprawdzić w *Kolektorze Parowym* – zielone pola to zagrane rozdania, żółte pola to rozdania nie zagrane), klikamy  w *Kolektorze Parowym*. Dzięki temu w *Parach* w  pojawiają nam się nazwiska. Uzupełniamy braki (korzystamy z listy zawodników znajdującej się po prawej stronie okna w . Wystarczy wpisać początek nazwiska i wybrać z listy odpowiednią osobę. W przypadku osób niezrzeszonych, które nie grały dotychczas żadnego turnieju, musimy ręcznie wpisać całe imię i nazwisko).
- Gdy wprowadziliśmy już listę startową drukujemy rozstawienie do rundy 2:





### 3. Po każdej rundzie (z wyjątkiem rund 8 i 9):

- Otwieramy  i upewniamy się, że runda została zakończona (jest napisane „Policzono X rund”)
- Wybieramy nr kolejnej rundy (po każdej rundzie rozstawiamy rundę o numerze o 2 większym – po pierwszej rundzie rozstawiamy rundę trzecią, po drugiej czwartą itd.), klikamy  i wybieramy „no repetitions (swiss)”. Upewniamy się, czy ewentualna pauza siedzi na ostatnim stole (pauza to para o najwyższym numerze). Klikamy  i następnie drukujemy Rozstawienie do rundy kolejnej, oraz protokoły i wyniki po rundzie poprzedniej (np. podczas rundy 4, drukujemy rozstawienie do rundy 5, a wyniki po rundzie 3)

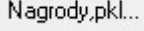
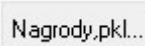


### 4. W ostatnich rundach:

- Podczas rund 8 i 9, nie drukujemy rozstawienia do następnej rundy od razu, tylko czekamy aż wszyscy skoczą grać. Dopiero wtedy otwieramy , wybieramy odpowiednią rundę i klikamy . Tym razem jednak wybieramy opcję „according to results (danish)”.

- Drukujemy naraz rozstawienie do rundy następnej oraz wyniki i rozkłady rundy, która się właśnie zakończyła.
- Należy pamiętać, że zgodnie z regulaminem, żadna para NIE MOŻE mieć trzech pauz. W praktyce oznacza to, że należy się upewnić, czy w dwóch ostatnich rundach pauzy nie ma ta sama para. Jeżeli tak się stanie, w ostatniej rundzie zamieniamy miejscami parę grającą na pauzę, z tą która gra na EW na stole przedostatnim.


## 5. W dowolnym momencie podczas turnieju:

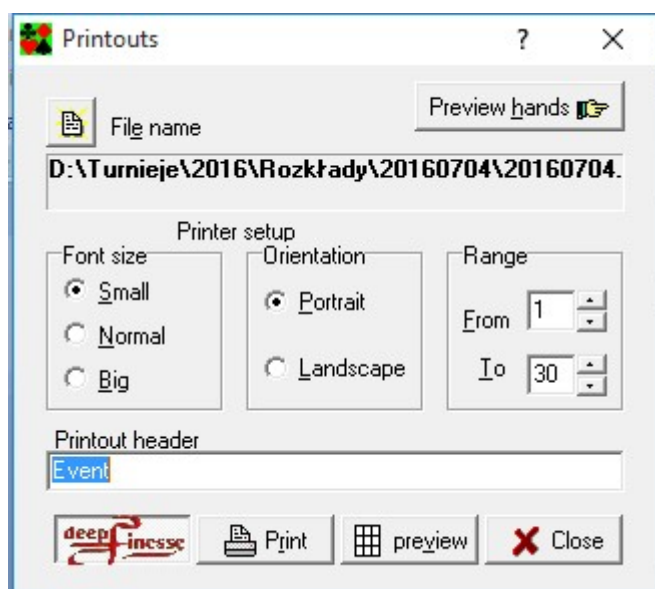
- Korzystając z arkusza *PDF.xls* obliczamy pdf'y i uzupełniamy je w . Następnie korzystając z kalkulatora pkl (dostępny na stronie *pzbs.pl* w zakładce „Sędziowie”) obliczamy pkle i uzupełniamy również w . Należy pamiętać, aby po turnieju edytować pkle i pdfy, w przypadku miejsc dzielonych.
- Należy obliczyć nagrody oraz pieniądze dla związku i sędziego zgodnie z regulaminem. Można korzystać z arkusza *Rozliczenie.xls* zgodnie z zawartą tam instrukcją obsługi.




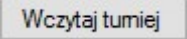

## 6. Po turnieju:

- Gdy wszyscy skoczyli grać i mamy już wszystkie zapisy, zamykamy *BMControl* oraz *Kolektor Parowy*.
- Drukujemy wszystko, o co poproszą zawodnicy (Historie, Wyniki, Protokoły, jeżeli ktoś poprosi o rozkłady z turnieju, to otwieramy program *BigDeal*,

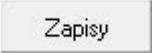
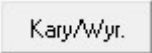



klikamy , wybieramy odpowiedni rozkład i ustawiamy opcje tak, jak na poniższym obrazku, oraz klikamy *Print*





