





# Turniej na IMPy w „Parach”

## Skrypt sędziego komputerowego






### 1. Przed turniejem:




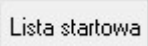



- Tworzymy folder na wyniki w folderze „Wyniki” i nadajemy mu krótką nazwę (np. imp14 itp.)
- Pobieramy rozkłady z pajęczka, powielamy korzystając z programu *Dealer4* **lub**
- Jeśli nie gramy z pajęczkiem, otwieramy program *Big Deal* i wpisujemy ilość rozdań do wygenerowania w „Board” (najczęściej 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 kluczyk kolejno do każdego pierniczka i upewnić się, czy ma ustawiony kanał 0, sekcje A i odpowiedni numer stołu.

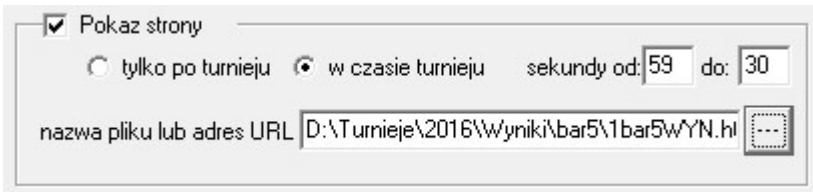
### 2. Podczas pierwszej rundy:

- Wybieramy odpowiedni zestaw pilotek na stoły (są one opisane analogicznie do przykładu: s8r15 – stołów 8, rund 15) i rozdajemy na stoły. Na zestawie pilotek znajduje się również informacja o ilości rozdań w rundzie.
- Rozkładamy rozdania na stoły. UWAGA! Należy upewnić się, czy między stołami nie powinny występować jakieś zbiornice! Pozostałe rozdania kładziemy za ostatnim stołem. Podczas każdej zmiany przekładać będziemy rozdania z każdego stołu na stół o numerze niższym. Z pierwszego stołu rozdania idą na spód zbiornicy położonej za ostatnim stołem.
- Włączamy program *Pary* i klikamy 
- Wpisujemy krótką nazwę (najlepiej taką, jak nazwa folderu, np. imp14)
- W „Baza turnieju” oraz „Rund granych” wpisujemy ilość rund w turnieju
- Wpisujemy liczbę rozdań w rundzie
- Wpisujemy ilość par do „Ilość uczestników”
- „Skok numeracji” zostawiamy pusty,
- 
- Numerujemy rozdania (wystarczy w pierwszej kolumnie tabeli wpisać „1”)
- 

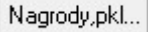
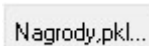
- Z paska narzędzi wybieramy „Ustawienia” i w zakładce „Kartoteka dla strony” wskazujemy folder, który stworzyliśmy na dany turniej
- W „Pełna nazwa” wpisujemy nazwę turnieju (np. 14. Turniej na IMPy)
- Wybieramy sposób liczenia – „butler, odrzucamy”, zaznaczamy „10+RR” a w śr+ wpisujemy „1.2”. Definiujemy ile odrzucamy zapisów z każdej strony (zgodnie z regulaminem zawodów należy odrzucać minimum 25% zapisów)

- Otwieramy , klikamy  i wybieramy odpowiedni plik ntpn z listy w folderze NTPN (nazywają się one analogicznie do przykładu: s8r15 = stołów 8, rund 15). Klikamy  i zapisujemy plik BWS w folderze turnieju (jest to plik, który jest obsługiwany przez pierniczki).
- Włączamy program *Kolektor Parowy*.
- Klikamy  i wybieramy nazwę turnieju, który właśnie trwa.
- Klikamy  i wybieramy plik BWS, który stworzyliśmy przed chwilą.
- Ustawiamy opcje pierniczek tak, jak na poniższym obrazku (wyłączamy „pokaż numery par przed rozpoczęciem rundy” i wyłączamy „pokaż %% wyniku”).

- 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 rozдания 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).
- Ze względu na fakt, że w turnieju na IMPY, nie drukujemy wyników po każdej rundzie, właściwym jest pokazywanie wyników na monitorze komputera, oraz kontrolowanie czasu gry korzystając z zegara. W tym celu włączamy program *Zegar sędziowski* i klikamy . Uzupełniamy parametry (właściwą praktyką jest ustawianie 15 min na 2 rozdania, 21 minut na 3 rozdania oraz 26 min na 4 rozdania). Zaznaczamy „*pokaż strony*” i „*w czasie turnieju*” i w „*sekundy*” wpisujemy od 59 do 30. Następnie klikamy , odnajdujemy folder naszego turnieju, a w nim znajdujemy plik o nazwie w formacie „1nazwa\_turniejuWYN” (np. podczas turnieju bar16 = 1bar16WYN). Klikamy ten plik a następnie akceptujemy całość przyciskiem .



