



Table des matières

1	Introduction.....	2
2	Installation.....	3
2.1	Hébergement.....	3
2.2	Lanceur de l'application « Bridgette » pour le club.....	3
2.3	Alternative pour le lancement de l'application « Bridgette ».....	3
2.4	Utilisation de l'application Android.....	4
3	Administration / Mise en route.....	4
3.1	Connexion de l'administrateur.....	4
3.2	Définition des administrateurs et directeurs de tournoi.....	5
3.3	Changement de mot de passe.....	6
3.4	Statistiques / Base de données.....	7
3.5	Fonctions d'import-export à utiliser en cas de migration.....	8
4	Connexion d'un directeur de tournoi.....	8
5	Gestion des joueurs.....	9
5.1	Création des joueurs.....	9
5.2	Liste / Modification / Suppression des joueurs.....	10
5.3	Afficher les anciens joueurs.....	Erreur ! Signet non défini.
6	Gestion des tournois.....	10
6.1	Préparation d'un tournoi.....	10
6.1.1	Définition des paires.....	11
6.1.2	Vérification des caractéristiques du tournoi.....	12
6.2	Déroulement d'un tournoi pour les joueurs.....	12
6.3	Tableau de bord du directeur du tournoi.....	13
6.3.1	Tableau de bord lorsque des donnes restent à jouer.....	13
6.3.2	Tableau de bord lorsque toutes les donnes ont été jouées :.....	15
6.3.3	Correction du résultat d'une donne en cours de tournoi.....	16
6.3.4	Affichage d'un diagramme pour recomposer un étui.....	16
6.4	Clôture d'un tournoi.....	17
6.4.1	Correction d'un résultat.....	17
6.4.2	Application de la moyenne générale sur un résultat.....	17
6.4.3	Suppression d'une donne.....	18
7	Paramétrage.....	18

7.1	Durées de jeu.....	19
7.2	Paramètres d’affichage.....	19
7.3	Fonctions optionnelles	19
7.3.1	Demande du code pour rejoindre le tournoi en cours.....	19
7.3.2	Identification des joueurs.....	20
7.3.3	Affichage résultats en IMP.....	21
7.3.4	Affichage résultats provisoires	21
7.3.5	Retour possible à la définition des paires.....	22
7.4	Performances des joueurs.....	23
7.5	Fonctions de test	23
8	Affichage derniers résultats.....	23
9	Ergonomie	24
9.1	Boutons de navigation.....	24
9.2	Boutons d'action.....	25
9.3	Choix d'une valeur dans un tableau :	25
10	Utilisateurs.....	25
11	Annexes	26
11.1	Types de tournois	26
11.2	Installation application sur un domaine spécifique	26
11.2.1	Paramètres de connexion FTP pour l’installation de l’application.....	26
11.2.2	Hébergement de la base de données.....	26
11.2.3	Mailing des résultats et warnings.....	26
11.3	Import-export à utiliser en cas de migration.....	26
11.3.1	Export de la base de données.....	26
11.3.2	Import de la base de données	27

1 Introduction

L'application « Bridgette » est destinée principalement aux clubs de bridge qui ne sont pas affiliés à une fédération de bridge et donc qui ne sont pas connectés aux moyens informatiques de cette fédération. A la fin du tournoi, l'application donne les résultats et le classement respectif des paires NS et EO.

Le matériel utilisé est le smartphone de l'un des joueurs de chaque paire Nord-Sud pour les tournois "Mitchell" ou pour les tournois "Howell".

En plus d'un smartphone joueur par paire, l'application a besoin pour fonctionner d'un site web avec base de données propre à chaque club utilisateur. La base de données stocke les noms des joueurs, les résultats successifs lors du tournoi et les classements des joueurs pour chaque tournoi.

Crédits

Conçu et réalisé par Bruno Coiffier

Contact : bridgette@coiffier.org

2 Installation

2.1 Hébergement

Il existe 2 possibilités d'installation suivant la nature de l'hébergement retenu pour l'application : application hébergée sur le domaine coiffier.org, voir ci-après, et application hébergée sur domaine autre, voir annexe.

Dans le cas d'une application hébergée sur le domaine coiffier.org, le club doit fournir les éléments suivants :

- Nom du club
- L'adresse mail de l'administrateur en charge de traiter les messages d'avertissement de l'application (exemple du dépassement proche de la taille maximum allouée à la base de données)
- Optionnel, le logo du club de bridge.

La taille maximum de la base de données allouée à l'application est de 10 Mo sur le domaine coiffier.org.

Pour une application hébergée sur le domaine coiffier.org, l'installation est réalisée par l'auteur. L'installation comprend :

- La création d'un sous-domaine de la forme « nom_du_club.coiffier.org » où « nom_du_club » désigne le nom du club de bridge ou une abréviation déduite du nom du club de bridge.
- La création d'un fichier de configuration reprenant les éléments fournis par le club.
- La création du lanceur de l'application « Bridgette » pour le club.
- La création de la base de données lors du premier lancement de l'application sur la base du fichier de configuration.

L'utilisation de l'application est réalisée depuis un navigateur internet en se connectant sur le site de l'application via le lanceur de l'application pour le club de bridge ou, pour les utilisateurs de smartphones Android, en installant l'application Bridgette sur leur téléphone.

2.2 Lanceur de l'application « Bridgette » pour le club

L'adresse de la page internet pour accéder à l'application est celle du lanceur de l'application, voir supra. Cette page internet est propre à chaque club et peut être personnalisée. Elle est communiquée aux membres du club qui peuvent la mettre en raccourci sur leur smartphone.

Pour exemple ci-après, la page internet d'accès à l'application pour le club de bridge de Saint Mandrier reprenant le nom du club et le logo du club.



2.3 Alternative pour le lancement de l'application « Bridgette »

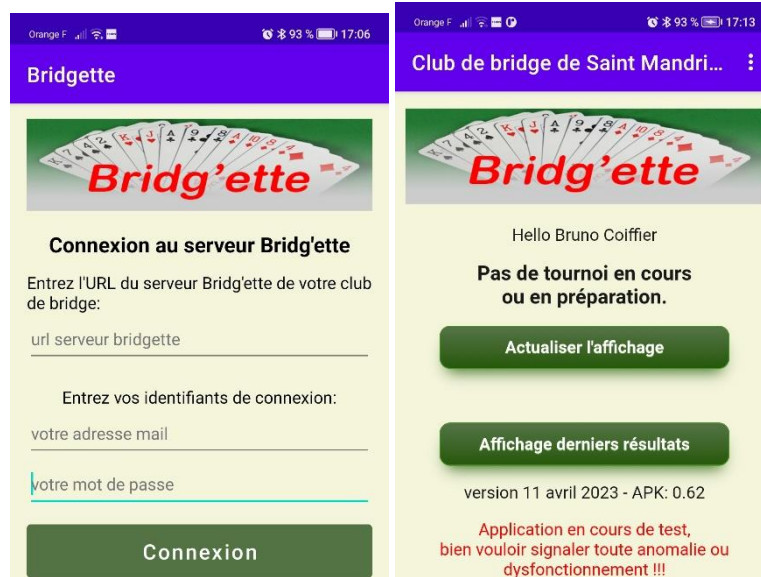
Lorsque le club de bridge dispose de son propre site internet, il peut être possible d'avoir un lien de menu activant le lancement de l'application « Bridgette » comme dans l'exemple ci-dessous utilisant le CMS Joomla.



2.4 Utilisation de l'application Android



Icone de l'application « Bridg'ette ».



Dans le cas d'un serveur hébergé sur le domaine coiffier.org, l'adresse du serveur du club de bridge est « nom_du_club.coiffier.org », voir supra section hébergement.

3 Administration / Mise en route

3.1 Connexion de l'administrateur

A la mise en route de l'application « Bridgette », suivez l'enchaînement des étapes ci-dessous pour arriver à l'écran de connexion de l'administrateur. Par défaut, au lancement de l'application, l'identifiant d'administrateur est composé du pseudo « admin » et du mot de passe « bridgette ».



