

MAGIC CONTEST

GUIDE DE DÉPANNAGE

(V:12/18)

Dernières modifications : ajout des chapitres 2.5, 3.8 et 8

1. MODIFICATIONS PARAMÉTRAGES - MISE A JOUR DES DONNÉES	- 3 -
1.1 MODIFIER LE NOMBRE DE TABLES/DONNES/TOURS JOUÉS	- 3 -
1.2 SUPPRIMER UNE PAIRE (PASSER À UN NOMBRE IMPAIR DE PAIRES)	- 6 -
1.3 VOUS AVEZ OUBLIÉ LE SAUT	- 8 -
1.4 METTRE LE DIAGRAMME DES DONNES DANS LES BRIDGEMATES™	- 10 -
1.5 SAISIE DES PÉNALITÉS (TOURNOI PAR PAIRES)	- 12 -
1.6 FAIRE UNE MISE À JOUR DES DONNÉES DANS LES BRIDGEMATES™	- 13 -
2. MODIFICATIONS SCORES	- 15 -
2.1 SAISIR UNE MARQUE AJUSTÉE ARTIFICIELLE.....	- 15 -
2.2 DOUBLE-TOPAGE	- 16 -
2.3 SCORES SPLITTÉS	- 17 -
2.4 SCORES PARTAGÉS.....	- 18 -
2.5 LES SCORES DE LA 1 ^È SÉANCE SONT TOUS À 0 DANS LA 2 ^È SÉANCE (OU UNE DES SUIVANTES).....	- 19 -
3. INCIDENTS LOGICIELS ET MATÉRIELS.....	- 20 -
3.1 VOUS AVEZ FERMÉ PAR INADVERTANCE BRIDGEMATE CONTROL OU VOTRE ORDINATEUR S'EST ÉTEINT / A REDÉMARRÉ EN COURS DE SÉANCE.....	- 20 -
3.2 VOUS AVEZ ACCIDENTELLEMENT DÉBRANCHÉ LE SERVEUR.....	- 20 -
3.3 REMPLACER UNE BRIDGEMATE™ EN COURS DE TOURNOI.....	- 20 -
3.4 LES BRIDGEMATES AFFICHENT « TABLE INACTIVE » ALORS QUE VOUS AVEZ CRÉÉ LES DONNÉES NORMALEMENT - 21 -	- 21 -
3.5 BCS AFFICHE « SERVEUR DÉCONNECTÉ »	- 21 -
3.6 VOTRE PC TOMBE EN PANNE	- 22 -
3.7 CERTAINES BRIDGEMATES AFFICHENT ALÉATOIREMENT DES DONNÉES INCOHÉRENTES AVEC LE MOUVEMENT CHOISI - 22 -	- 22 -
3.8 UNE BRIDGEMATE AFFICHE « TEST LCD » PUIS DES ÉCRANS DÉFILENT	- 22 -
APPUYEZ SUCCESSIVEMENT SUR LES TOUCHES 2, 5 SA ET CARREAU POUR SORTIR DE CE MENU4. PERTES DES DONNÉES	- 22 -
4.1 RÉCUPÉRATION DU SERVEUR.....	- 23 -
4.2 PERTE DES DONNÉES DANS MAGIC CONTEST	- 24 -
4.3 PERTE DES DONNÉES DANS LE FICHIER .BWS.....	- 24 -
4.4 PERTE DES DONNÉES DU SERVEUR	- 26 -
4.5 RÉCUPÉRATION DES RÉSULTATS À PARTIR DU FICHIER DE CONNEXION	- 27 -
5. PAS DE REPORT DES SCORES DE LA SÉANCE PRÉCÉDENTE	- 28 -
6. MATCH/4 AVEC DES SÉRIES D'ÉTUIS DIFFÉRENTES.....	- 28 -
7. MODIFICATIONS PARAMÉTRAGES - MISE A JOUR DES DONNÉES.....	- 29 -
8. POUR JOINDRE L'ASSISTANCE FFB.....	- 30 -

Forfait de dernière minute en patton suisse : consulter le document éponyme disponible dans l'espace métier rubrique documents.

