

MODE D'EMPLOI

MAGIC CONTEST

SUISSE / POULE

DEBUTANTS

(Sans Bridgemates™)

Ce manuel est à destination des arbitres de club ou de comité qui doivent utiliser Magic Contest pour une épreuve organisée en patton suisse ou en poule sans avoir une grande maîtrise du logiciel.

Les incidents graves en cours de tournoi ne sont pas traités dans ce manuel. En cas de problème l'arbitre ne doit pas hésiter à joindre soit le directeur des compétitions de son comité soit la FFB [**Assistance** en semaine dans la journée : 01.55.57.38.00 - le soir et le week-end : 06.80.42.79.13].

L'installation de Magic Contest est traitée dans un document à part. (Disponible sur l'Intranet de la FFB – Gestion documentaire > Arbitrage > Magic Contest...)

Magic Contest propose à l'arbitre de faire des mises à jour du programme et du fichier des joueurs dès qu'elles sont disponibles. Il est recommandé de les télécharger avant de commencer à traiter l'épreuve.

Ce document comprend deux parties : un pas à pas qui détaille toutes les étapes du traitement d'une épreuve par paires sans incident et avec une saisie manuelle des scores et une explication détaillée des différentes étapes.

Un sommaire est disponible à la fin du document.

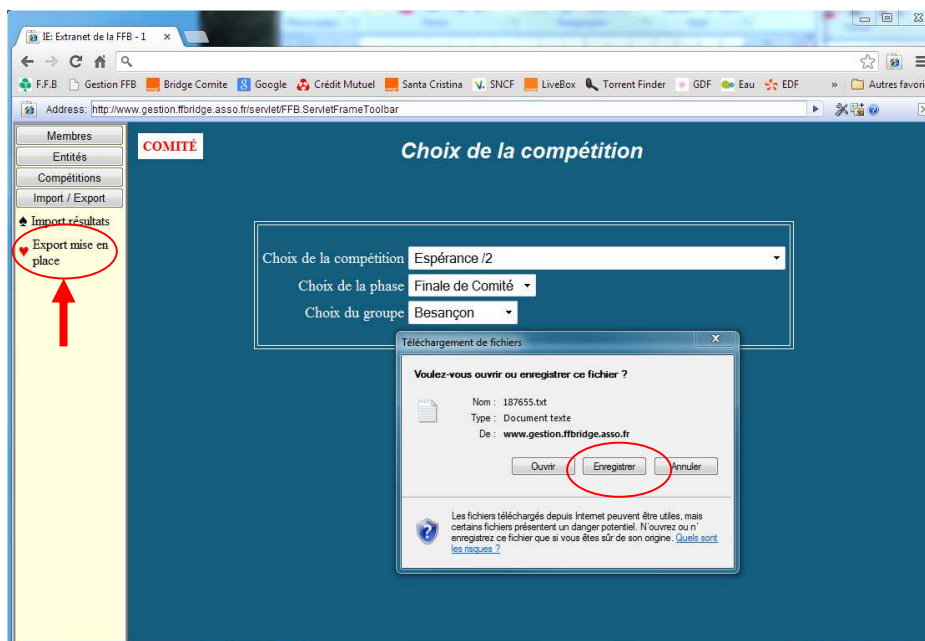
Vos remarques/suggestions peuvent être envoyés à jfchevalier@ffbridge.net.

Pas à pas poule / Patton suisse avec Magic Contest SANS BRIDGEMATES

1. Importer l'épreuve depuis le site de gestion de la FFB <http://www.gestion.ffbridge.asso.fr/> en enregistrant le fichier dans Mes documents/Magic Import.
2. Ouvrir Magic Contest et sélectionner l'épreuve concernée dans l'explorateur d'épreuve.
3. Dans la fenêtre FFB vérifier les paramètres et en particulier que vous n'utilisez pas les Bridgemates.
- 4.** Créer la fenêtre ÉQUIPE en cliquant sur *ouvrir*.
- 5. Menu de l'épreuve - Saisie des scores.**
6. Sélectionner le tour et la mi-temps.
7. Imprimer l'ordre des rencontres du tour et les feuilles de match en cliquant sur **Imprimer** et en sélectionnant **FFB** dans la colonne de gauche puis l'impression souhaitée (renseigner le tour dans la fenêtre suivante).
8. Saisir les résultats sous la forme X-Y dans la colonne de la mi-temps (X = IMPS de l'équipe receveuse, Y = IMPS de l'équipe visiteuse).
9. En patton suisse créer les rencontres du tour suivant (**Menu de l'épreuve - Ajouter/Supprimer/Refaire un tour**).
10. Imprimer le classement à l'issue du tour et les positions du tour suivant.
11. Envoyer les résultats sur la base FFB en cliquant sur « Menu de l'épreuve/Créer les exports » (Vérifier que **Base** et **Envoi des résultats sur la base FFB** soit bien cochés).
12. Revenir en 6 pour le tour suivant...

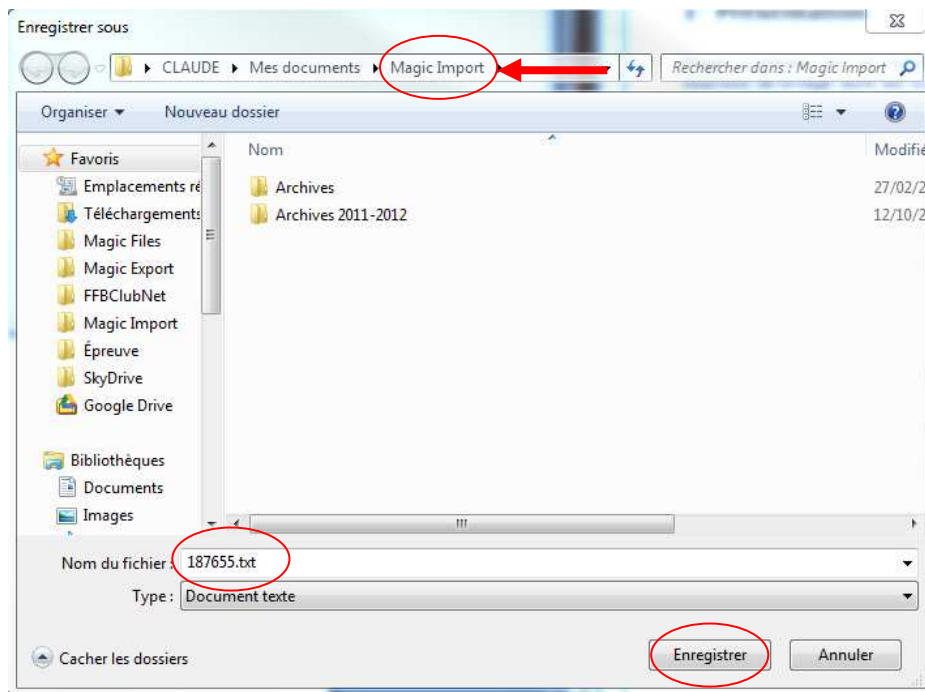
1- Export de la mise en place

Les épreuves doivent impérativement être importées de la base FFB. Pour cela il faut importer le fichier à partir du site de gestion :



Et enregistrer (**Enregistrer sous** avec Internet Explorer) le fichier dans :

Mes documents/Magic Import

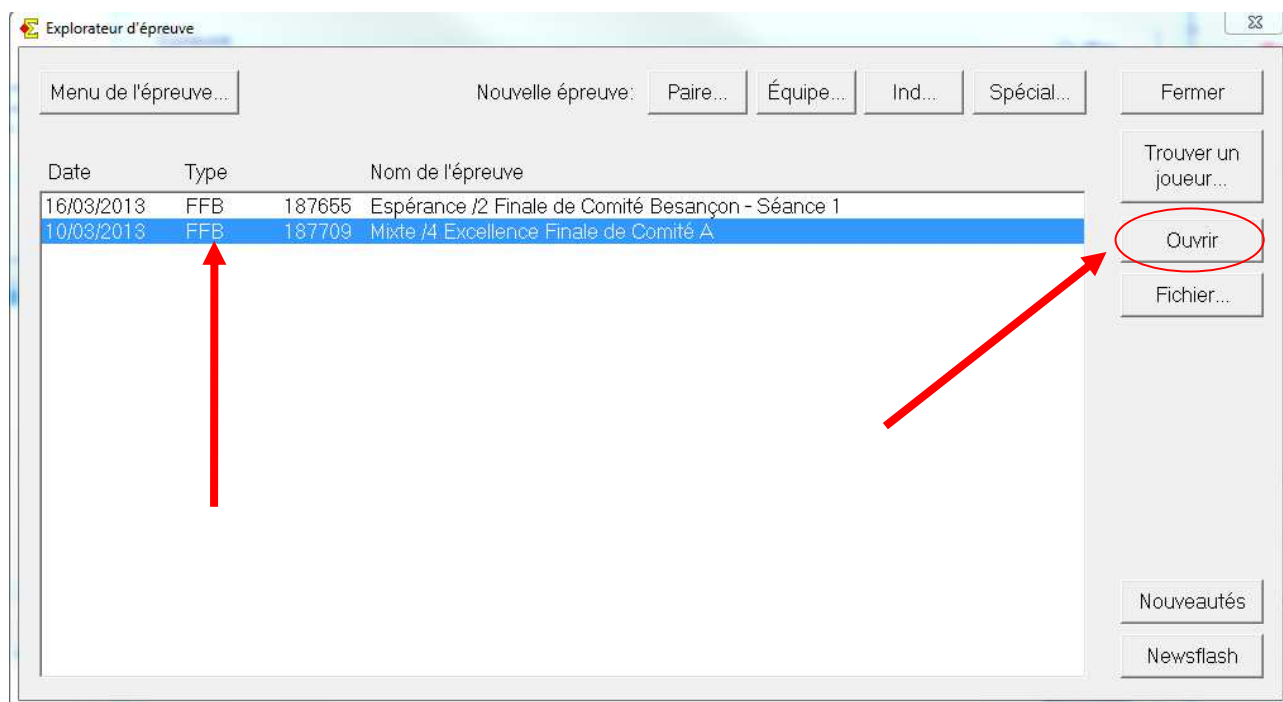


Une fois le fichier importé dans le répertoire Magic Import, l'épreuve apparaîtra automatiquement lors de l'ouverture de l'explorateur d'épreuves.