La page d'administration de l'application « Bridg'ette » permet de :

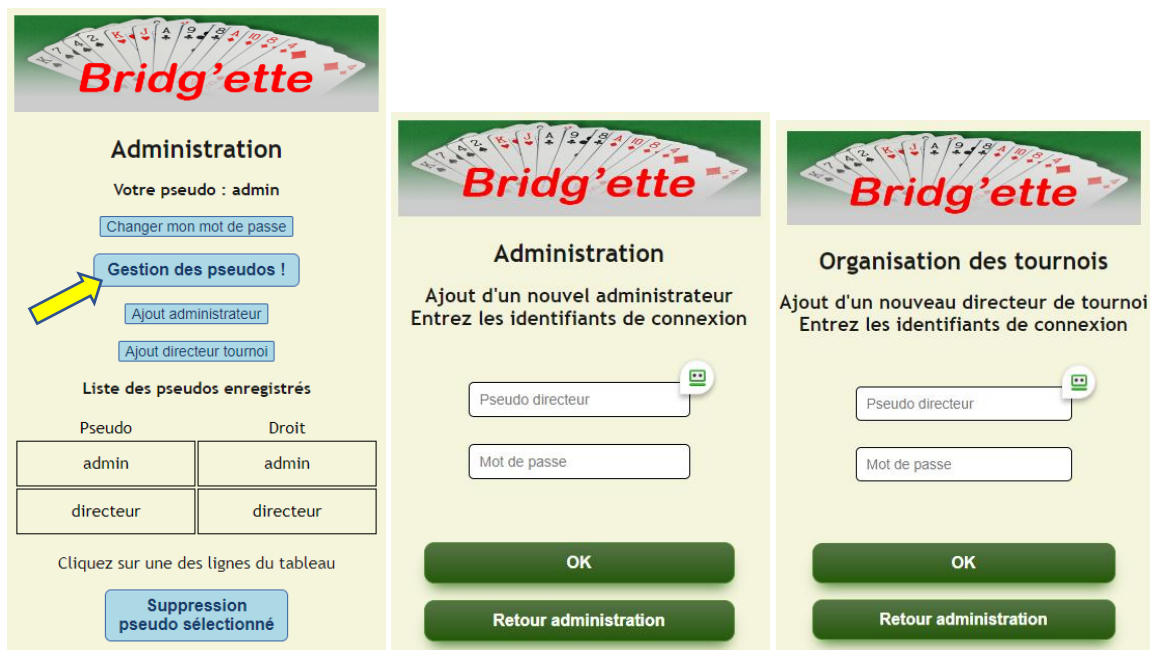
- Rappeler le pseudo de l'administrateur connecté
- Changer le mot de passe de l'administrateur connecté
- Gérer les pseudos pour la définition d'un nouvel administrateur ou d'un directeur de tournoi
- Afficher des statistiques d'utilisation de l'application.
- Réaliser l'export et l'import de la base de données en cas de changement de serveur.



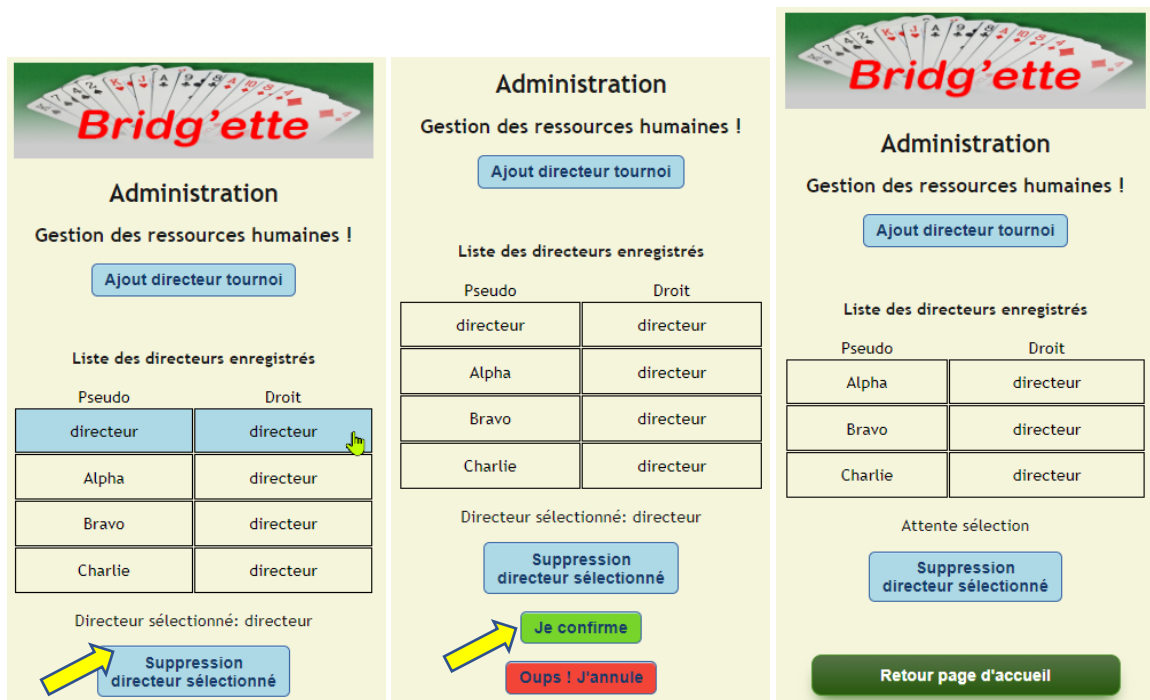
Cliquez sur l'une des options « Gestion des pseudos » ou « Statistiques » pour ouvrir / refermer le détail de l'option.

3.2 Définition des administrateurs et directeurs de tournoi

Par défaut dans l'application, il n'y a qu'un seul administrateur et aucun directeur de tournoi défini, l'administrateur peut ajouter un nouvel administrateur ou un nouveau directeur de tournoi. Il est recommandé d'avoir un « login » différent par administrateur et directeur de tournoi potentiel. Les membres du club, susceptibles de diriger un tournoi, sont normalement désignés par le bureau du club, l'administrateur connecté doit définir pour chacun de ces directeurs de tournoi potentiels un pseudo et un mot de passe, informations de connexion à communiquer aux membres concernés. Un directeur de tournoi ne peut pas changer son pseudo mais peut redéfinir son mot de passe, voir plus loin.



Pour supprimer un administrateur ou un directeur de tournoi, sélectionnez le dans la liste, puis cliquez sur la touche de suppression. Vous avez le droit à l'erreur, confirmez la suppression. Vous devez laisser au moins un administrateur. Si vous tentez de supprimer le dernier administrateur, l'application affichera un message d'erreur.



3.3 Changement de mot de passe

Cliquez sur le bouton « Changer mon mot de passe » pour arriver sur l'écran de définition du nouveau de passe. Entrer vos identifiants de connexion, pseudo et ancien mot de passe, puis le nouveau mot de passe. Si les identifiants de connexion sont incorrects ou si le nouveau mot de passe n'est pas entré de façon identique, l'application affichera une erreur.



Le changement de mot de passe pour un directeur de tournoi est possible sur la page principale des directeurs de tournoi.

3.4 Statistiques / Base de données

Cliquez sur le bouton « Statistiques ! » pour afficher les statistiques de la base de données dévolue au club.



La taille maximum de la base de données du serveur est fonction de votre contrat avec l'hébergeur de l'application, cette taille maximum n'est qu'indicative et ne sert qu'à avertir l'administrateur lorsque la taille effective s'en rapproche. Pour exemple, l'hébergement « perso » chez OVH Cloud dispose d'une base de données SQL d'une taille maximum de 200 Mo. La part dévolue à l'application « Bridgette » est fonction de l'utilisation de votre hébergement : hébergement dédié à l'application ou à côté du site internet de votre club auquel cas il est nécessaire de partager les ressources.

Par défaut, dans le cas de l'installation sur le domaine « coiffier.org », la taille maximum allouée est de 10000 ko. Avec 2 tournois par semaine, la taille de la base de données augmente d'environ 2 Mo par an, soit 5 ans pour atteindre la taille maximum allouée ... Dès que la taille de la base de données dépasse les 90% de la taille maximum, l'application envoie un mail à l'administrateur pour le prévenir. La taille maximum allouée est paramétrable dans le fichier de configuration, voir la section « Installation ».