1. MODIFICATIONS PARAMÉTRAGES - MISE A JOUR DES DONNÉES

2 cas :

Cas 1 : Les Bridgemates™ n'ont pas été activées :

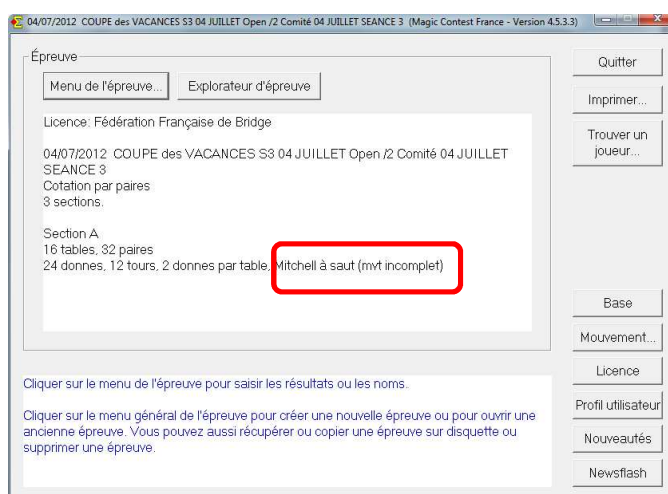
Revenir à l'explorateur d'épreuves, supprimer la fenêtre paire de la séance et refaire votre paramétrage dans la fenêtre FFB et recréer votre fenêtre paire.

Cas 2 : Les Bridgemates™ sont activées voir ci-dessous :

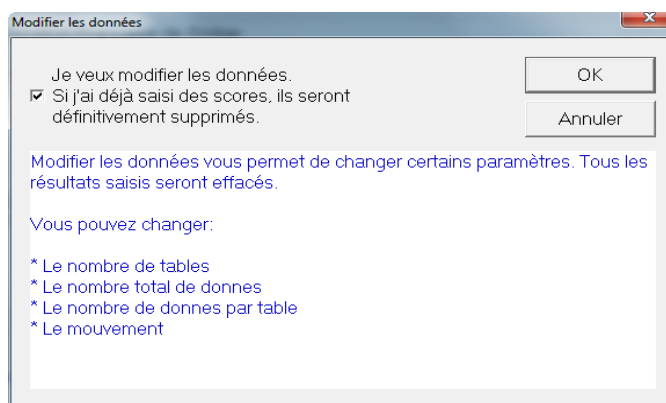
1.1 Modifier le nombre de tables/donnes/tours joués

Commencez par faire une sauvegarde de votre épreuve (**Menu de l'épreuve > Sauvegarde > Créer la sauvegarde**)

- a) Choisissez dans « **Menu de l'épreuve** » la section à traiter en cliquant dessus. Si vous souhaitez modifier le nombre de donnes/tours il faudra le faire pour chaque section.
- b) Si vous n'utilisez pas les Bridgemates, faites une sauvegarde des scores saisis (Menu de l'épreuve – Sauvegarde – Exporter les noms et les résultats) ;
- c) Noter le nom de votre mouvement tel qu'il est renseigné dans la fenêtre PAIRE :



- d) Cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Modifier les données** ». La fenêtre suivante



s'ouvre

- e) Cochez « **je veux modifier mes données...** » et cliquez sur OK
- f) Si besoin modifiez le nombre de tables dans la fenêtre suivante et cliquez sur « **suivant** »

Valider les données

Section A

Table

Nombre de tables: 16

☐ Place aléatoire

Lettre de la section: A

Couleur de la fiche ambulante: Blanc

Saisir le nombre de tables. Si vous avez un nombre impair de paires, ajoutez une table, c-a-d, saisissez 5 tables si vous avez 9 paires.

Si vous cochez Place aléatoire, les paires saisies seront installées aux tables de façon aléatoire. Ceci est pour éviter que les paires ne choisissent leur adversaire pour le premier tour. Bien entendu, il vous faut alors informer les joueurs de leur position en affichant le tableau des positions de départ.