2- L'explorateur d'épreuves

On y trouve toutes les épreuves en ordre chronologique inverse (la plus récente en haut). Les renseignements disponibles pour chaque épreuve sont la date à laquelle elle est organisée, son type (voir ci-dessous) et son nom complet.

L'épreuve que vous venez d'exporter apparaît alors ici quand vous ouvrez Magic Contest :



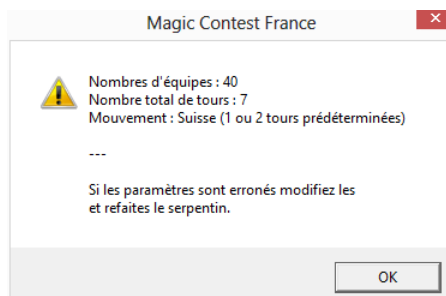
Pour ouvrir l'épreuve, cliquez sur la ligne correspondante, puis sur ouvrir (ou double-cliquez sur la ligne).

La fenêtre qui s'ouvre (FFB) vous permet d'accéder aux paramètres initiaux de l'épreuve.

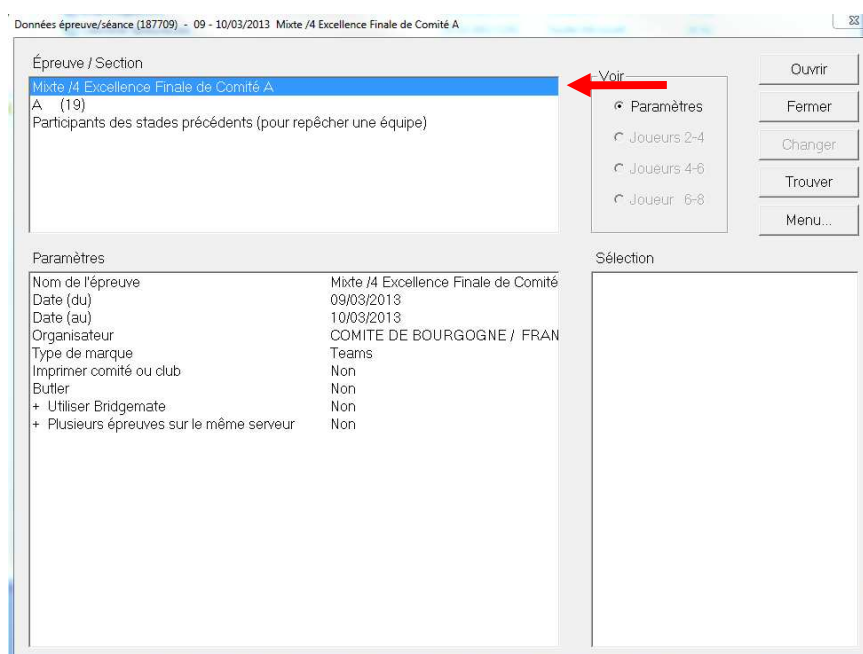
3- La fenêtre « FFB » (Paramétrage initial de l'épreuve)

a) Cette fenêtre vous permet d'ajuster les paramètres de votre épreuve

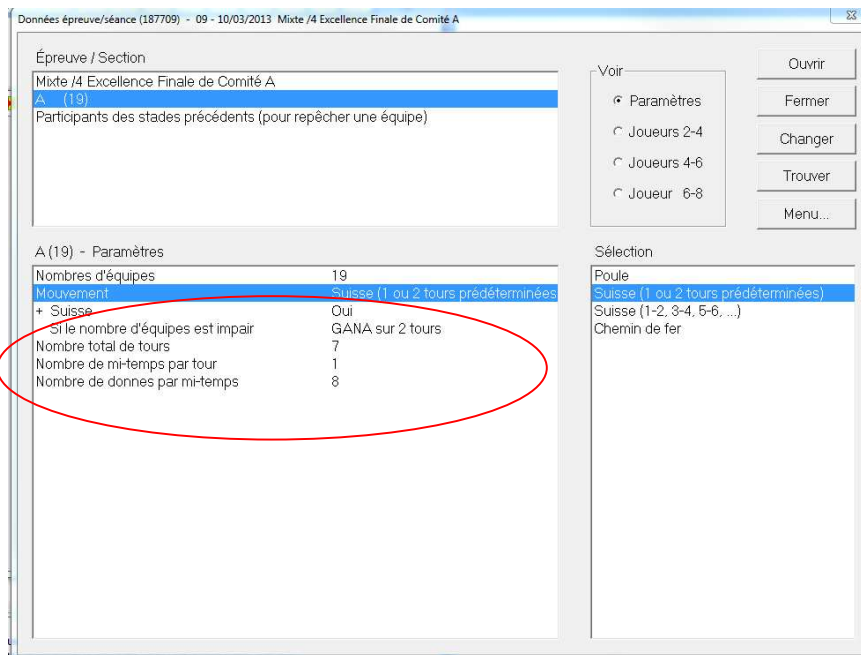
Lorsque vous ouvrez pour la première fois la fenêtre FFB une fenêtre pop-up s'ouvre vous permettant de vérifier le mouvement et le nombre de tours.



Cliquez sur OK pour accéder à la fenêtre FFB :



C'est dans cette fenêtre que vous allez saisir ou modifier tous les principales données de l'épreuve. Pour cela, sélectionnez la ligne A(19), (19 = nombre d'équipes).

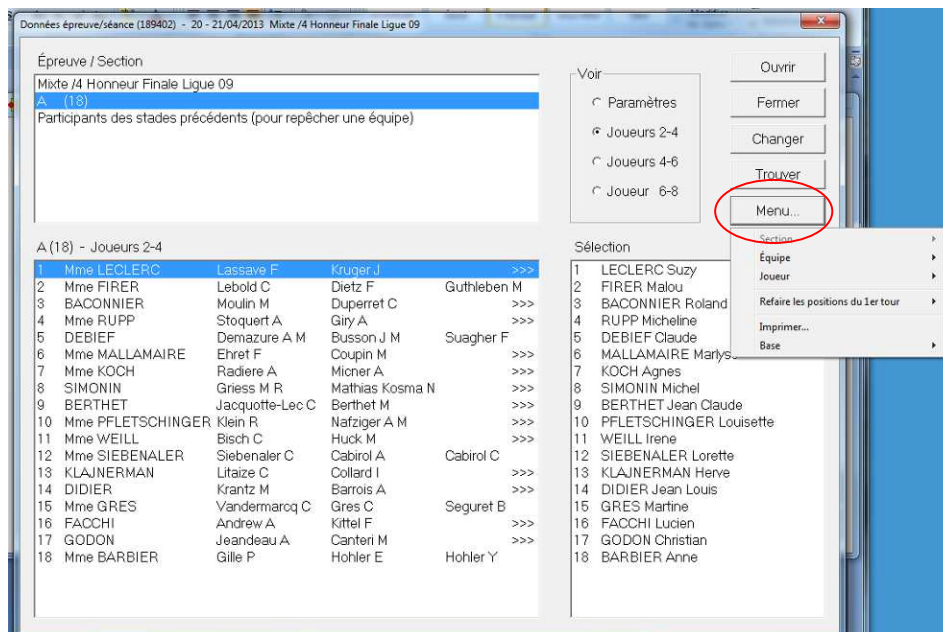


Mouvement : sauf cas très particulier et uniquement avec l'accord du Directeur des Compétitions, vous n'avez pas à le refaire.

Vérifiez le nombre de tours, de donnes et de mi-temps par tour.