- W *Parach*, klikamy  (tworzy plik CSV), a potem  (generuje wszystkie pliki z wynikami).
- Jeżeli graliśmy z pajęczkiem, otwieramy folder *TD-Spider* i uruchamiamy program *td-spider-1.1.jar*. Wybieramy  i odnajdujemy nasz turniej. Zapisujemy go w folderze Pajęczki. Następnie przesyłamy wyniki na stronę <https://bridgespider.com/>.
- Otwieramy program *FileZilla*, wybieramy z paska narzędzi „Serwer” i klikamy w „Połącz ponownie”. Kopiujemy cały folder turnieju na serwer, do folderu Wyniki/2016/. **Wyniki są już w Internecie**. Następnie Tworzymy artykuł na stronie tzbs.info i linkujemy wyniki, które znajdują się pod adresem: [http://tzbs.okay.pl/Wyniki/2016/folder\\_turnieju/W-nazwaturnieju.html](http://tzbs.okay.pl/Wyniki/2016/folder_turnieju/W-nazwaturnieju.html) (np.: <http://tzbs.okay.pl/Wyniki/2016/bar22/W-bar22.html>)
- Zamykamy *Pary* i przystępujemy do liczenia klasyfikacji generalnej:
- Otwieramy program *Congresscore* (UWAGA! Ten program należy każdorazowo otwierać „jako administrator”!)
- Otwieramy odpowiednią klasyfikację generalną (np. 3kw16 – klasyfikacja kwartalna, BARY16 – klasyfikacja barometrów 2016)
- Klikamy  i wczytujemy odpowiedni plik CSV (znajdziemy go w folderze turnieju po jego zakończeniu). Edytujemy krótką nazwę, uzupełniamy link do wyników i klikamy *Zatwierdź*. Klikamy .
- Nowo stworzoną klasyfikację nazywamy odpowiednio (tak samo, jak nazywa się klasyfikacja linkowana na stronie).
- Otwieramy program *FileZilla*, wybieramy z paska narzędzi „Serwer” i klikamy w „Połącz ponownie”. Wysyłamy klasyfikację do folderu „inne” na serwerze.

## 7. Przydatne informacje

- W  możemy przeglądać uzyskane przez zawodników wyniki, oraz rozkłady. Tutaj również możemy je edytować, klikając dwukrotnie na dany zapis. Warto wspomnieć, że aby zapisać średnią w rozdaniu, należy w kontrakcie wpisać odpowiednio:
  1. AAA – gdy dajemy po 50%
  2. APM – gdy dajemy NS 60 % i EW 40%
  3. AMP – gdy dajemy NS 40% i EW 60%
  4. AOP – gdy NS to pauza
  5. APO – gdy EW to pauza
- W  możemy dodawać kary. Wystarczy wybrać odpowiedni numer pary, którą chcemy ukarać, wybrać wielkość kary oraz podać ilość kar, których dodajemy. W uzupełnieniu tych danych klikamy  i gotowe.

- Pierniczek – jak go obsługiwać?
  - A) Stare pierniczki:
    - wkładamy kluczyk, a następnie wybieramy z klawiatury:
      - 1 = wynik rozjemczy (następnie wybieramy 4 – 40%, 5 - 50%, 6 – 60%)
      - 2 = pokaz zapisu (następnie wybieramy numer rozdania)
      - 3 = usuwanie zapisu (następnie wybieramy numer rozdania)
      - 4 = Informacje o numerze stołu
      - 5 = Informacja które rozdania należy jeszcze rozegrać
      - 0 = resetuje pierniczek
  - B) Nowe pierniczki:
    - zamiast kluczyka klikamy „TD-MENU” i wpisujemy PIN (domyślnie „0000” lub „5431”). Następnie wybieramy z menu odpowiednią opcję.
- W programie BMControl można znaleźć sporo przydatnych informacji. Przede wszystkim z prawej strony, możemy sprawdzić, które stoliki już aktywowały pierniczki (zielona kropka), a które nie. Ponadto, w zakładce „Round Monitor” jest dokładny podgląd ile już zagrano rozdań na którym stole. (numerek oznacza ilość zagranych rozdań, kolor odpowiednio – biały oznacza, że nie rozegrano jeszcze żadnego rozdania, czerwony oznacza rozegranie małej ilości rozdań, żółty oznacza „jeszcze jedno rozdanie”, a zielony „wszystkie rozdania”)

Section	Table	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
A	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
A	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
A	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
A	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
A	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
A	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1

- Uwaga! Warto pamiętać, że zarówno *Pary* jak i *Kolektor Parowy* mają od czasu do czasu w zwyczaju się zawiesić i przestać odpowiadać. Należy pamiętać, że w dowolnym momencie turnieju oba programy można zamknąć, a nawet „zabić” menedżerem zadań. **Jedynym programem, którego pod żadnym pozorem nie wolno wyłączać jest BMControl.**
- Podczas barometru nie ma potrzeby pokazywania wyników na żywo na monitorze laptopa, ponieważ są one drukowane po każdej rundzie. Jednak dla własnej wygody można otworzyć *Zegar Sędziowski* i korzystać z niego, aby lepiej kontrolować czas gry. Wystarczy kliknąć , uzupełnić parametry (właściwą praktyką jest ustawianie 15 min na 2 rozdania, 21 minut na 3 rozdania oraz 26 min na 4 rozdania) i zaakceptować wszystko klikając .
- Uwaga! Na szybkość działania wszystkich programów Jasia Romańskiego, wyraźnie wpływa fakt, czy kursor jest na jednym z nich, czy nie. Dlatego kiedy łąduje się dowolne zadanie, **zjeżdżamy kursorem z programów!**