L'application vous propose de supprimer les anciens tournois qui se sont déroulés la même année que le 1^{er} tournoi figurant dans la base de données, vous avez le droit à l'erreur et devrez confirmer la suppression.

3.5 Fonctions d'import-export à utiliser en cas de migration

La fonction d'export de la base de données peut être utile avant la suppression d'anciens tournois pour diminuer la taille de la base de données ou pour préparer une migration vers un autre hébergement.

Voir annexe.

4 Connexion d'un directeur de tournoi

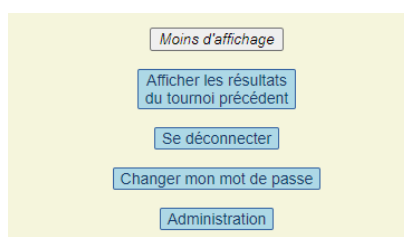
Sur la page d'accueil de l'application, cliquez sur le bouton « Organisation du tournoi – réservé directeur tournoi ». L'application vous demande de vous identifier, entrez votre pseudo et votre passe.

Le directeur de tournoi accède ainsi aux fonctions principales de gestion d'un tournoi (création, suivi, clôture), gestion des joueurs et paramétrage de l'application.



En cliquant sur le petit bouton « plus d'affichage », le directeur de tournoi connecté accède à des actions techniques supplémentaires :

- « Afficher les résultats du tournoi précédent » : page de diffusion par mail des résultats définitifs après clôture du tournoi.
- « Se déconnecter » : efface les informations de connexion du directeur connecté et retourne à la page d'accueil.
- « Changer mon mot de passe » : permet de changer le mot de passe, l'écran de connexion est identique à celui utilisé pour un administrateur. Après changement de mot de passe, on retourne à la page d'accueil.
- « Administration » : pour accéder aux fonctions d'administration.



5 Gestion des joueurs

5.1 Création des joueurs

Après l'installation et la définition d'au minimum un directeur de tournoi, il faut entrer les joueurs du club.

The image displays three screenshots of the Bridg'ette application interface. The first screenshot shows the main menu with a yellow arrow pointing to the 'Gestion des joueurs' button. The second screenshot shows the 'Gestion des joueurs du club' page with buttons for listing, adding, and deleting players. The third screenshot shows the 'Création d'un nouveau joueur' form with fields for gender, first name, last name, email, and club number.

Le directeur de tournoi entre successivement les joueurs du club de bridge.

La fonctionnalité d'insertion d'un ensemble de joueurs à partir d'un tableau correctement formaté n'est pas possible pour l'instant à partir de l'application. En cas de besoin, cela est possible en agissant directement sur la table des joueurs de la base de données, prendre contact avec l'auteur en envoyant un mail à bridgette@coiffier.org et préparer un fichier texte comprenant une ligne par joueur avec les informations suivantes séparées par une virgule : Mr/Me,Prénom,Nom,email.

Exemple de fichier :

Mr,Albert,Einstein,albert@orange.fr

Me,Marguerite,Duras,margie@free.fr

...

La création d'un nouveau joueur peut également être faite lors de l'organisation d'un tournoi lors de l'accueil d'un nouvel adhérent du club.

5.2 Liste / Modification / Suppression des joueurs

Joueurs enregistrés		
Joueurs actifs	Anciens joueurs	Tous
En gris les anciens joueurs Date dernier tournoi joué Nombre de tournois en BDD joués		
Joueur	dernier tournoi	N
	2023-10-12	135
	2023-05-18	7
	2023-05-18	20
	2023-10-12	1
	2023-10-12	1
	2023-10-12	51
	2023-09-28	78
	2023-10-17	18

Par défaut, l'application affiche les joueurs actifs, joueurs qui peuvent être sélectionnés pour jouer un tournoi.

Les anciens joueurs ne peuvent être sélectionnés pour jouer un nouveau tournoi mais sont toujours présents dans la base de données pour être mentionnés dans les résultats des tournois auxquels ils ont participé.

Par défaut, le tableau est trié suivant le nom du joueur, cliquer sur le titre de la colonne génère l'affichage du tableau trié dans l'ordre de la colonne.

L'édition d'un joueur se fait en cliquant sur le nom du joueur.

6 Gestion des tournois

6.1 Préparation d'un tournoi

Le directeur de tournoi clique le bouton « Création nouveau tournoi ».



6.1.1 Définition des paires

Par défaut, l'affichage correspond à un tournoi de type « Howell » avec un seul tableau de paires. Pour un tournoi de type « Mitchell », il faut cliquer sur le bouton « Howell → Mitchell ».

Sur un smartphone, les tableaux des paires Nord-Sud et Est-Ouest sont affichés l'un en dessous de l'autre. Sur un ordinateur ou une tablette en affichage portrait, les deux tableaux sont représentés côte à côte dès lors que la largeur de l'écran est supérieure à une valeur paramétrable (par défaut 700 pixels, voir section paramétrage).

La bascule « Mitchell → Howell » ne modifie pas les joueurs déjà placés dans le tableau des paires Est-Ouest.

Création d'un tournoi

Affichage sur ordinateur: les tableaux « Mitchell » sont côte à côte
Sur smartphone: les deux tableaux sont l'un en dessous de l'autre.
La disposition est fonction de la largeur de l'écran, la largeur minimale pour changer de disposition est paramétrable.

The image shows three screenshots of the 'Bridg'ette' tournament creation interface. The first screenshot (left) shows the 'Howell → Mitchell' button highlighted with a red circle and a blue arrow pointing to the second screenshot. The second screenshot (middle) shows the 'Mitchell → Howell' button highlighted with a red circle and a blue arrow pointing to the third screenshot. The third screenshot (right) shows the 'Mitchell → Howell' button highlighted with a red circle. A blue box in the middle screenshot says 'Mitchell: Deux tableaux pour la définition des paires NS et EO'. A blue box in the first screenshot says 'Howell: Un seul tableau pour la définition des paires'. A red arrow labeled 'Bascule type de tournoi' points from the first screenshot to the second.

Howell: compléter le tableau des paires, minimum 4 paires pour 2 tables complètes, la paire n°1 est réservée aux joueurs à mobilité réduite.

Mitchell: compléter les 2 tableaux, minimum 5 tables incomplètes

Tableau des paires Nord-Sud

NS	Nom
1	
2	
3	
4	
5	

Ajouter une paire

Tableau NS Incomplet

Tableau des paires Est-Ouest

EO	Nom
1	

Ajouter une paire

Tableau EO Incomplet

Permutation de paires: cliquez sur une paire pour la sélectionner

Retour page direction de tournoi

Par défaut, le nombre de paires par tableau est de 5 paires. Pour ajouter une nouvelle paire, il suffit de cliquer sur « Ajouter une paire ».

Tournoi type « Howell »

Pour créer un tournoi de type « Howell », le directeur de tournoi remplit le tableau des paires: 4 paires minimum, 10 paires maximum.

Au-delà de 10 paires, il faut basculer sur un tournoi de type Mitchell avec 5 tables et plus.

The image shows two screenshots of the 'Bridg'ette' tournament creation interface for the 'Howell' type. The first screenshot (left) shows the 'Howell → Mitchell' button highlighted with a red circle and a blue arrow pointing to the second screenshot. The second screenshot (right) shows the 'Howell → Mitchell' button highlighted with a red circle. A red arrow labeled 'Ajout paire' points from the 'Ajouter une paire' button in the first screenshot to the 'Ajouter une paire' button in the second screenshot. A blue box in the first screenshot says 'Howell: Un seul tableau pour la définition des paires'. A blue box in the second screenshot says 'Mitchell: Deux tableaux pour la définition des paires NS et EO'. A red arrow labeled 'Bascule type de tournoi' points from the first screenshot to the second.

Howell: compléter le tableau des paires, minimum 4 paires pour 2 tables complètes, la paire n°1 est réservée aux joueurs à mobilité réduite.

Mitchell: compléter les 2 tableaux, minimum 5 tables incomplètes

Tableau des paires

N°	Nom
1	
2	
3	
4	
5	

Ajouter une paire

Tableau Incomplet

Permutation de paires: cliquez sur une paire pour la sélectionner

Retour page direction de tournoi

Tableau des paires

N°	Nom
1	Nord Table 1
2	Sud Table 1
3	Nord Table 2
4	Sud Table 2
5	Nord Table 3
6	Sud Table 3
7	Nord Table 4
8	Sud Table 4
9	Nord Table 5
10	Sud Table 5
11	Nord Table 6
12	Sud Table 6

Ajouter une paire

Nombre de paires OK

Permutation de paires: cliquez sur une paire pour la sélectionner

ok pour continuer !