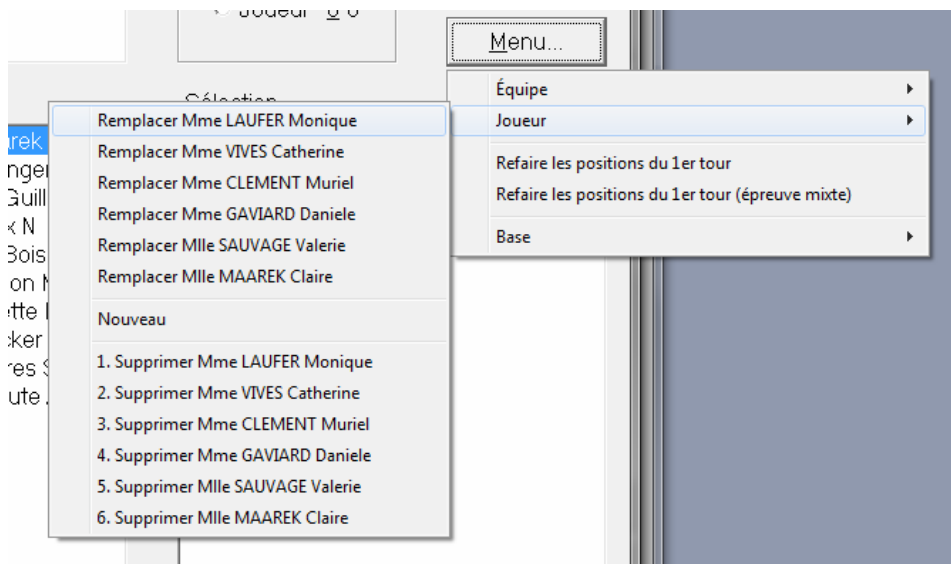
Vous ne devez pas modifier le nombre de tours sans aller simultanément le modifier sur la base de gestion FFB.

b) Modification des équipes.



Ici, avec **Menu/Équipe** vous pouvez supprimer une équipe.
Utilisez " Nouvelle " pour ajouter une équipe seulement lors d'un premier tour.
Participants des stades précédents (pour repêcher une équipe) doit être impérativement utilisé pour repêcher une équipe éliminée lors du tour précédent.

Pour ajouter, supprimer ou remplacer un joueur cliquez sur **Menu** puis sur **joueur** et sur l'action désirée :



Saisissez soit le n° de licence soit tout ou une partie du nom et du prénom en séparant les 2 items par une virgule, [dupon,jea], Magic Contest vous propose alors la liste des joueurs correspondants aux critères.

✖Trouver un joueur

Trouver le n° FFB ou le nom d'un joueur

Nouveau...Modifier

Chercher seulement dans la mise en place (au lieu du fichier des membres)

OK
Annuler

n° FFB	Nom	Statut	Comité	IV

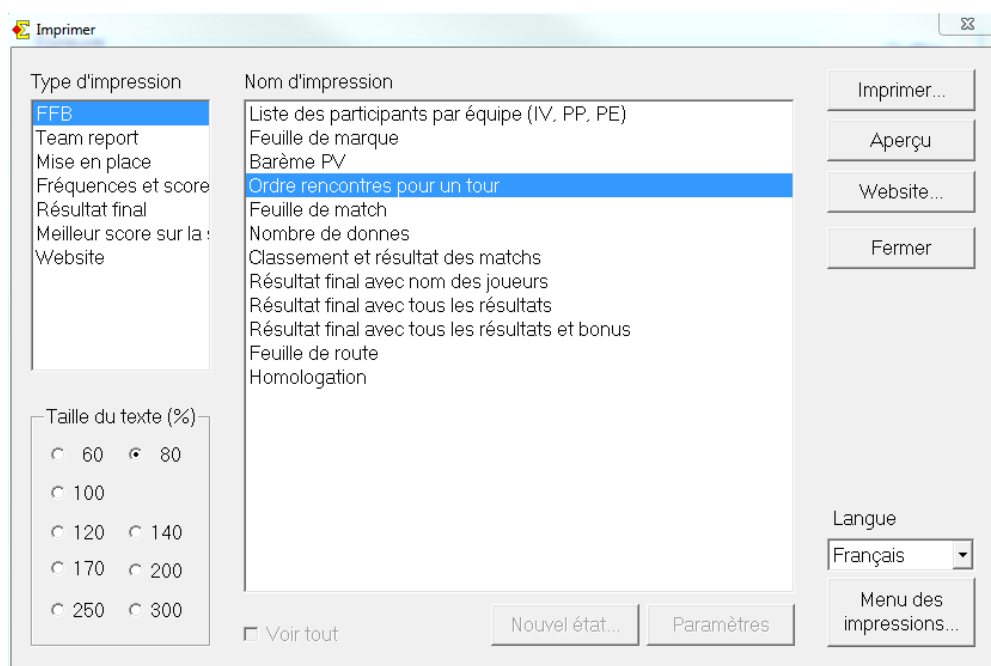
Si vous cherchez un nom, vous devez le faire dans le format suivant: "Nom,Prénom". Vous devez obligatoirement saisir la virgule.
Vous n'avez pas besoin de saisir toutes les lettres des noms. Si vous saisissez "bre,to", vous trouverez tous les joueurs dont le nom commence par "bre" et dont le prénom commence par "to".

Saisie des joueurs étrangers (uniquement pour les festivals) : saisir l'IV souhaité (20, 34, 42, 50, 72, 88 ou 99 (=100)) et cliquez sur "nouveau". Saisissez les noms, prénoms et genre du joueur puis cliquez sur OK et encore sur OK.

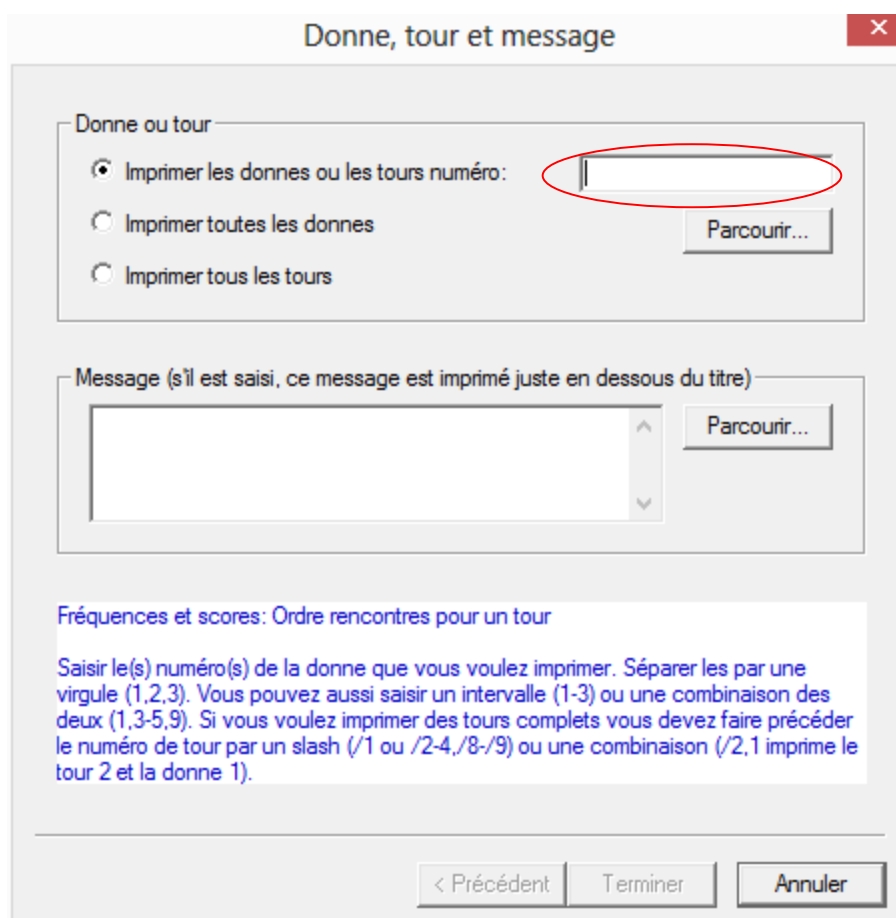
Equipe forfait : voir paragraphe d2 page 19.

c) Impression Mise en Place

Cliquez sur **Aperçu/Imprimer** pour imprimer la mise en place.



Passez par « Aperçu », Renseignez le tour, et cliquez sur « Terminer ».



Et imprimez la mise en place correspondante :