Toute paire saisie après la saisie des paramètres restera à la place où vous l'avez saisie.

< Précédent Suivant > Annuler

- g) Si besoin modifiez le nombre de données dans la fenêtre suivante et cliquez sur « **suivant** » :

Donne

Section A

Donne

Nombre total de données: 24

Nombre de données par tour: 2

Vos données vont servir pour sélectionner un mouvement dans la prochaine fenêtre. Si vous voulez la saisie libre des paires (par exemple l'alternative Pas de Mouvement, vous ne devez pas utiliser d'intervalles mais saisir la valeur exacte dans le champ ci-dessus.

Si vous ne connaissez pas ou ne vous préoccupez pas du nombre exact de données par tour, vous pouvez saisir des intervalles de la manière suivante :
* 25-27 et 2-4 respectivement

Ainsi, Magic Contest vous proposera tous les mouvements qui correspondent aux intervalles saisis. L'option alternative, Pas de Mouvement (voir ci-dessus) ne sera pas proposée si les valeurs exactes n'ont pas été saisies.

< Précédent Suivant > Annuler

ATTENTION ! Si vous avez fait dupliquer les données par les joueurs il faut compter la position de duplication dans le nombre de données : Duplication par les joueurs (avec ou sans recul des paires Est-Ouest) et 8 positions de 3 données jouées = 27 données au total !

- h) Sélectionnez le mouvement de votre épreuve tel que vous l'avez noté en c). La mention (Mouvement incomplet) peut apparaître ou disparaître selon les cas. Si vous passez d'un nombre pair à un nombre impair de table (ou le contraire) la mention « à saut » disparaîtra (apparaîtra).
Le reste du libellé du mouvement doit être absolument identique.

- i) Dans l'écran suivant cochez « **ne rien faire pour le moment** » et cliquez sur « **Terminer** »

Et maintenant?

Section A

Que voulez-vous faire maintenant?

☐ Saisir les noms

☐ Saisir les scores

☒ Ne rien faire pour le moment

☐ ...noms - commencer à la première section

☐ ...scores - commencer à la première section

☐ Valider les données

☐ Utiliser Bridgemate

Quels que soient vos choix ci-dessus, vous pouvez cliquer sur le bouton Imprimer dans la fenêtre suivante pour imprimer différents documents et fiches ambulantes. Parmi d'autres documents, vous pourrez imprimer:

- * Des cartons guides à poser sur les tables indiquant le mouvement après chaque tour
- * Des feuilles de prévisions pour chaque joueur avec le mouvement à suivre
- * La liste des participants avec les noms, les numéros des paires et les positions de départ

< Précédent Terminer Annuler

Dans l'écran suivant cliquez sur « Oui »

Magic Contest France

 Si vous avez modifié les données, les numéros de paire ont été modifiés pour une ou plusieurs paires. C'est normal en cas de changement de type de mouvement.

Pour une épreuve en multi-séances, ça peut arriver même sans changer le type de mouvement si le nombre de tables change car Magic Contest équilibre la répartition des numéros de paire dans chaque section.

Voulez-vous restaurer les numéros de paire qu'il y avait avant d'avoir modifier les données ?