Retour page direction de tournoi

A la fin, lorsque le tableau des paires pour un tournoi type Howell ou les deux tableaux pour un tournoi Mitchell sont correctement remplis, le directeur de tournoi passe à l'étape suivante en cliquant sur le bouton « ok pour continuer ! ».

6.1.2 Vérification des caractéristiques du tournoi

Tournoi Howell du 07 mai 2022
7 paires et 7 positions
Avec 7 positions et 4 donnes par table la durée du tournoi sera 3:39 minutes soit une fin de tournoi à 15:48:00 minutes
Vous avez la possibilité au démarrage du tournoi de raccourcir la durée du tournoi en diminuant le nombre de donnes par tables
Donnes par table:
Donnes en circulation: 28
Donnes jouées par table: 24
Fin tournoi prévue à 15:48:00
Démarrage tournoi !
Après le démarrage, si le tournoi s'éternise vous pourrez supprimer les dernières positions
[Retour page de définition des paires](#)

Tournoi du 12 novembre 2021
5 tables complètes avec 5 paires Nord Sud et 5 paires Est Ouest
Par défaut, avec 5 positions et 5 donnes par table la durée du tournoi est 3:20 minutes soit une fin de tournoi à 13:49:34 minutes
Vous avez la possibilité au démarrage du tournoi de raccourcir la durée du tournoi en diminuant le nombre de donnes par tables
Donnes par table:
Donnes en circulation: 25
Donnes jouées par table: 25
Fin tournoi prévue à 13:49:34
Démarrage tournoi !
Après le démarrage, si le tournoi s'éternise vous pourrez supprimer les dernières positions
[Retour page de définition des paires](#)

Tableau de bord tournoi du 12 novembre 2021
5 tables complètes, 5 donnes par table 5 positions, 25 donnes en circulation.
Nombre positions:
Donnes jouées: 25, fin tournoi: 04:07:30
Temps écoulé
Avancement tournoi

Paire NS	Paire EO	Dernière donne enregistrée	Donnes jouées	Position courante
1	0	0	0	1
2	0	3	0	1
3	0	6	0	1
4	0	9	0	1
5	0	12	0	1

En cas de souci sur un étui, affichage du diagramme pour reconfigurer l'étui concerné
 Etui n° 1
Attente tournoi terminé pour afficher les résultats provisoires
S'il manque des résultats, forçage terminaison et entrée des résultats manquants en utilisant la feuille de marque de la table concernée ou en utilisant les feuilles de suivi des étuis
[Forcer l'arrêt du tournoi](#)
[Retour page direction de tournoi](#)

6.2 Déroulement d'un tournoi pour les joueurs

Bridg'ette
Site de développement
[Rejoindre le tournoi en cours pour les joueurs](#)
[Affichage derniers résultats](#)
[Calcul de la marque](#)
[Organisation du tournoi réservé directeur tournoi](#)
[Mode d'emploi / A propos](#)

Voir le diaporama mode d'emploi.

Si l'option d'identification des joueurs est activée, voir section paramétrage, le joueur devra s'identifier en fournissant son adresse mail connue du club et un mot de passe associé. Cette identification reste active pendant 30 jours, elle se réactive à chaque fois que le joueur rejoint un tournoi. Après 30 jours d'inactivité, le joueur devra s'identifier à nouveau pour rejoindre un tournoi en cours.



Club de bridge de Saint Mandrier

Identifiez-vous

adresse mail

Mot de passe

Connexion

Mot de passe oublié ?

Retour page d'accueil

Pour éviter l'utilisation de pages obsolètes relatives par exemple à un tournoi précédent, l'application « Bridgette » détecte les pages périmées, c'est-à-dire les pages datant de plus d'une heure. Lorsqu'une page périmée est visualisée, cela est affiché sur la page pendant deux secondes avant de retourner à la page d'accueil de l'application.

Joueur en sud: Identifiez vous en cliquant sur votre paire.

Paire NS	N° paire
	1
	0
	0
	0
Sud Table 4	4
Nord Table 5	5
Sud Table 5	0

Attente sélection ...

Retour page d'accueil

Page périmée

Retour page d'accueil

6.3 Tableau de bord du directeur du tournoi

Le tableau permet au directeur de tournoi de suivre l'avancement du tournoi et d'intervenir éventuellement pour supprimer une position lorsque le tournoi s'éternise, pour corriger le résultat d'une donne sans attendre la fin de tournoi ou pour reconfigurer un étui malencontreusement mélangé.

Le tableau de bord affiche l'essentiel des informations nécessaires au contrôle du bon déroulement du tournoi.

6.3.1 Tableau de bord lorsque des donnes restent à jouer

Partie haute :

La partie haute est exploitée juste après le démarrage du tournoi :

Tournoi du 30 novembre 2022

Mitchell, 6 tables incomplètes, 6 positions, guéridon entre les tables 3 et 4, pas d'étuis au relais NS variable ou EO table 6, 4 étuis par table

[Affiche / masque les paires](#)

En cas d'arrivée tardive d'un joueur et si **personne n'a commencé à jouer**, il est possible de revenir à la page de définition des paires pour prendre en compte le joueur en retard. [Revenir définition des paires](#)

Si le tournoi s'éternise, vous pouvez diminuer le nombre de positions

Nombre positions: **6**

Donnes jouées: 24 sur 24

fin tournoi: 19:50:44

L'entête rappelle le descriptif du tournoi, peut afficher les paires participant au tournoi et leurs positions.

En option, selon le paramétrage de l'application, il est possible de revenir à la page de définition des paires si personnes n'a commencé à jouer pour prendre en compte un retardataire. Cette facilité disparaît dès que la première donne est enregistrée. Attention : L'application « Bridgette » ne peut savoir si les joueurs ont commencé à jouer, c'est donc au directeur du tournoi d'alerter les joueurs sur le faux départ du tournoi.

Lorsque le tournoi s'éternise et que le directeur du tournoi constate que le tournoi ne pourra être terminé dans le délai imparti, le directeur de tournoi peut diminuer le nombre de positions.

Partie milieu :

La partie milieu affiche les positions en cours des joueurs avec le numéro de la dernière donne enregistrée et le nombre de donnes déjà jouées.

Avancement tournoi				
Paire NS	Paire EO	Dernière donne enreg.	Donnes jouées	Position courante
1	0	0	0	1
2	0	4	0	1
3	0	8	0	1
4	0	16	0	1
5	0	20	0	1
6	0	24	0	1

Colonne 1 : « Paire NS » grisée lorsque la paire n'a pas encore rejoint sa table, rouge lorsque la paire est en train de jouer, verte lorsque la paire a joué toutes les donnes prévues.

Colonne 2 : « Paire EO » évoluant au fur et à mesure des changements de position des paires.

Colonne 3 : numéro de la dernière donne enregistrée. Au démarrage, le numéro affiché correspond au numéro de la première donne moins une unité.

Colonne 4 : nombre de donne jouées par chaque paires NS.

Colonne 5 : position courante évoluant à chaque changement de position.

Partie basse avant la fin du tournoi :

Correction du résultat d'une donne en cours de tournoi

En cas d'erreur de saisie sur une donnee, vous pouvez corriger le resultat sans attendre que le tournoi soit termine, en cas de souci sur un etui, vous pouvez afficher le diagramme pour reconfigurer l'etui.

Sélectionnez l'etui concerné

-10 -1 n° 11 +1 +10

Correction

Diagramme

Attente tournoi termine pour afficher les resultats provisoires

S'il manque des resultats, forçage terminaison et entree des resultats manquants en utilisant les feuilles de suivi des etuis ou la feuille de marque de la table concernee.