Mixte /4 Honneur Finale Ligue 09
20 - 21/04/2013

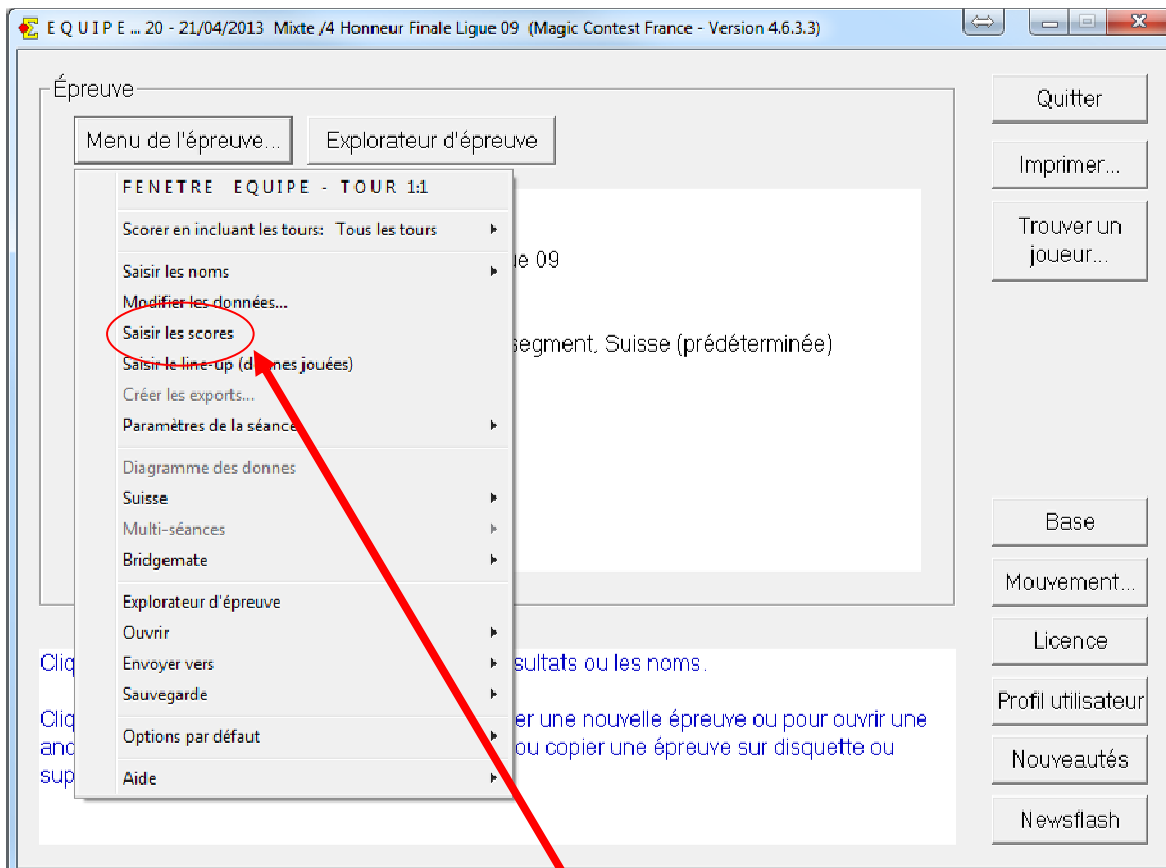
Tour 1

Receveur	Tbl	Visiteur
Mme LECLERC	1	1 Mme FIRER
BACONNIER	3	2 Mme RUPP
DEBIEF	5	3 Mme KOCH
Mme PFLETSCHINGER	10	4 SIMONIN
Mme SIEBENALER	11	5 DIDIER
FACCHI	15	6 Mme GRES
Mme BARBIER	17	7 GODON
Mme MALLAMAIRE	6	8 -3-
BERTHET	9	9 -3-
KLAJNERMAN	12	10 -3-

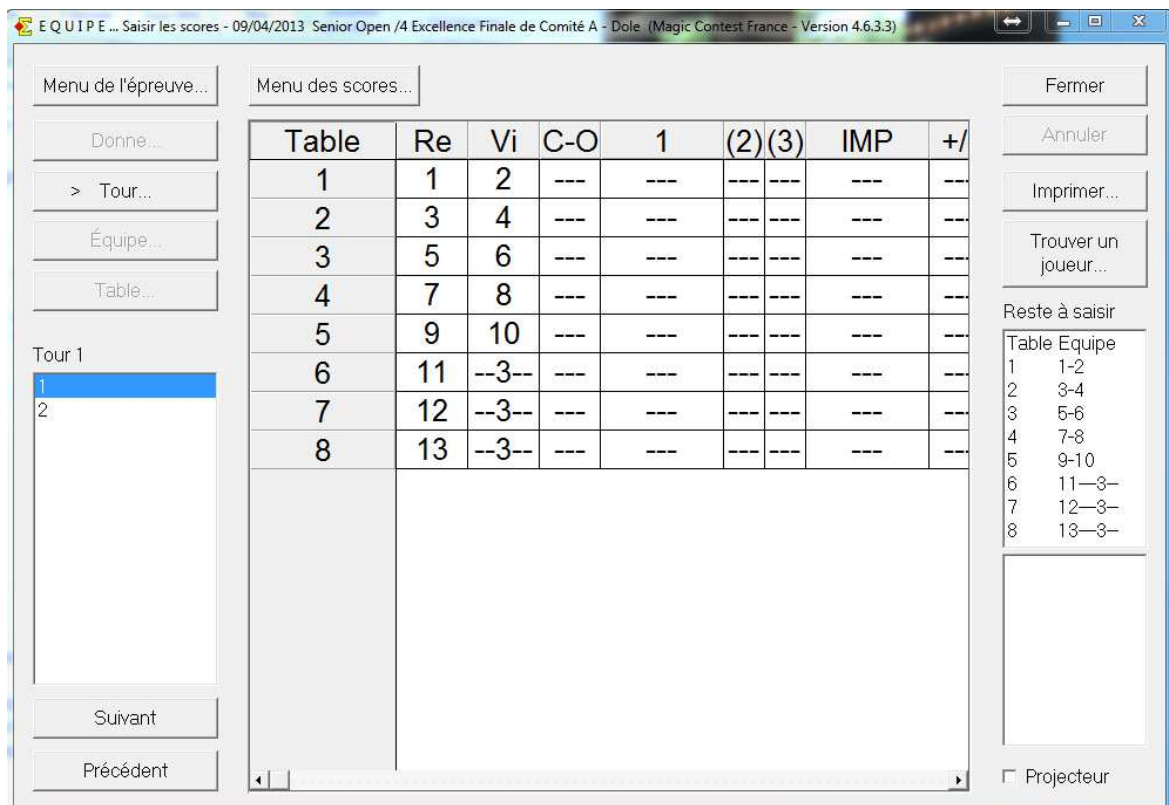
Vous pouvez alors cliquer sur :  pour aller dans la fenêtre « Équipe ».

4- La fenêtre « Équipe » (Traitement de l'épreuve)

Vous arrivez ici :

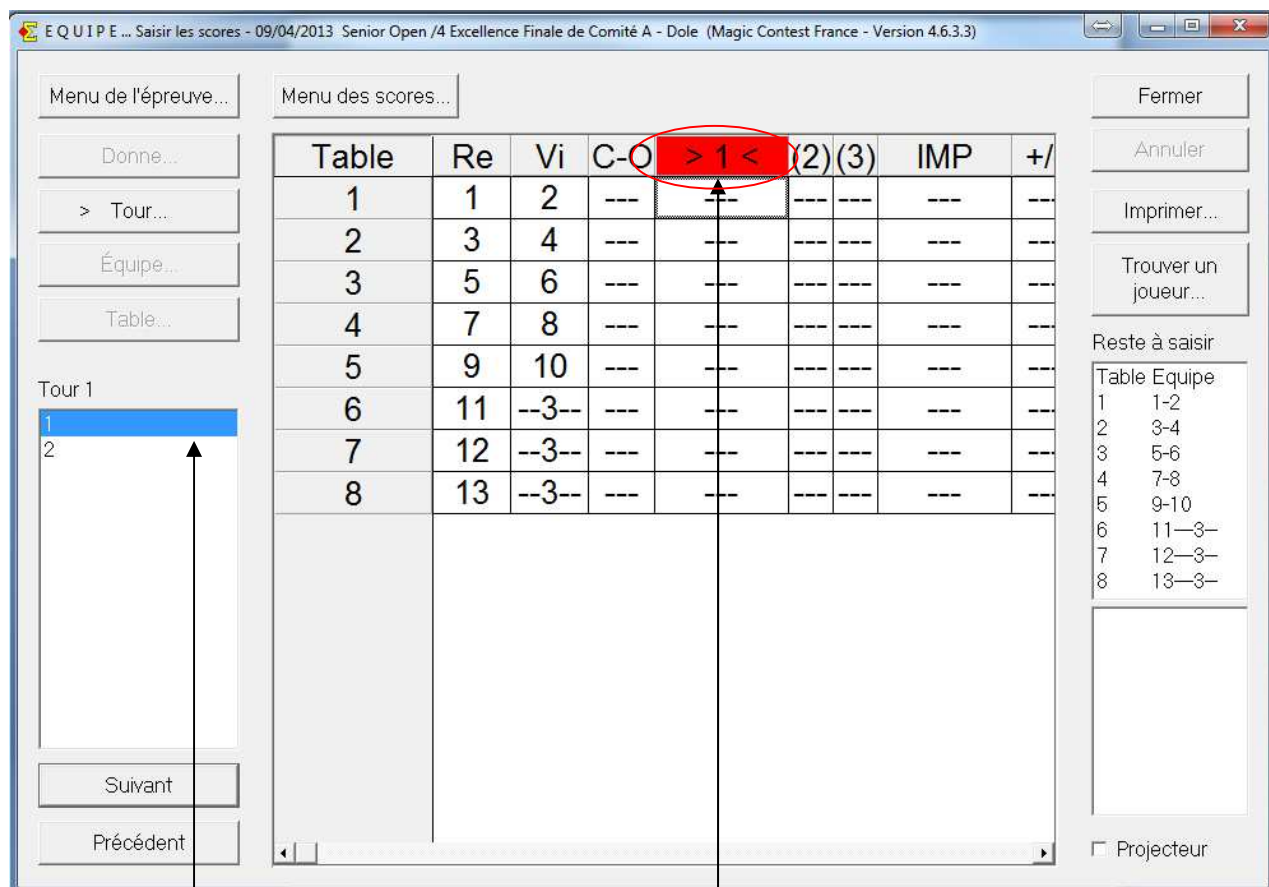


Cliquez sur **Menu de l'épreuve** puis sur **Saisir les scores**.



Il faut alors sélectionner le tour et le segment en cours.

Pour cela, le segment sélectionné est encadré par les signes > et < et doit être en rouge.



Ceci ne suffit pas !