Oui Non

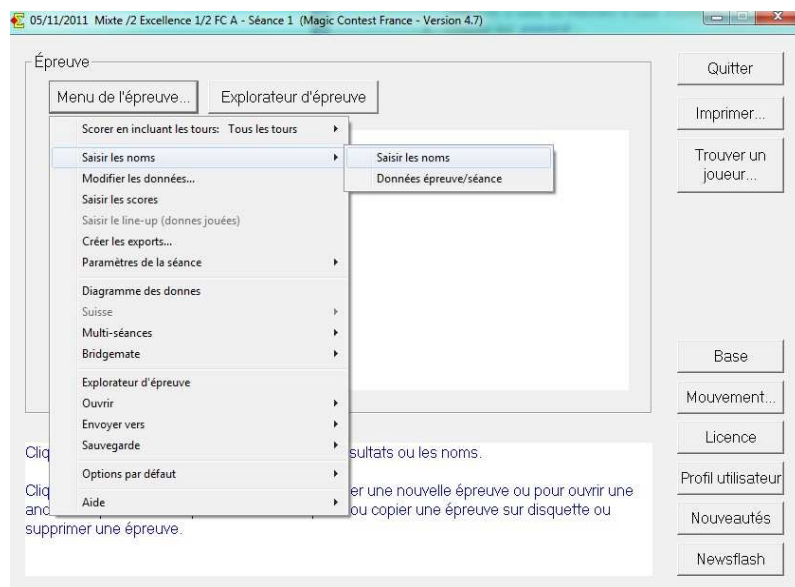
- j) Procédez de même pour toutes les sections concernées.

k) Allez mettre à jour vos données ! (Voir chapitre 1.6)

1.2 Supprimer une paire (passer à un nombre impair de paires)

a) Sélectionner la section dans Menu de l'épreuve

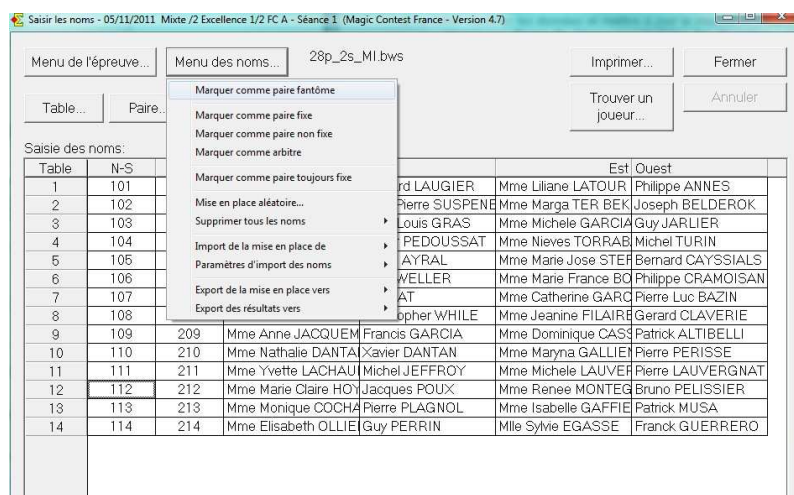
b) Allez dans « **Menu de l'épreuve / Saisir les noms / Saisir les noms** »



c) Cliquez sur le n° de la paire (ou sur un des joueurs de la paire) à déclarer fantôme pour la sélectionner.



d) Cliquez sur « **Menu des noms / Marquer comme paire fantôme** »



Votre paire a bien disparu



e) **Allez mettre à jour vos données ! (Voir chapitre 1.6)**

1.3 Vous avez oublié le saut

Toutes les solutions proposées ci-dessous fonctionnent quand l'oubli est découvert au cours de la position...

Le principe est de changer le mouvement et de faire descendre les étuis de deux tables au lieu de faire sauter les paires. Vous ne perdez pas de position et ni les NS ni les EO ne retrouveront les donnes qu'ils ont vues par erreur...