Forcer l'arret du tournoi

Retour page direction de tournoi

6.3.2 Tableau de bord lorsque toutes les donnees ont été jouées :

Tournoi du 30 novembre 2022

Mitchell, 6 tables incomplètes, 6 positions, guéridon entre les tables 3 et 4, pas d'etuis au relais NS variable ou EO table 6, 4 etuis par table

Avancement tournoi				
Paire NS	Paire EO	Derniere donnee enreg.	Donnes jouees	Position courante
1	2	24	24	7
2	3	4	24	7
3	4	8	24	7
4	5	16	24	7
5	6	20	24	7
6	0	24	0	1

Tournoi termine

Affichage resultats provisoires Arbitrage / Cloture du tournoi

Retour page direction de tournoi

6.3.3 Correction du résultat d'une donne en cours de tournoi

Avancement tournoi

Paire NS	Paire EO	Dernière donne enreg.	Donnes jouées	Position courante
1	0	0	0	1
2	3	3	15	6
3	3	9	3	2
4	4	11	2	1
5	0	12	0	1

En cas d'erreur de saisie sur une donne, vous pouvez corriger le résultat sans attendre que le tournoi soit terminé, en cas de souci sur un étui, vous pouvez afficher le diagramme pour reconfigurer l'étui.

Sélectionnez l'étui concerné

-10 -1 n° 15 +1 +10

Correction Diagramme

Attente tournoi terminé pour afficher les résultats provisoires

S'il manque des résultats, forçage terminaison et entrée des résultats manquants en utilisant les feuilles de suivi des étuis ou la feuille de marque de la table concernée.

Forcer l'arrêt du tournoi

Retour page direction de tournoi

Correction d'une donne / Reconfiguration d'un étui pendant le tournoi

Correction du résultat du donne en cours de tournoi

Résultats donne n° 11

Sud donneur - Personne vulnérable

NS	EO	cont.	par	ent.	res	pts	rg
2	5	3 ♠	S	D♥	-1	-50	1.0
4	4	5 ♦	E	4♥	=	-400	0.0

Sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Retour au tableau de bord

Sud donneur - Personne vulnérable

NS	EO	cont.	par	ent.	res	pts	rg
2	5	3 ♠	S	D♥	-1	-50	1.0
4	4	5 ♦	E	4♥	=	-400	0.0

Sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Résultat table NS 4 avec EO 4

Contrat 3 SA joué par Est

Sud entame 4♥

Résultat égal

Est: 3 SA égal
Points NS: -400

Valider la correction

Attente validation correction ...

6.3.4 Affichage d'un diagramme pour recomposer un étui

Avancement tournoi

Paire NS	Paire EO	Dernière donne enreg.	Donnes jouées	Position courante
1	0	0	0	1
2	3	3	15	6
3	3	9	3	2
4	4	11	2	1
5	0	12	0	1

En cas d'erreur de saisie sur une donne, vous pouvez corriger le résultat sans attendre que le tournoi soit terminé, en cas de souci sur un étui, vous pouvez afficher le diagramme pour reconfigurer l'étui.

Sélectionnez l'étui concerné

-10 -1 n° 15 +1 +10

Correction **Diagramme**

Attente tournoi terminé pour afficher les résultats provisoires

S'il manque des résultats, forçage terminaison et entrée des résultats manquants en utilisant les feuilles de suivi des étuis ou la feuille de marque de la table concernée.

Forcer l'arrêt du tournoi

Retour page direction de tournoi

Correction d'une donne / Reconfiguration d'un étui pendant le tournoi

Bridg'ette

Affichage diagramme étui n° 16

Nord		Sud	
♠ A 10 6 2	♠ R 9 5	♠ A 10 6 2	♠ D 8 4
♥ R 9 5	♥ D 8 4	♥ V 7 3	♥ A 10 6 2
♦ R 9 5	♦ V 7 3	♦ A 10 6 2	♦ R 9 5
♣ D 8 4	♣ A 10 6 2	♣ D 8 4	♣ V 7 3

Retour au tableau de bord

6.4 Clôture d'un tournoi

6.4.1 Correction d'un résultat

Correction d'un résultat

En cas d'erreur de saisie, correction du résultat. Les pénalités pour une paire sont entrées en modifiant le résultat de la donne pour la paire concernée.

Naviguez entre les différentes donnes en cliquant sur les chiffres pour avancer ou reculer d'une unité ou d'une dizaine

-10 -1 +1 +10

Résultats donne n° 11

Puis, sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Personne vulnérable

NS	EO	contrat	par	ent	res	pts	rg
1	4	2 T	N	AK	2	130	2.0
2	1	7 K	E	7K	-3	150	3.0
3	3	2 C	E	5K	0	-110	0.0
4	5	2 K	E	3K	-2	100	1.0

Résultat table NS 2 avec EO 1

Contrat 7 ♦ joué par Est

Sud entame 7 ♦

Résultat -3

=

-1 -2 -3 -4 -5
-6 -7 -8 -9 -10
-11 -12 -13

OK

Points NS 150

Valider la correction

Attente validation correction ...

Résultats donne n° 11

Puis, sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Personne vulnérable

NS	EO	contrat	par	ent	res	pts	rg
1	4	2 T	N	AK	2	130	2.0
2	1	7 K	E	7K	-1	50	3.0
3	3	2 C	E	5K	0	-110	0.0
4	5	2 K	E	3K	-2	100	1.0

Retour page de clôture

6.4.2 Application de la moyenne générale sur un résultat

Par définition, la médiane est la valeur qui sépare la moitié inférieure de la moitié supérieure de l'ensemble des résultats de la donne en ne prenant pas en compte la ligne à corriger.

Appliquer la médiane revient à faire en sorte que le résultat corrigé corresponde à un pourcentage de 50%, résultat neutre qui n'avantage pas et ne désavantage pas les paires concernées.

Appliquer une moyenne générale (en réalité la médiane)

Par définition, la médiane est la valeur qui sépare la moitié inférieure de la moitié supérieure de l'ensemble des résultats de la donne en ne prenant pas en compte la ligne à corriger.

La médiane correspond au pourcentage de 50%.

Application de la moyenne générale

En cas d'autre problème découvert lors du déroulé d'une donne à une table, utilisation de la médiane des résultats des autres tables.

Naviguez entre les différentes donnes en cliquant sur les chiffres pour avancer ou reculer d'une unité ou d'une dizaine

-10 -1 +1 +10

Résultats donne n° 1

Nord donneur - Personne vulnérable

NS	EO	cont.	par	ent.	res	pts	rg
1	1	3 SA	S	V♦	=	400	2.0
2	3	3 SA	S	6♥	=	400	2.0
3	5	3 SA	S	7♣	=	400	2.0
4	2	3 SA	S	9♥	+1	430	4.0
5	4	3♦	E	3♣	+1	-130	0.0

Puis, sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Retour page de clôture

Résultats donne n° 1

Nord donneur - Personne vulnérable

NS	EO	cont.	par	ent.	res	pts	rg
1	1	3 SA	S	V♦	=	400	2.0
2	3	3 SA	S	6♥	=	400	2.0
3	5	3 SA	S	7♣	=	400	2.0
4	2	3 SA	S	9♥	+1	430	4.0
5	4	3♦	E	3♣	+1	-130	0.0

Puis, sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Résultat table NS 5 avec EO 4

Médiane calculée: 400

Valeur appliquée: 400

Valider la moyenne

Retour page de clôture

Application de la moyenne générale

En cas d'autre problème découvert lors du déroulé d'une donne à une table, utilisation de la médiane des résultats des autres tables.

Naviguez entre les différentes donnes en cliquant sur les chiffres pour avancer ou reculer d'une unité ou d'une dizaine

-10 -1 +1 +10

Résultats donne n° 1

Nord donneur - Personne vulnérable

NS	EO	cont.	par	ent.	res	pts	rg
1	1	3 SA	S	V♦	=	400	1.5
2	3	3 SA	S	6♥	=	400	1.5
3	5	3 SA	S	7♣	=	400	1.5
4	2	3 SA	S	9♥	+1	430	4.0
5	4	M.G.	-	-	-	400	1.5

Puis, sélectionnez la ligne concernée dans le tableau des résultats.

Retour page de clôture

La valeur affichée correspond à la médiane calculée. Le directeur de tournoi valide la médiane calculée ou entre une valeur différente.