Il faut aussi :

a) La fenêtre des scores :

Table	Re	Vi	C-C	> 1 <	(2)(3)	IMP	+/-	PV	#
1	1	2	---	---	---	---	---	---	---
2	3	4	---	---	---	---	---	---	---
3	5	7	---	---	---	---	---	---	---
4	10	8	---	---	---	---	---	---	---
5	11	13	---	---	---	---	---	---	---
6	15	14	---	---	---	---	---	---	---
7	17	16	---	---	---	---	---	---	---
8	6	--3--	---	---	---	---	---	---	---
9	9	--3--	---	---	---	---	---	---	---
10	12	--3--	---	---	---	---	---	---	---

Table : le numéro de la table.

Ré : le numéro de l'équipe receveuse.

Vi : le numéro de l'équipe visiteuse.

C-O (= carry-over) : permet de saisir un carry-over pour une des deux équipes en Imps sous la forme Imps A-Imps B. 0-5 attribue 5 Imps à l'équipe Visiteuse, 2-0 attribuera 2 Imps à l'équipe Receveuse.

Rappel : les pénalités se saisissent en PV (dans la colonne +/-).

> 1 < : La mi-temps sélectionnée. C'est dans la case à l'intersection de cette colonne et de la ligne correspond à la table qu'il faut saisir le score en Imps (voir ci-dessus).

(2) : permet éventuellement de faire jouer des prolongations.

IMP : cumul des Imps des mi-temps.

+/- : pour saisir les pénalités en PV -0,5--1 attribue 0,5 PV de pénalité à l'équipe Ré et 1 PV de pénalité à l'équipe Vi.

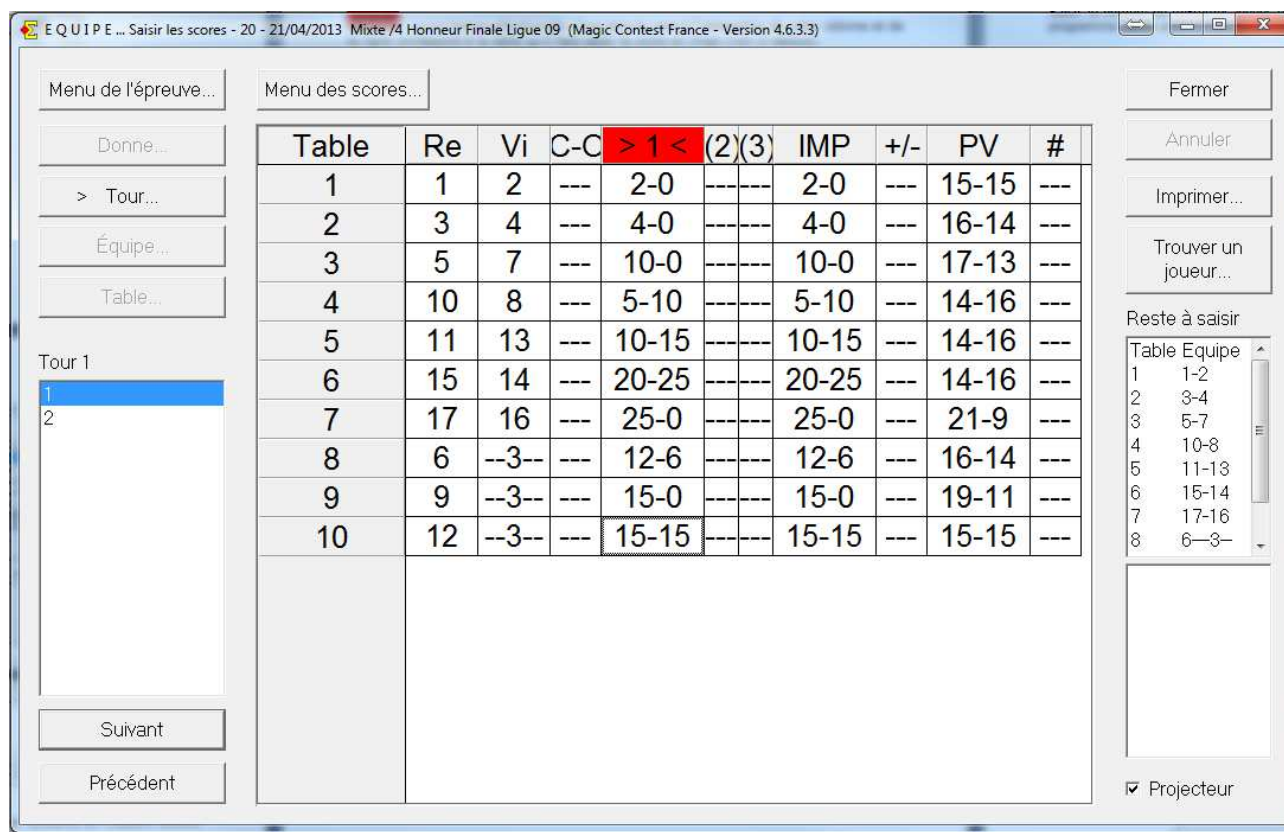
PV : le résultat en PV, calculé en fonction des résultats saisis.

: indique le nombre de données déjà comparées (uniquement avec les Bridgemates).

Arbitrages / Pénalités

Placez le curseur dans la colonne +/- . Entrez les ajustements (= pénalité ou bonus) pour les deux équipes en utilisant le même format que pour la saisie des Imps (voir ci-dessus). Cela signifie que le signe « - » (moins) est utilisé à la fois pour séparer le score de l'équipe receveuse et de l'équipe visiteuse et pour indiquer un nombre négatif. Si vous attribuez aux deux équipes une pénalité de 1PV la saisie est : -1 - - 1[Entrée]. (Pas d'espace dans la saisie). 1PV de pénalité uniquement pour l'équipe visiteuse : 0 - 1 [Entrée].

Les décimales sont autorisées : 1 PV de pénalité partagé entre les deux équipes donne -0,5--0,5[Entrée].



Sélectionner la table à saisir.

Les Imps doivent être saisis de la façon suivante : 12-25 Entrée.

Les Points de Victoire sont calculés automatiquement en fonction du barème correspondant au nombre de donnes jouées à chaque tour.

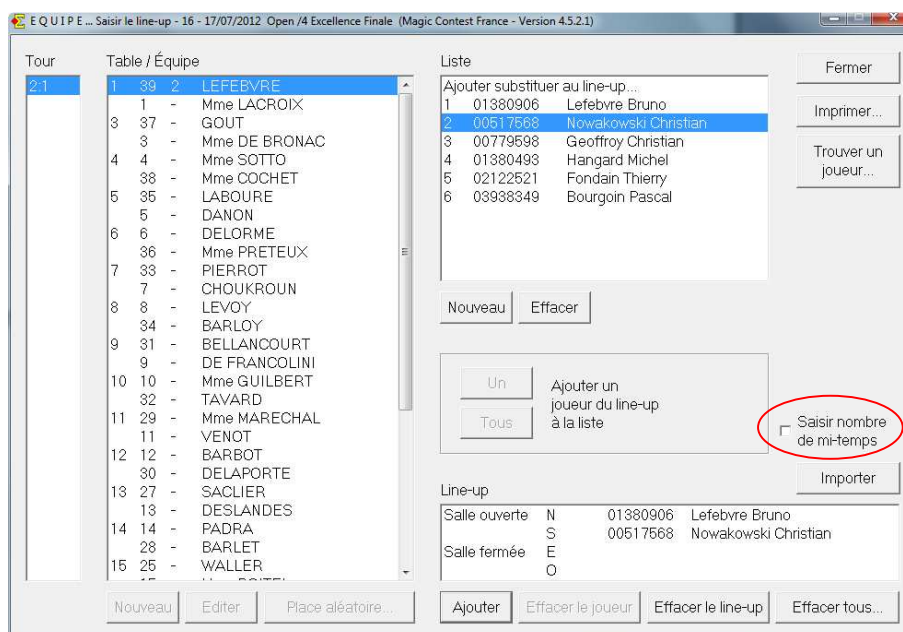
Pour saisir le résultat d'un match – cas d'une équipe forfait pour un tour

Quand une équipe est forfait pour un tour, elle marque 0 PV et son adversaire 17 PV.

Pour cela, saisir pour le match concerné 0-0 dans la colonne « >1< » en IMPs puis corriger le résultat en PV en saisissant dans la colonne +/- : **2--15** (ou **-15-2**) pour obtenir un résultat en PV de 17 à 0 (ou 0 à 17).

b) Saisir le line-up (= saisir les donnes jouées)

Sélectionnez **Menu de l'épreuve - Saisir le line-up** pour saisir les donnes jouées.



b.1 Saisir le line-up (une mi-temps par match)

« Saisir le nombre de mi-temps » doit être décoché.