Vous faisiez descendre les étuis de deux tables

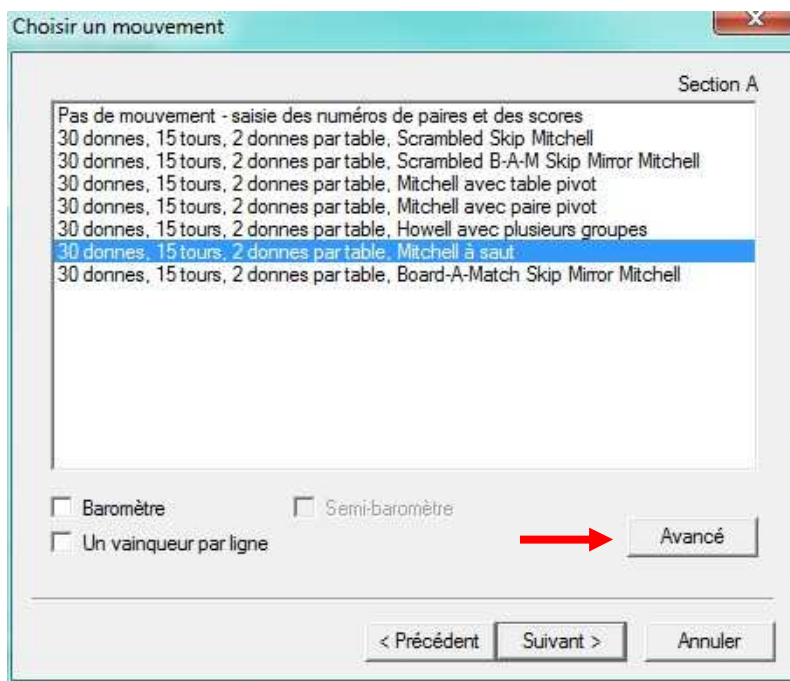
Rien de bien grave, demandez aux joueurs NS de transférer à nouveau les étuis, les paires Est-Ouest restant en place et vous avez résolu le problème. Ni les NS ni les EO ne retrouveront les étuis qu'ils ont commencé à jouer par erreur à cette position.

Vous avez oublié de faire sauter les paires sans avoir paramétré le saut des donnes.

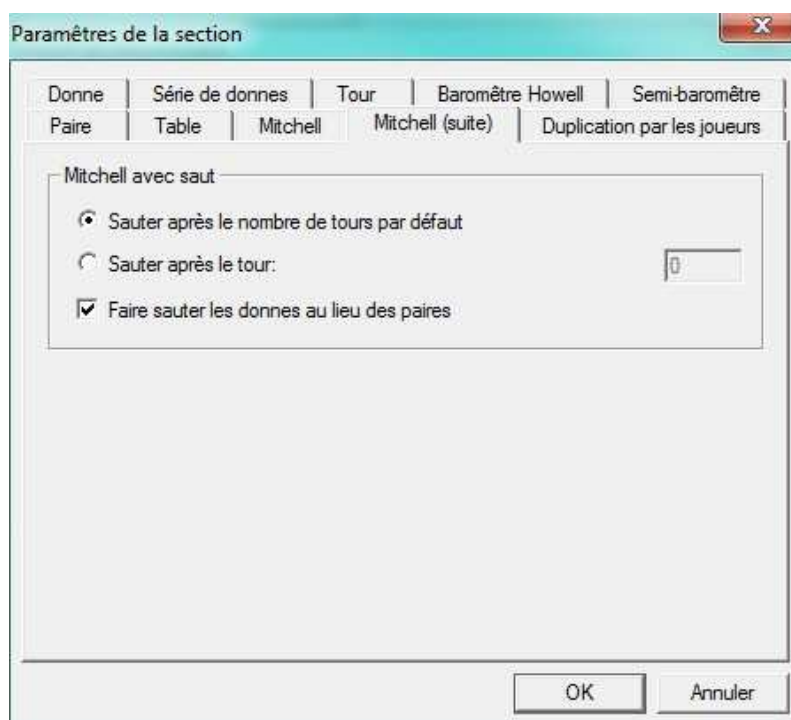
Faites arrêter le jeu et demandez aux Nord-Sud de transférer à nouveau les étuis, les Est-Ouest restant en place.

Il va falloir modifier les données et mettre à jour le mouvement dans les Bridgemates.