### 3. 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.

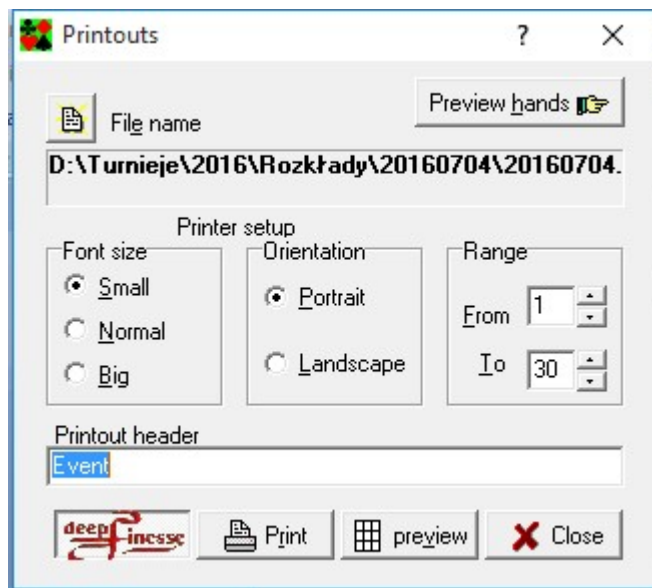
- Należy obliczyć nagrody oraz pieniądze dla związku i sędziego zgodnie z regulaminem. Można korzystać z arkusza *Rozliczenie.xls* zgodnie z zawartą tam instrukcją obsługi.




#### 4. Po turnieju:

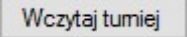


- Gdy wszyscy skoczyli grać i mamy już wszystkie zapisy, zamykamy *BMControl* oraz *Kolektor Parowy*.
- Drukujemy wszystko, o co poproszą zawodnicy (Historie, Wyniki, Protokoły, jeżeli ktoś poprosi o rozkłady z turnieju, to otwieramy program *BigDeal*,



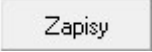
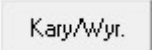

klikamy, wybieramy odpowiedni rozkład i ustawiamy opcje tak, jak na poniższym obrazku, oraz klikamy *Print*



- 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 [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>) oraz pajęczka.
- 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, IMPY16 – klasyfikacja czwartków 2016)
- Klikamy  i wczytujemy odpowiedni plik CSV (znajdziemy go w folderze turnieju po jego zakończeniu). Edytujemy krótką nazwę, uzupełniamy link do wyników i klikamy . 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.

## 5. Przydatne informacje

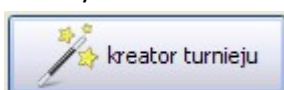
- W  możemy przeglądać uzyskane przez zawodników wyniki, oraz rozkłady. Tutaj również możemy je edytować, klikając dwukrotnie na dany zapis. Warto wspomnieć, że aby zapisać średnią w rozdaniu, należy w kontrakcie wpisać odpowiednio:
  1. AAA – gdy dajemy po 50%
  2. APM – gdy dajemy NS 60 % i EW 40%
  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”)

		Results														
		Round monitor	Board monitor	Result matrix											Players	
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	1
A	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	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	1

- Jeżeli w folderze NTPN nie ma pliku dla turnieju, który prowadzimy, możemy go stworzyć samodzielnie. Otwieramy w tym celu program *RRBridge*. Klikamy



i od razu zamykamy okienko, które się pojawiło.

Przechodzimy w zakładkę *Monitor* i klikamy . Wybieramy z listy Howell. Następnie uzupełniamy wszystkie dane – ile mamy stołów, ile rund, potem ile chcemy grać rozdań w rundzie. Sprawdzamy, czy monitor w programie odpowiada temu, który mamy na kartkach (porównujemy z monitorem papierowym). Następnie

w lewym górnym rogu klikamy . Wybieramy folder NTPN i w nim zapisujemy plik, nazywając go zgodnie z obowiązującym trendem. UWAGA! Trzeba koniecznie zmienić „All files” na „(.ntpn)” w „typ pliku”. Klikamy „Wybierz plik”, a następnie nowo stworzony nt pn wczytujemy do *Par*.

Nazwa pliku:

Plik typu:

- 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.**
- Uwaga! Na szybkość działania wszystkich programów Jasia Romańskiego, wyraźnie wpływa fakt, czy kursor jest na jednym z nich, czy nie. Dlatego kiedy ładuje się dowolne zadanie, **zjeżdżamy kursorem z programów!**