Après sélection de la ligne à corriger, l'application calcule automatiquement la médiane des autres résultats. La médiane calculée est proposée par défaut dans le champ « valeur appliquée ». Le directeur de tournoi valide la médiane calculée ou entre une valeur différente à sa convenance.

6.4.3 Suppression d'une donne

Suppression d'une donne

Naviguez entre les différentes donnes en cliquant sur les chiffres pour avancer ou reculer d'une unité ou d'une dizaine

-10 **-1** **+1** **+10**

Résultats donne n°1

Personne vulnérable

NS	EO	contrat	par	ent	res	pts	rg
1	1	2 K	E	VP	1	-110	2.0
2	3	6 K	S	10C	-3	-150	0.0
3	5	6 C	N	RT	1	1010	3.0
4	2	3 C	E	8K	0	-140	1.0

En cas d'intervention de mains ou de cartes dans un étui sans possibilité de revenir en arrière, le mieux est de supprimer tous les résultats pour la donne concernée.

Supprimer la donne

Pour les autres possibilités d'arbitrage (moyenne, correction, ajout de pénalité), retournez à la page de clôture

Retour page de clôture

Suppression d'une donne

Naviguez entre les différentes donnes en cliquant sur les chiffres pour avancer ou reculer d'une unité ou d'une dizaine

-10 **-1** **+1** **+10**

Résultats donne n°1

Personne vulnérable

NS	EO	contrat	par	ent	res	pts	rg
1	1	2 K	E	VP	1	-110	2.0
2	3	6 K	S	10C	-3	-150	0.0
3	5	6 C	N	RT	1	1010	3.0
4	2	3 C	E	8K	0	-140	1.0

En cas d'intervention de mains ou de cartes dans un étui sans possibilité de revenir en arrière, le mieux est de supprimer tous les résultats pour la donne concernée.

Supprimer la donne

Je confirme

Oups ! J'annule

Pour les autres possibilités d'arbitrage (moyenne, correction, ajout de pénalité), retournez à la page de clôture

Retour page de clôture

Vous disposez d'un droit à l'erreur:
Confirmez la suppression ou annulez !

7 Paramétrage



Aujourd'hui 11 août 2022

Pas de tournoi en préparation, en cours ou en clôture

Création nouveau tournoi

Gestion des joueurs

Paramétrage application

Retour page d'accueil

Le club a la possibilité de mettre une personne systématiquement en copie de l'envoi des résultats des tournois lors de la clôture.



Paramétrage application

Mail en copie des résultats

Durées de jeu
Durée pour jouer une donne:
entre 5 et 10 minutes mn
7.5 minutes habituellement
Durée initiale pour la mise en place des joueurs:
entre 0 et 5 minutes mn
Durée supplémentaire pour l'entrée des diagrammes:
entre 0 et 5 minutes mn

Affichage
Nombre maximum de tournois affichés dans la liste des résultats précédents:
entre 1 et 100
Taille du tableau des joueurs actifs dans la liste des joueurs du club:
entre 10 et 100
Nombre de joueurs affichés dans la liste des joueurs effacés:
entre 10 et 100
Largeur écran nécessaire pour passer en affichage 2 colonnes:
défaut 700 pixels, mini 300 px
Largeur écran nécessaire pour passer en tableau réduit:
défaut 200 pixels, mini 100 px

Fonctions optionnelles
Demande du code pour rejoindre le tournoi en cours pour les joueurs: Oui ☐ Non ☒
Identification des joueurs pour rejoindre le tournoi en cours: Non ☒
Oui, seulement Membres du club M ☐
Oui, seulement Participants P ☐
Affichage résultats en IMP (seulement pour les tournois de 4 ou 5 paires): Oui ☒ Non ☐
Affichage résultats provisoires avant la fin du tournoi: Oui ☐ Non ☒
Retour possible à la définition des paires après démarrage du tournoi: Oui ☐ Non ☒

Performances des joueurs
Affichage des performances: Oui ☒ Non ☐
Taille tableau des performances:
entre 3 et 100 joueurs
Période considérée pour l'analyse:
entre 1 et 12 dernier mois
Nombre minimum de tournois joués sur la période considérée:
entre 4 et 100 tournois

Fonctions de test
0 = normal
1 = remplissage auto

Enregistrer les paramètres

Retour page direction de tournoi

7.1 Durées de jeu

Cette section permet de définir plusieurs durées utilisées pendant le déroulement d'un tournoi et dans l'estimation de l'heure de fin du tournoi.

7.2 Paramètres d'affichage

Cette section permet de définir plusieurs tailles de tableaux ou d'écran.

7.3 Fonctions optionnelles

7.3.1 Demande du code pour rejoindre le tournoi en cours

Pour les directeurs de tournois, l'accès à l'application « Bridgette » est protégé par un mot de passe. En fonctionnement normal, il n'y pas d'authentification des joueurs rejoignant le tournoi en cours.

Fonctions optionnelles
Demande du code pour rejoindre le tournoi en cours pour les joueurs: Oui ☐ Non ☒

Le directeur de tournoi peut imposer la saisie d'un code d'authentification aux joueurs rejoignant le tournoi en cours. Ce code est généré lors de chaque création de tournoi, le code est affiché sur la page principale de directeur de tournoi et sur le tableau de bord (1887 dans l'exemple ci-dessous)



Le code est communiqué aux joueurs au moment de leur inscription, il est demandé lorsqu'un joueur souhaite rejoindre le tournoi :

Bridg'ette

Tournoi en préparation ou démarré

Joueur: entrez le code du tournoi

*Code fourni par le directeur de tournoi
qui vous permettra d'accéder
aux écrans d'entrée des résultats*

code

Connexion

Retour page d'accueil

L'accès au tournoi en cours est refusé lorsque le code d'accès est erroné.

7.3.2 Identification des joueurs

Les accès pour l'administration, la direction de tournoi, la gestion des joueurs et le paramétrage sont protégés par la fourniture d'un pseudo et d'un mot de passe.

Pour des raisons de sécurité, il peut être nécessaire de réserver l'accès au tournoi en cours aux seuls joueurs connus du club par leur adresse mail associé à un mot de passe propre au club.

Cette protection est intrinsèque pour les joueurs utilisant l'application Android, voir section 2.4. Pour les joueurs se connectant directement sur le site de l'application, le directeur de tournoi peut imposer que chaque joueur rejoignant le tournoi soit identifié, soit en tant que membre du club, soit en tant que participant au tournoi.

Identification des joueurs pour	
rejoindre le tournoi en cours:	Non <input checked="" type="radio"/>
Oui, seulement Membres du club	M <input type="radio"/>
Oui, seulement Participants	P <input type="radio"/>

La possibilité de rejoindre un tournoi en tant que membre du club (option M), mais non inscrit au tournoi du jour, permet le prêt d'un smartphone d'un membre du club à un participant au tournoi ne disposant pas de son propre smartphone (oubli, plus de batterie, ...).

Lorsque l'option est active, l'application demande au joueur de s'identifier, cette identification reste active pendant 30 jours, elle se réactive à chaque fois que le joueur rejoint un tournoi. Après 30 jours d'inactivité, le joueur devra s'identifier à nouveau pour rejoindre un tournoi en cours.



Club de bridge de Saint Mandrier

Identifiez-vous

Connexion

Mot de passe oublié ?

Retour page d'accueil



Club de bridge de Saint Mandrier

Mot de passe oublié

Réinitialisation du mot de passe

Entrez votre adresse mail connue du serveur
bridgette de votre club de bridge

Envoyer

Notez que l'envoi de votre demande de
réinitialisation peut prendre plusieurs
secondes

Retour page d'accueil

En cas d'oubli de son mot de passe, le joueur peut demander une réinitialisation en cliquant sur « Mot de passe oublié ».

7.3.3 Affichage résultats en IMP

Pour les tournois de 4 ou 5 paires seulement, il est possible de choisir entre un affichage des résultats en pourcentage ou un affichage des résultats en IMP (International Match Point). Le calcul des scores étant différent pour ces 2 méthodes, le classement des paires peut également être différent comme le montre l'exemple ci-dessous.