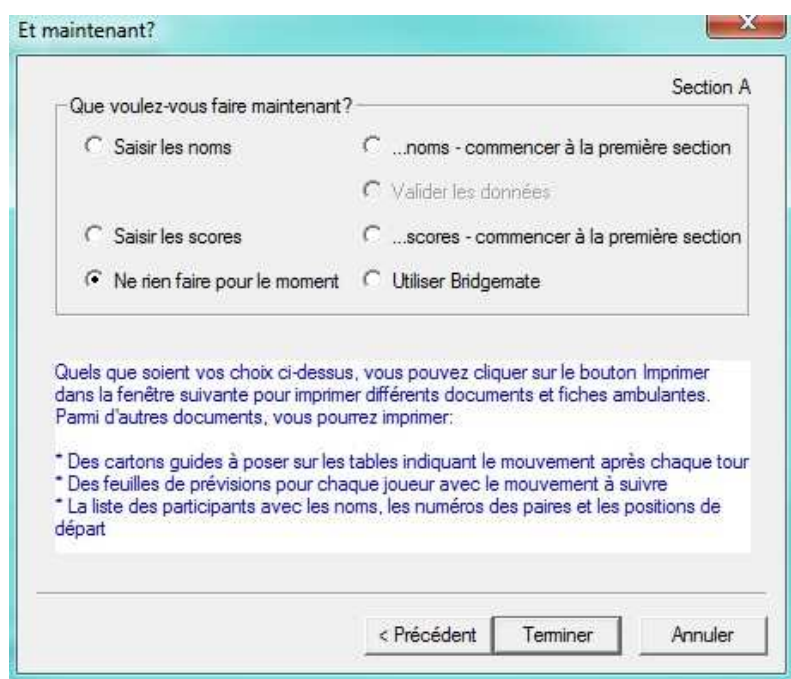
- Cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Modifiez les données...** » Cochez « **Je veux modifier les données ...** » puis cliquez sur « **Suivant** » (deux fois) et sélectionnez votre mouvement (Mitchell à saut ou Mitchell à saut incomplet).



- Cliquez sur « **Avancé** » ;
- Cliquez sur l'onglet « **Mitchell (suite)** »
- Cochez « **Faire sauter les donnes au lieu des paires** » puis cliquez sur **OK** puis sur « **Suivant** »



- Choisissez « **Ne rien faire** » ;



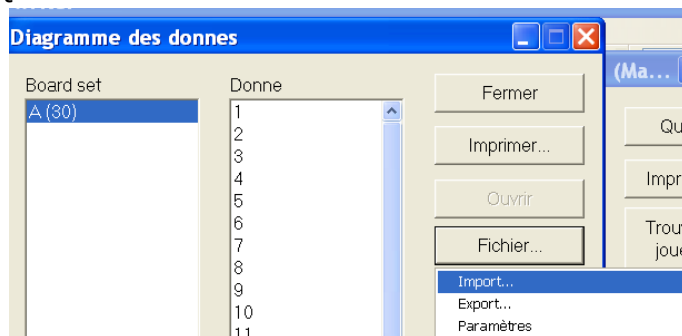
- **Aller mettre à jour vos données ! (Voir chapitre 1.6)**

ATTENTION : si vous fait dupliquer les étuis à la table et prévu de faire rejouer la position de duplication cela ne va plus être possible, les Est-Ouest vont retomber sur les étuis qu'ils ont dupliqués à la dernière position...
(Exemples : duplication avec 10 tables et 9 tours joués ou 14 tables et 13 tours joués)

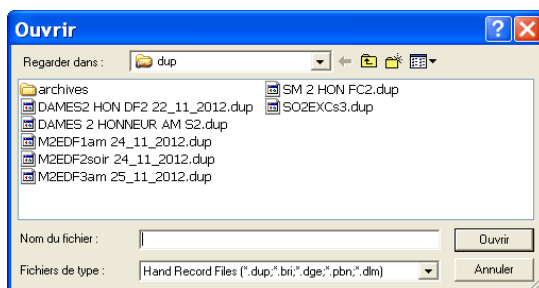
1.4 Mettre le diagramme des donnes dans les Bridgemates™

- ⤴ Charger le fichier « dup » dans Magic Contest
- ⤴ Cliquez sur Menu de l'épreuve/Diagramme des donnes