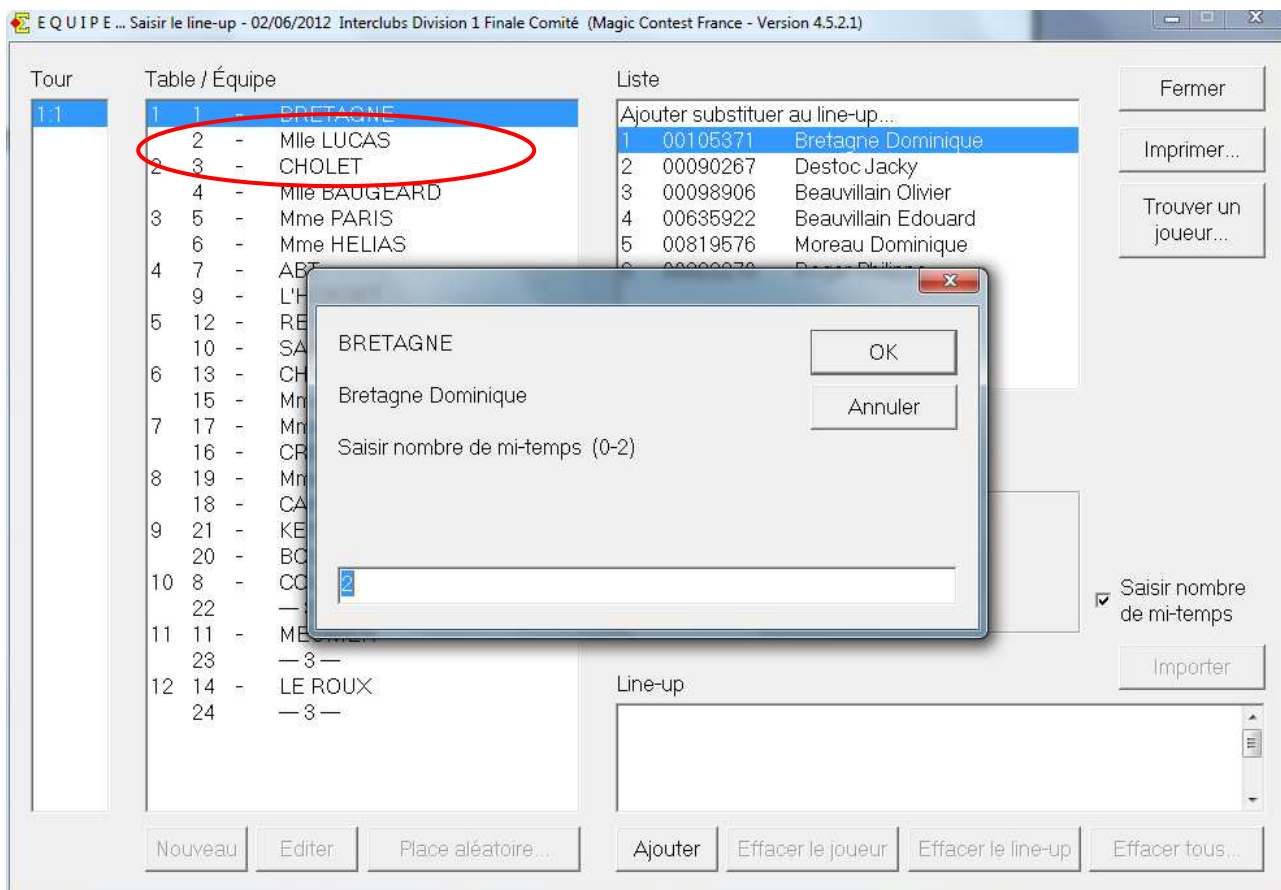
Cliquez sur la première équipe puis double-cliquez sur chacun des joueurs ayant participé à ce match. Ils sont automatiquement ajoutés dans la fenêtre en bas à droite. Une fois les 4 joueurs saisis le programme passe automatiquement à l'équipe suivante.

Si vous avez fait une erreur de saisie sélectionnez le joueur concerné en cliquant dessus, cliquez sur **Effacer le joueur** et saisissez le joueur à insérer.

b.2 Saisir le line-up (plusieurs mi-temps par match)

« Saisir le nombre de mi-temps » doit être coché.

Sélectionner la première équipe en cliquant sur le nom du capitaine et cliquer sur **Ajouter**. Saisir le nombre de mi-temps jouées pour chaque joueur. Une fois les 8 mi-temps saisies le programme passe automatiquement à l'équipe suivante.



Si vous avez fait une erreur de saisie sélectionnez le joueur concerné en cliquant dessus, cliquez sur **Effacer le joueur**. Double-cliquez sur le joueur à insérer.

b.3 Ajouter un joueur dans l'équipe

Sélectionnez l'équipe concernée et cliquez sur **Nouveau**. Saisissez les n° de licence du joueur dans la fenêtre qui s'ouvre et validez en cliquant sur **OK**. [Dans le cadre des épreuves fédérales, n'oubliez pas de vérifier si le joueur n'a pas déjà participé à la même épreuve dans une autre division ou dans un autre comité.]

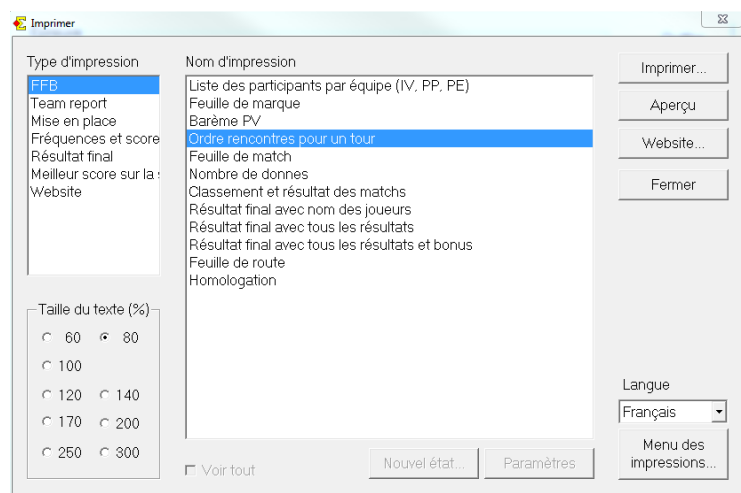
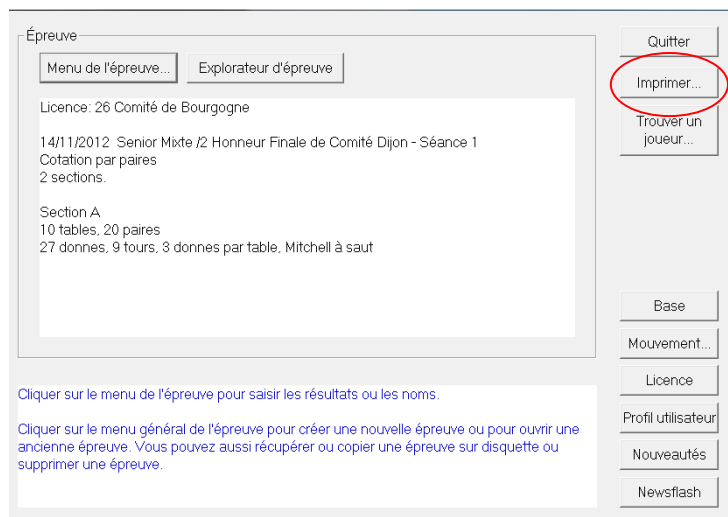
b.4 Effacer le line-up

Vous pouvez effacer le line-up d'une équipe en cliquant sur effacer le line-up et effacer tous les line-up en cliquant sur effacer tous. Magic Contest vous demandera alors de confirmer.

c) Impressions

À tout moment, depuis n'importe quel écran,

Toute impression se fait par le bouton « Imprimer »



La plupart des impressions utiles sont regroupées dans la sous-rubrique **FFB**. Si c'est approprié (ordre des rencontres, feuilles de matches, feuilles de marque, etc.) il faut renseigner le tour souhaité.

Impressions disponibles dans la fenêtre FFB à ce jour :

- Liste des participants par équipe (IV, PP et PE).
- Feuille de marque.
- Ordre rencontres pour un tour.
- Feuille de match.
- Nombre de donnes (jouées).
- Classement et résultat des matches.
- Résultat final avec nom des joueurs.
- Résultat final avec tous les résultats.

d- Patton suisse

d.1 Créer le tour suivant

A l'issue du dernier tour prédéterminé et de chacun des tours en suisse vous devez créer les rencontres du tour suivant. Pour cela il faut cliquer sur **Menu de l'épreuve - Suisse - Ajouter/Supprimer/Refaire un tour.**

Tour

Ajouter / supprimer

- Ajouter le tour 3
- Supprimer le tour 2
- Refaire le tour 2 (= Supprimer 2 + Ajouter 2)
- Ajouter le tour 3, mais éditer avant d'insérer
- Supprimer le délai d'un tour en Suisse (par paires)

Mouvement

- Créer le mouvement Suisse à partir des résultats
- Utiliser 'Pas de mouvement' pur le tour suivant