Résultats tournoi du 08 juillet 2022				Résultats tournoi du 08 juillet 2022			
4 paires Howell				4 paires (résultats en IMP)			
24 donnes jouées / 24 en circulation				24 donnes jouées / 24 en circulation			
Rg	NS	Paire	Score	Rg	N° paire	Paire	IMP
1ex	2	Danielle Bidou Bruno Coiffier	54.2 %	1	2	Danielle Bidou Bruno Coiffier	65
1ex	3	Jean Paul Picq Claudie Mellon	54.2 %	2	1	Hélène Pujol Aimée Agostino	56
3	1	Hélène Pujol Aimée Agostino	50.0 %	3	3	Jean Paul Picq Claudie Mellon	42
4	4	Nicole Bontemps Aline Hebert	41.7 %	4	4	Nicole Bontemps Aline Hebert	31

Le classement n'est pas le même en pourcentage (0 ou 100%) et en IMP, cela s'explique par le fait que le nombre de points IMP attribué est fonction de l'écart de points alors qu'en pourcentage la note ne peut prendre que 3 valeurs : 0%, 50% ou 100% lorsqu'une donne n'est jouée que 2 fois.

7.3.4 Affichage résultats provisoires

Lorsque cette option est validée, les résultats provisoires sont visibles pendant le déroulement du tournoi sur la page de sélection de paires.

Après le 1^{er} tour, tout le monde a 0%. Ce n'est qu'à compter du 2^{ème} tour que les résultats commencent à se différencier.

Joueur en sud: Identifiez vous en cliquant sur votre paire.

Paire NS	N° paire	
Nord Table 1 Sud Table 1	1	0
Nord Table 2 Sud Table 2	2	0
Nord Table 3 Sud Table 3	3	0
Nord Table 4 Sud Table 4	4	0
Nord Table 5 Sud Table 5	5	0

Attente sélection ...

Résultats provisoires ...

Retour page d'accueil

Résultats provisoires

Résultats tournoi du 31 octobre 2022

5 paires Nord-Sud, 6 paires Est-Ouest
18 donnes jouées / 18 en circulation

Rg	NS	Paire	%
1ex	1	Nord Table 1 Sud Table 1	0.0
1ex	2	Nord Table 2 Sud Table 2	0.0
1ex	3	Nord Table 3 Sud Table 3	0.0
1ex	4	Nord Table 4 Sud Table 4	0.0
1ex	5	Nord Table 5 Sud Table 5	0.0

Rg	EO	Paire	%
1ex	1	Est Table 1 Ouest Table 1	0.0
1ex	2	Est Table 2 Ouest Table 2	0.0
1ex	3	Est Table 3 Ouest Table 3	0.0
1ex	4	Est Table 4 Ouest Table 4	0.0
1ex	5	Est Table 5 Ouest Table 5	0.0
1ex	6	Est Table 6 Ouest Table 6	0.0

Rejoindre le tournoi en cours

7.3.5 Retour possible à la définition des paires

Il peut arriver qu'un retardataire se présente au club juste après le lancement du tournoi par le directeur de tournoi. Dans ce cas, si l'option est activée et **si personne n'a commencé à jouer**, le directeur a la possibilité de revenir à la page de définition des paires pour reconfigurer les tableaux des paires en prenant en compte le retardataire (et surtout son partenaire qui devait être en train de le maudire !!!).

L'application « Bridgette » ne peut savoir si les joueurs ont commencé à jouer, c'est donc au directeur du tournoi d'alerter les joueurs sur le faux départ du tournoi.

Tournoi du 06 novembre 2022

Mitchell, 5 tables complètes, 5 positions, 3 étuis par table

Affiche / masque les paires

En cas d'arrivée tardive d'un joueur et si **personne n'a commencé à jouer**, il est possible de revenir à la page de définition des paires pour prendre en compte le joueur en retard. Revenir définition des paires

Si le tournoi s'éternise, vous pouvez diminuer le nombre de positions

Nombre positions: - 5 +

Donnes jouées: 15 sur 15

Le rajout d'une paire peut impliquer une redistribution des étuis sur les tables.

Au premier résultat enregistré dans la base de données, la possibilité de revenir à la page de définition des paires n'est plus visible.

Tournoi du 06 novembre 2022

Mitchell, 5 tables complètes, 5 positions, 3 étuis par table

Affiche / masque les paires

Si le tournoi s'éternise, vous pouvez diminuer le nombre de positions

Nombre positions: **5**

Donnes jouées: 15 sur 15

fin tournoi: 13:08:31

7.4 Performances des joueurs

Lorsque cette option est validée, les performances des meilleurs joueurs sont affichées dans la rubrique « Affichage des résultats ».

Le pourcentage est calculé en prenant la moyenne des résultats obtenus au cours des M derniers mois, M étant paramétrable. Pour figurer dans le tableau, les joueurs doivent avoir joué un minimum de N tournois, N étant paramétrable. Dans l'exemple ci-dessous, M = 3 mois, N = 12 tournois joués.

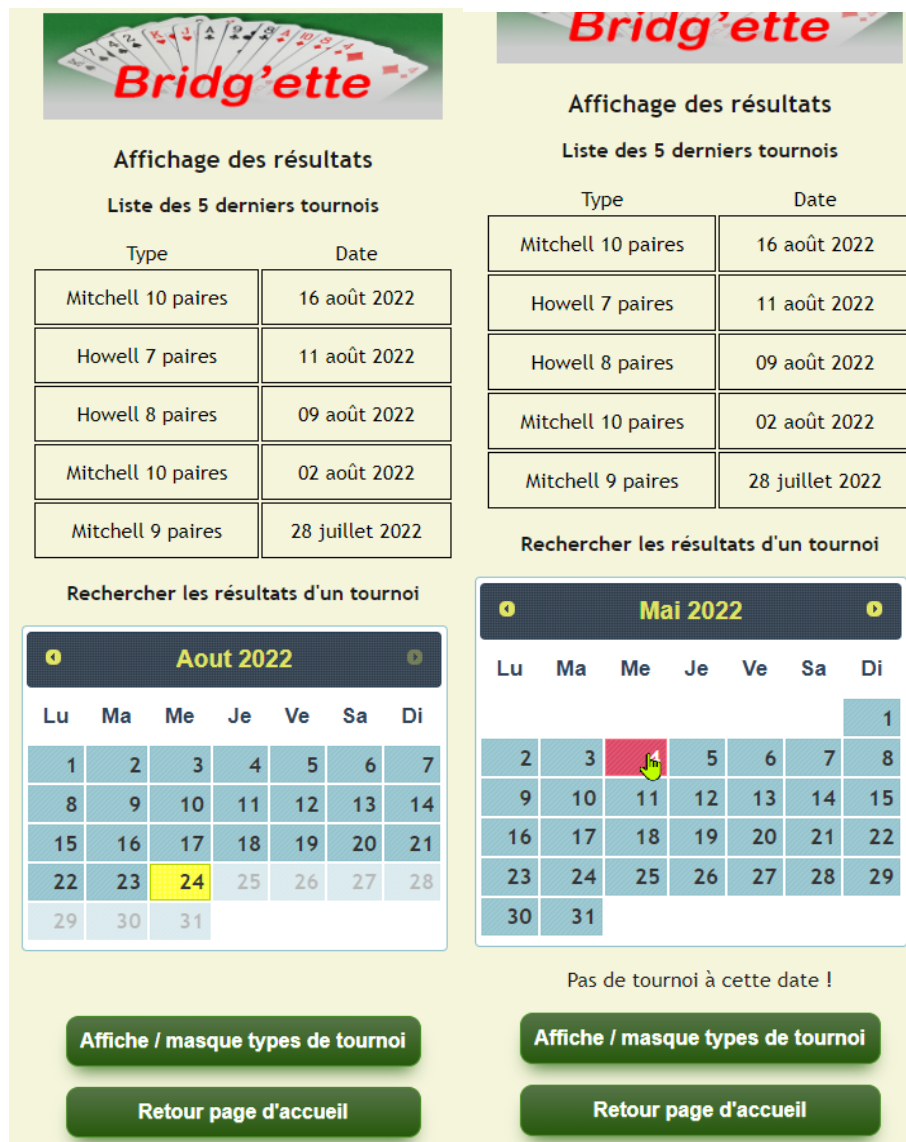
Performance moyenne des joueurs sur les 3 derniers mois (du 13 septembre 2022 à ce jour) avec au moins 12 tournois joués			
Rg	Joueur	N	%
1	André Piccione	19	61.0
2	Christian Dozol	14	60.0
3	Maryvonne Piccione	14	59.4
4	Claude Cavailler	13	59.3
5	Richard Pallier	19	55.1
6	Alain Guiraud	22	53.5
7	Denise Martinet	15	52.4
8	Patrick Peltre	22	51.7
9	Bruno Coiffier	20	51.6
10	Annie Bouvier	21	50.9

7.5 Fonctions de test

Réservé.