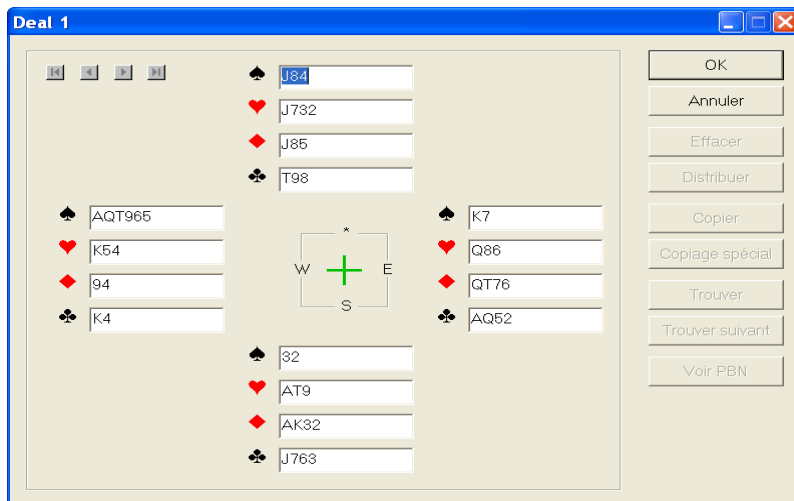
Puis sur Fichier/Import



- ⤴ Sélectionner le fichier **correspondant à la séance** (dans Mes Documents/Magic Import/Dup) et cliquez sur « ouvrir ».



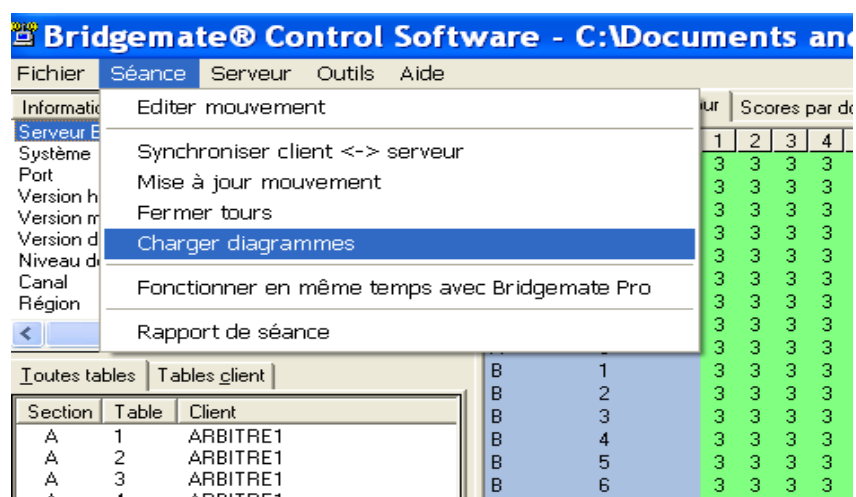
- ⤴ Vérifier le diagramme de la donne qui s'affiche et, s'il correspond, cliquer sur OK.



- ⤴ Envoyer les donnes vers Bridgemate Control

Après avoir lancé les Bridgemates, cliquez sur Menu de l'épreuve/Bridgemate/Exporter le diagramme des donnes et cliquer sur ouvrir.

⤴ Charger les données dans les Bridgemates
 Dans Bridgemate Control cliquer sur Séance/Charger diagramme des données