Suisse

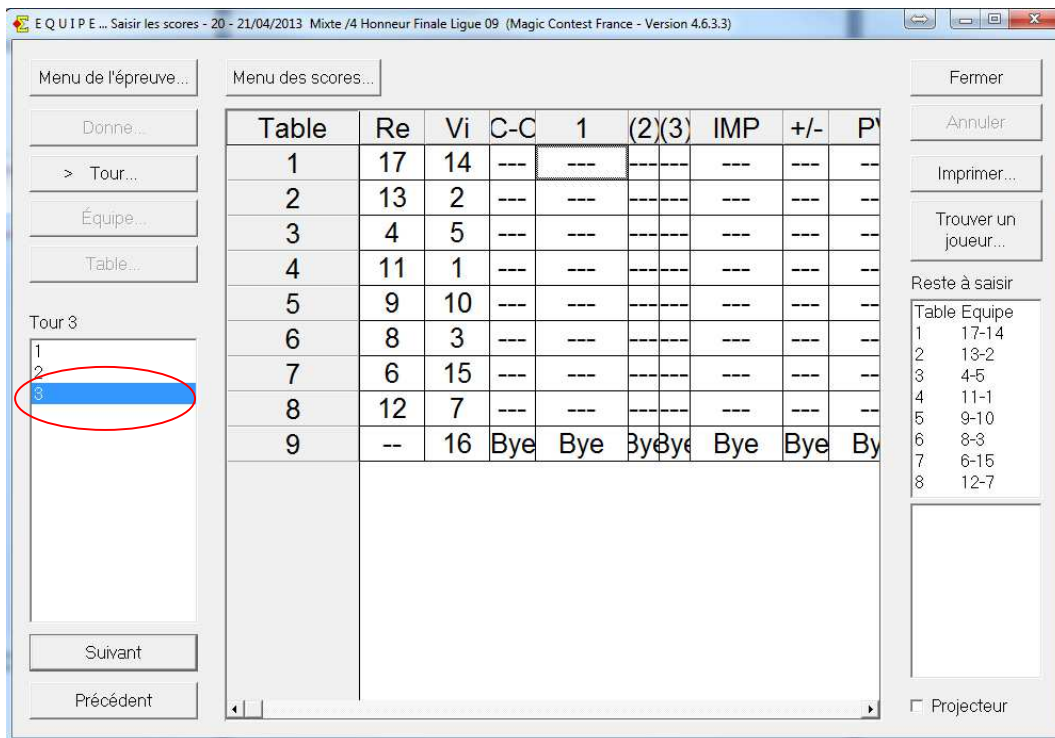
- Créer le mouvement Danois (des paires peuvent se rencontrer à nouveau)
- Inverser les tables paires dans les tours impairs
- Équilibrer positions Receveur et Visiteur
- Utiliser ANA au lieu de BYE

OK

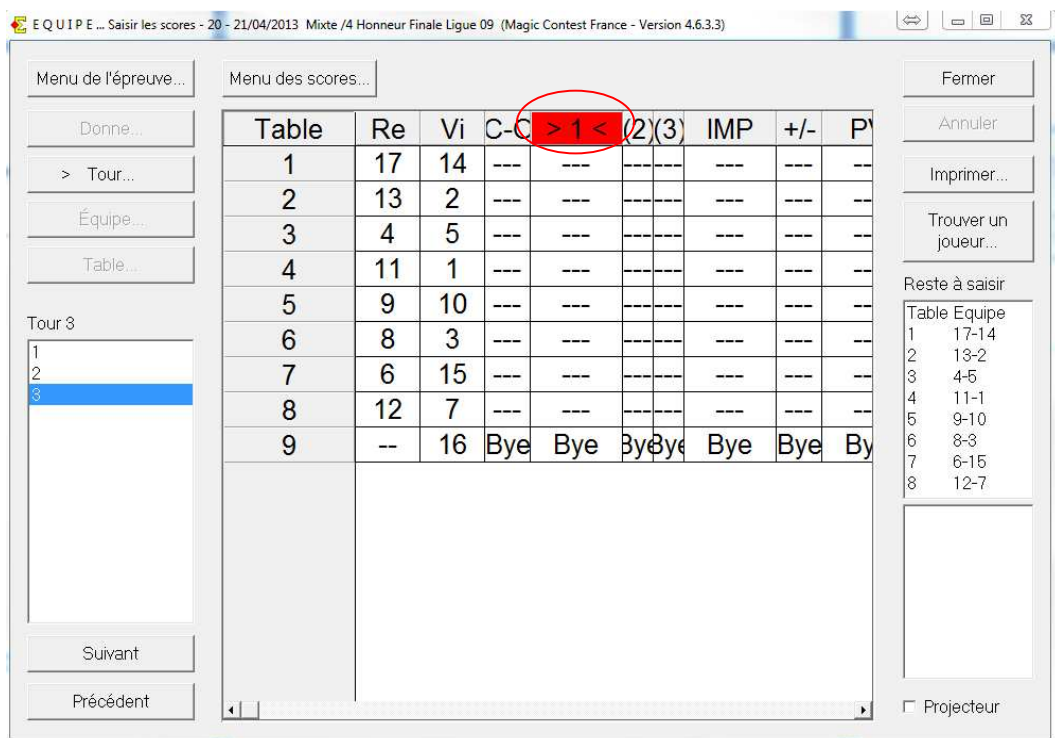
Annuler

En cas de correction de score et si vous souhaitez refaire les rencontres, il faut cocher **Refaire le tour x.**

Vous arrivez dans le tour suivant :



C'est ici qu'il faut sélectionner le tour et le segment en cours.



d.2. Déclarer une équipe forfait (définitif)

Avant le début de l'épreuve – vous souhaitez recréer les 2 premiers tours

Si vous l'avez déjà créée vous devez supprimer la fenêtre **Équipe** : dans l'explorateur de l'épreuve sélectionnez la ligne correspondante et choisissez **Fichier – Supprimer...**

Ouvrez la fenêtre **FFB** de l'épreuve ; sélectionnez la **section (A)** et **Voir – joueur 2-4**. Sélectionnez l'équipe et cliquez sur **Menu – Équipe – Supprimer...**

Si le nombre d'équipes devient impair, sélectionnez **Paramètres** dans **Voir** et vérifiez si vous avez bien sélectionné l'option souhaitée entre GANA et Bye.

Refaites les positions du 1^{er} tour en cliquant sur **Menu – Refaire les positions...**

Avant le début de l'épreuve – vous souhaitez conserver les 2 premiers tours

Dans le **Menu de l'épreuve** choisissez **Saisir les noms – Saisir les noms** et double-cliquez sur l'équipe concernée.

1- Dans la fenêtre qui s'ouvre cochez **Fantôme**.

2- Si le nombre d'équipe devient impair, les rencontres des tours prédéterminés ne sont pas changées (les équipes qui devaient rencontrer l'équipe forfait seront « Bye ») puis le programme mettra automatiquement la dernière équipe Bye dans les tours en suisse.

d.3 En cours d'épreuve

The screenshot shows a dialog box titled "Equipe". It contains the following fields and options:

- Equipe** section:
 - Numéro : 6
 - Fantôme
 - GANA
 - Nom : XXXX
 - SHA (l'équipe est toujours visiteuse)
 - Forfait
 - ... après le tour: 4
- Autres** section:
 - Club : []
 - Pays : []
- Score** section:
 - Bonus : 0
 - Carry-over : 0
 - Handicap : 0
- Extra information** section:
 - 1: []
 - 2: []
 - 3: []

Buttons: OK, Annuler

1- Dans le **Menu de l'épreuve** choisissez **Saisir les noms – Saisir les noms** et double cliquez sur l'équipe concernée.

2- Dans la fenêtre qui s'ouvre cochez **Forfait** et renseignez après quel tour.

3- Si vous avez déjà créé les rencontres et que vous souhaitez les refaire il faut cliquer sur **Menu de l'épreuve – Suisse – Ajouter/Supprimer/Refaire un tour** et choisir **Refaire le tour x**.

Forfait pour un tour :

Saisir pour le match concerné 0-0 dans la colonne « >1< » en IMPs puis corriger le résultat en PV en saisissant dans la colonne +/- : **2--15** (ou **-15-2**) pour obtenir un résultat en PV de 17 à 0 (ou 0 à 17).

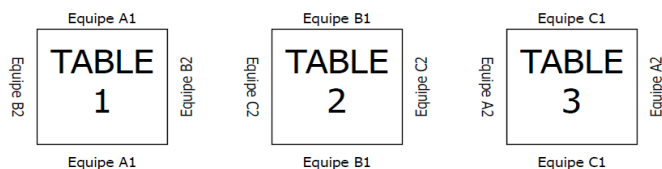
Ne pas saisir les données jouées pour ce match !

5- Le GANA

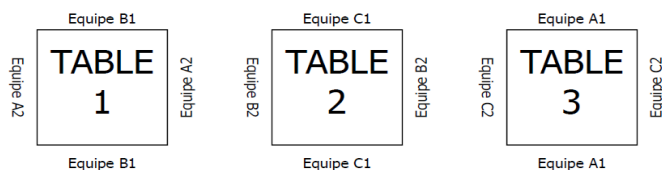
5.1 Le mouvement (match sans mi-temps)

Vous disposez d'une aide sur le mouvement dans le RPI (à télécharger sur l'Intranet) et dans la base de gestion documentaire : A CONSULTER IMPERATIVEMENT. Voici le mouvement à respecter.

POSITION DURANT LE PREMIER TOUR



POSITION DURANT LE SECOND TOUR



Les étuis restent fixes et ne doivent pas être battus entre les deux tours.

5.2. Saisie des scores dans Magic Contest

Au tour 1 dans les 3 tables du GANA figurent seulement les numéros de l'équipe assise en Nord-Sud lors de la 1^{ère} mi-temps. Au tour 2 on trouve le numéro de l'équipe adverse.

Il faut saisir deux fois les résultats pour chaque table : une fois dans la fenêtre de saisie des scores du tour 1 et une fois dans la fenêtre de saisie des scores du tour 2 mais en les inversant. Le premier résultat à saisir est celui de l'équipe dont le n° figure dans la fenêtre de saisie des scores. Exemple :

La 1^{ère} table du GANA voit se rencontrer l'équipe 8 et l'équipe 11. Le résultat du match est de 28 à 12 en faveur de l'équipe 8. Il faut saisir 28-12 dans la fenêtre du tour 1 et 12-28 dans la fenêtre du tour 2.