8 Affichage derniers résultats

Cliquez sur l'un derniers tournois affichés ou utilisez le calendrier pour rechercher une date précise.

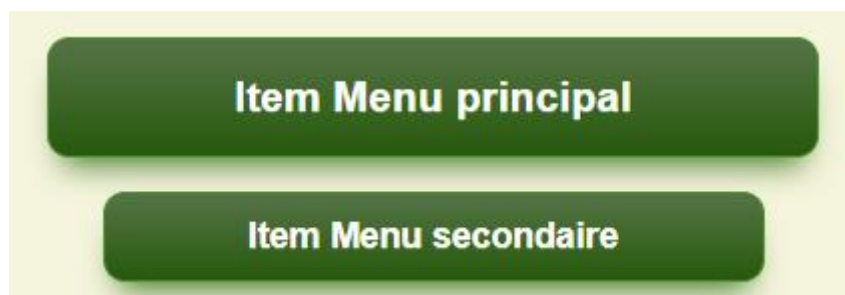


9 Ergonomie

L'application "Bridgette" doit être vue comme une boîte à boutons où l'utilisateur clique ou appuie sur des boutons. Les boutons sont utilisés pour :

- Naviguer entre les différentes "pages web" de l'application,
- Réaliser des actions,
- Choisir un item dans une liste d'items,
- Choisir une valeur dans un tableau de valeurs,
- ...

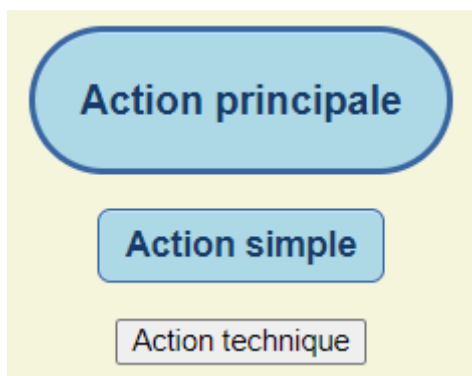
9.1 Boutons de navigation



Exemples : "Revenir à la page d'accueil", "Affichage derniers résultats", ...

9.2 Boutons d'action

De plusieurs sortes



Exemples d'action principale : "Démarrage tournoi", "Validation résultat", "Enregistrez les diagrammes", ...

Attention : on ne peut pas revenir en arrière. En cas d'erreur de saisie du résultat sur une donne, il faut noter la correction et la communiquer au directeur du tournoi avant la clôture du tournoi. Le directeur du tournoi pourra alors corriger l'erreur, puis clôturer le tournoi pour obtenir les résultats définitifs.

Exemples d'action simple : "Entrez le contrat", "Créer un joueur", ...

En fonction du contexte, on peut revenir en arrière si l'on s'est trompé, ou annuler l'action.

Exemples d'action technique : "Se déconnecter", "Changer son mot de passe", ...

Utilisé pour des fonctions "techniques"

9.3 Choix d'une valeur dans un tableau :

Pour exemple, le tableau de choix de l'entame ci-dessous. Le joueur clique sur la carte correspondant à l'entame. En cas d'erreur, il clique sur la bonne carte... La dernière carte cliquée est la bonne.

As♠	As♥	As♦	As♣
R♠	R♥	R♦	R♣
D♠	D♥	D♦	D♣
V♠	V♥	V♦	V♣
10♠	10♥	10♦	10♣
9♠	9♥	9♦	9♣

Exemple : table choix de l'entame

10 Utilisateurs

Les utilisateurs de l'application sont répartis en 3 catégories :

- Les joueurs : les joueurs en sud pour les tournois de type Mitchell, ou n'importe lequel des joueurs à une table d'un tournoi Howell.
- Les directeurs de tournoi : le directeur de tournoi intervient avant le démarrage du tournoi pour la définition des paires Nord-Sud et Est-Ouest, la modification éventuelle du nombre d'étuis par table, et pour démarrer le tournoi. Pendant le tournoi, le directeur peut intervenir pour reconfigurer un étui qui aurait été mélangé ! A la fin, le directeur du tournoi peut réaliser des arbitrages, corriger une erreur dans le résultat d'une donne, ... et clôturer le tournoi.

- L'administrateur de l'application pour le club. L'administrateur est celui qui crée et supprime les directeurs de tournois.

Une même personne peut bien sûr être directeur de tournoi, joueur et disposer des droits d'administration.

11 Annexes

11.1 Types de tournois

Pour les tournois de type Howell, la paire n°1 à la table 1 ne bouge pas pendant le tournoi, **la paire n°1 est réservée aux joueurs à mobilité réduite.**

Voir document séparé sur les types de tournois possibles.

11.2 Installation application sur un domaine spécifique

Le club doit fournir les éléments suivants :

Nom du club

11.2.1 Paramètres de connexion FTP pour l'installation de l'application

- \$ftp_host url du serveur de l'application
- \$ftp_user nom de l'utilisateur pour la connexion FTP
- \$ftp_password mot de passe de l'utilisateur pour la connexion FTP

11.2.2 Hébergement de la base de données

- \$db_host url du serveur de base de données
- \$db_name nom de la base de données
- \$db_user nom de l'utilisateur de la base de données
- \$db_password mot de passe de l'utilisateur de la base de données
- \$db_port port utilisé (en général 3306)
- Seuil taille de la base de données allouée à l'application

11.2.3 Mailing des résultats et warnings

Paramètres du serveur de messagerie, envoi uniquement, pas de réception :

- \$mail_Host url du serveur sortant de messagerie
- \$mail_Username identification de l'utilisateur
- \$mail_Password mot de passe de l'utilisateur
- \$mail_Port port utilisé (exemple 465 en SSL/TLS)
- \$mail_setFrom adresse mail de l'utilisateur
- \$mail_addBCC adresse mail d'une personne mise systématiquement en copie cachée

11.3 Import-export à utiliser en cas de migration

11.3.1 Export de la base de données

Cliquez sur le bouton « Export base de données » pour générer le fichier contenant les tables de la base de données au format sql. Le fichier généré porte le nom « xxx_yyyy_mm_jj.sql » où xxx est un trigramme propre au club de bridge.



Administration

Votre pseudo : admin

[Changer mon mot de passe](#)

[Gestion des pseudos !](#)

[Ajout administrateur](#)

[Ajout directeur tournoi](#)

Liste des pseudos enregistrés

Pseudo	Droit
admin	admin
directeur	directeur

Cliquez sur une des lignes du tableau

[Suppression pseudo sélectionné](#)

11.3.2 Import de la base de données

L'importation de la base de données va remplacer toutes les données existantes dans la base de données actuelle, y compris les identifiants des administrateurs ! Cliquez sur le bouton « Import ... » pour afficher la page ci-après. Le trigramme « tst » doit être remplacé par le trigramme propre à votre club.

Administration

Votre pseudo : admin

[Changer mon mot de passe](#)

[Gestion des pseudos !](#)

[Base de données](#)

Fonctions d'import export à utiliser en cas de migration.

[Export base de données](#)

[Import base de données](#)

Attention: l'importation de la base de données va remplacer toutes les données existantes dans la base de données actuelle, y compris les identifiants des administrateurs !

Le fichier d'importation de la base de données doit s'appeler **tst_importbdd.sql**.
Concrètement, vous devez recopier le fichier **tst_yyyy_mm_jj.sql** provenant d'un export réalisé sur l'ancien serveur dans ce fichier **tst_importbdd.sql**, 'copier' et non 'renommer' pour conserver une sauvegarde.

Assurez-vous que ce fichier **tst_importbdd.sql** existe dans le répertoire **clubs/** de l'application Bridgette sur le nouveau serveur.

Puis confirmez !

[Je confirme](#)

[Oups ! J'annule](#)

[Retour page d'accueil](#)