Exemple :

Tour 1

10	8-3-	---	28-12	---	---	28-12	---	19-11	---
11	11-3-	---	23-7	---	---	23-7	---	19-11	---
12	14-3-	---	8-8	---	---	8-8	---	15-15	---

Tour 2

10	11-3-	---	12-28	---	---	12-28	---	11-19	---
11	14-3-	---	7-23	---	---	7-23	---	11-19	---
12	8-3-	---	8-8	---	---	8-8	---	15-15	---

5.3. Saisie des donnes jouées

Pour chaque match vous devez saisir les donnes jouées de l'équipe **receveuse** au tour 1 et celles de l'équipe **visiteuse** au tour 2.

6- POULE

Choisir "POULE" dans le mouvement de la fenêtre FFB

L'ordre des rencontres des poules respecte les contraintes suivantes :

- 1- une équipe joue au plus deux fois de suite à la même table ;
- 2- il y a une alternance dans les équipes rencontrées entre les équipes faibles et les équipes fortes (par rapport à l'IV de l'équipe). Cela évite par exemple sur les épreuves en deux week-ends qu'une équipe rencontre toutes les équipes faibles le 1^{er} week-end et toutes les équipes fortes le second.

Une équipe est forfait pour un ou plusieurs matches...

On distingue 3 cas différents :

- 1- l'équipe est forfait dès le premier tour et ne joue pas la compétition ;
- 2- l'équipe est forfait définitif après n tours ;
- 3- l'équipe est forfait pour un et un seul tour.

6.1 Équipe forfait dès le premier tour

Deux méthodes :

6.1.1 Dans la fenêtre FFB

Sélectionnez l'équipe forfait, cliquez sur **Menu – Équipe – Supprimer**.

The screenshot shows the 'Données épreuve/séance (171764) - 09 - 10/06/2012 Interclubs Division 2 INTD2 INTERCLUBSD2' window. The 'Épreuve / Section' dropdown is set to 'Interclubs Division 2 INTD2 INTERCLUBSD2' and 'A (20)'. Below this is a list of participants from previous stages. The main table lists 20 players with their names and initials. Player 11, Remy Eric, is highlighted. A context menu is open over player 11, with 'Supprimer' selected. The 'Menu...' button in the top right is also visible.

A (20) - Joueurs 2-4			
1	DEBOU	Jacquot N	Thiercelin P
2	KABBANI	Monne M	Laffaire Y
3	SIMONNET	Chailley O	Daoudal M
4	LEDANOIS	Levy J P	Radiguet M
5	MAILLET	Munier H	Martin P
6	MAUPLOT	Roussel R	Dumas S
7	GISSINGER	Rieussset C	Delaporte C
8	Mme LEVY	Zeinou E	Dauchez P
9	BATHELOT	Abbal J M	Burdin G
10	SALLES	Beurtey R	Beurtey C
11	REMY	Jacob M	Salaun R
12	Mme BERGEAL	Joligeon A	Bach P
13	LORENZI	Million B	Chapot C
14	Mme SIMBOZEL	Podeur G	Debbasch J
15	TROJA	Buffat J-F	Buffat F
16	LE GLEUHER	Rangeard J	Gonzalez A
17	BUREAU	Janmot J L	Gonin J
18	CHABERT	Riffe D	Bolot Gittler M
19	SALMON	Jordy Du Mont S	Mauduit F
20	Mme NIAUDET	Charreire Y	Simon C

6.1.2 Dans la fenêtre ÉQUIPE

Si le forfait est non prévu vous devez déclarer l'équipe fantôme dans la fenêtre équipe : cliquez sur **Menu de l'épreuve – Saisir les noms – Saisir les noms**. Dans la colonne de gauche double-cliquez sur le nom de l'équipe et cochez **Fantôme** dans la fenêtre qui s'ouvre et validez en cliquant sur **OK**.

The screenshot shows a dialog box titled "Equipe" with the following fields and options:

- Equipe**
 - Numéro :
 - Fantôme GANA
 - Nom :
 - SHA (l'équipe est toujours visiteuse)
 - Forfait ... après le tour:
- Autres**
 - Club :
 - Pays :
- Score**
 - Bonus :
 - Cary-over :
 - Handicap :
- Extra information**
 - 1:
 - 2:
 - 3:

Buttons: OK, Annuler

Les équipes qui devaient jouer contre cette équipe se retrouvent Bye.

6.2 Équipe forfait définitif en cours d'épreuve

Cliquez sur **Menu de l'épreuve – Saisir les noms– Saisir les noms**. Dans la colonne de gauche double cliquez sur le nom de l'équipe et, dans la fenêtre qui s'ouvre, cochez **Forfait**, renseignez le tour à partir duquel l'équipe est forfait et validez en cliquant sur **OK**.

The screenshot shows a dialog box titled "Equipe" with the following fields and options:

- Equipe:**
 - Numéro : 10
 - Fantôme
 - GANA
 - Nom : BC BRUNOY [Mme IMBERT]
 - SHA (l'équipe est toujours visiteuse)
 - Forfait
 - ... après le tour: []
- Autres:**
 - Club : []
 - Pays : []
- Score:**
 - Bonus : 6,48
 - Carry-over : 0
 - Handicap : 0
- Extra information:**
 - 1: []
 - 2: []
 - 3: []

Buttons: OK, Annuler

L'ordre des rencontres n'est pas modifié. Si vous souhaitez refaire l'ordre des rencontres pour que l'équipe forfait joue contre l'équipe classée dernière il faut refaire les rencontres pour le tour concerné (**Menu de l'épreuve – Suisse – Ajouter Supprimer refaire un tour...** puis cochez **refaire le tour N** et validez en cliquant sur **OK**).

6.3 Équipe forfait pour un tour

Pour le match concerné saisir 0-0 comme résultat dans la colonne « >1< » en IMPs puis ajustez le résultat en PV en saisissant des bonus/malus dans la colonne +/- . Il n'est pas nécessaire de saisir les données jouées pour ce match.

Bonus malus à saisir :

Pour obtenir 17-0 saisir 2--15. [Taper sur la touche 2 puis deux fois sur la touche - (6) puis 15].

Pour obtenir 0-17 saisir -15-2.

Pour obtenir 17-14 saisir 2--1.

Pour obtenir 14-17 saisir -1-2.

7- Exports et Sauvegarde de l'épreuve

Créer une Sauvegarde - Créer l'Export sur Internet.

A tout moment, vous pouvez créer une sauvegarde :

Menu de l'épreuve/ Sauvegarde/ Créer la sauvegarde.

Pour envoyer les résultats sur la base de gestion de la FFB :

Menu de l'épreuve/ Créer les Exports

Créer les exports

Master points and rating

Site internet

Challenge

Handicap

ECats simultaneous pairs

SWAN internet event

Fichier PBN

Fichier texte

Hand record

Base

Envoyer un e-mail

Envoi des résultats sur la base FFB

Sauvegarde

Nom du fichier: Senior Mixte /2 Honneur Finale de Comité

Numéro de séance:

Nom du fichier: Senior Mixte /2 Honneur Finale de Comité

Nom du fichier: Senior Mixte /2 Honneur Finale de Comité

DUP BRI DGE

New report version

E-mail:

OK

Annuler

Paramètres

Langue

Français

Ce qui donne :

Cases obligatoires à cocher : **Base** et **Envoi des résultats sur la base FFB**.

La coche Base doit être remplie pour pouvoir cocher Envoi des résultats sur la base FFB.

Vous devriez aussi cocher la case **Sauvegarde**. Si vous renseignez un email et que votre ordinateur a un logiciel de messagerie par défaut, une sauvegarde sera envoyée automatiquement à l'adresse renseignée.

Création des fichiers d'export

Quel tour voulez-vous exporter?

1

OK

Annuler

Répondez au tour à exporter et validez le tout en cliquant sur « **OK** ».

Un fichier d'export est automatiquement créé dans le répertoire Magic Export.

Une fenêtre s'ouvre dans votre navigateur par défaut pour vous informer de la bonne réception des résultats dans la base de gestion.

Pas à pas poule / Patton suisse avec Magic Contest	3
1- Export de la mise en place.....	4
2- L'explorateur d'épreuves	5
3- La fenêtre « FFB » (Paramétrage initial de l'épreuve)	6
4- La fenêtre « Équipe » (Traitement de l'épreuve).....	12
Pour saisir le résultat d'un match – cas d'une équipe forfait pour un tour.....	15
b.3 Ajouter un joueur dans l'équipe	17
b.4 Effacer le line-up	17
5- Le GANA.....	22
5.1 Le mouvement (match sans mi-temps).....	22
5.2. Saisie des scores dans Magic Contest	22
5.3. Saisie des donnes jouées	23
6- POULE	23
Une équipe est forfait pour un ou plusieurs matches.....	23
.....	23
6.1 Équipe forfait dès le premier tour	23
6.1.1 Dans la fenêtre FFB	23
6.1.2 Dans la fenêtre ÉQUIPE.....	24
6.2 Équipe forfait définitif en cours d'épreuve.....	25
6.3 Équipe forfait pour un tour	25
7- Exports et Sauvegarde de l'épreuve.....	26
Créer une Sauvegarde - Créer l'Export sur Internet.	26