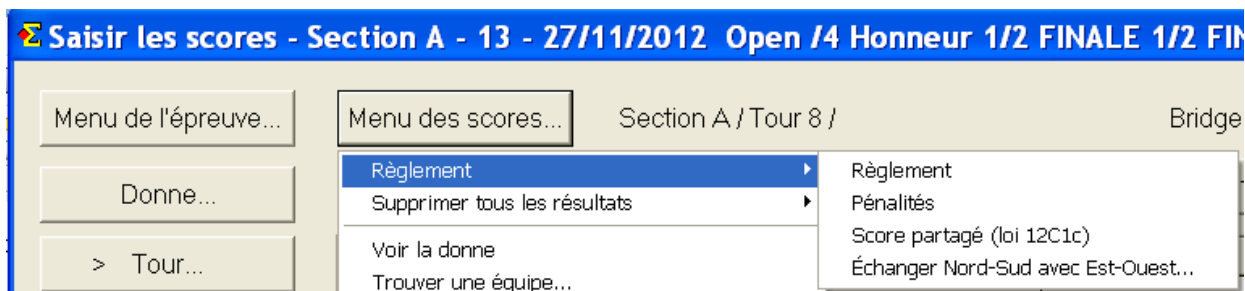


⤴ Puis sur « Charger Diagramme »

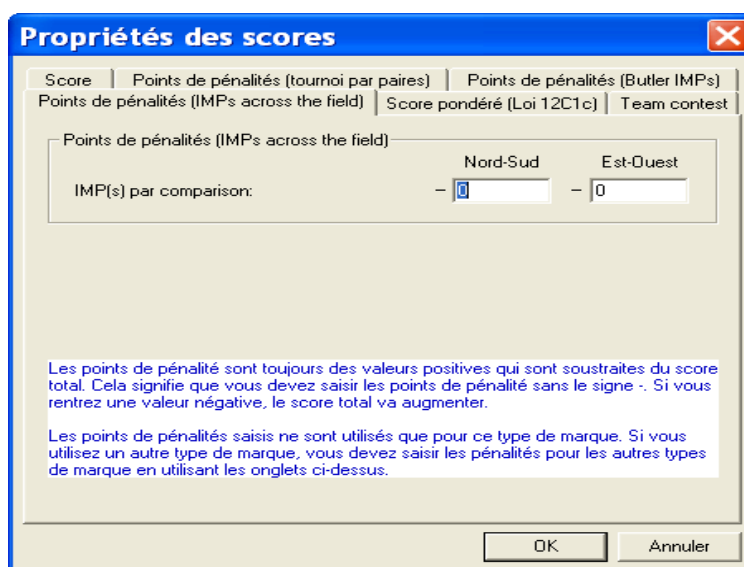


1.5 Saisie des pénalités (tournoi par paires)

- ⤴ Aller dans Menu de l'épreuve/Saisie des scores ;
- ⤴ Cliquer sur une donne jouée par la paire concernée ;
- ⤴ Puis sur Menu des scores/Règlement/Pénalité



Saisir la pénalité (**sans le signe -**) dans la case de la paire concernée et cliquer sur « OK »



1.6 Faire une mise à jour des données dans les Bridgemates™

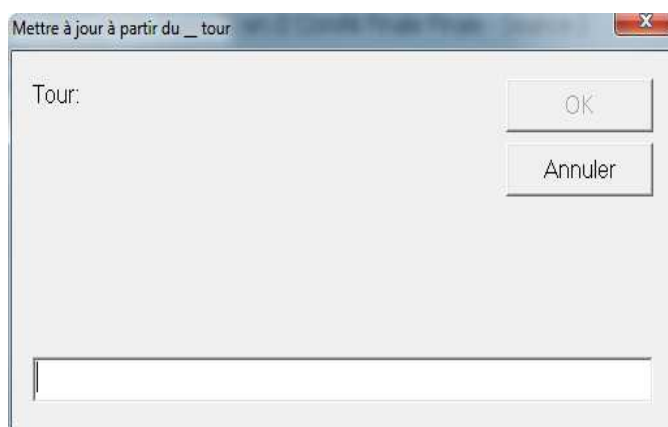
Opération consistant à paramétrer avec les nouvelles données les Bridgemates™ après avoir modifier le nombre de tables et/ou de tours joués, modifier le tour auquel les étuis descendent de deux tables (les paires est-Ouest sautent une table), etc.

La mise à jour des données va effacer tous les scores saisis pour le tour concerné (mais pas pour les précédents). Exemple : Vous faites une mise à jour à partir du tour 5, les scores du tour 5 et des suivants vont être effacés ; les scores des tours 1 à 4 seront conservés.

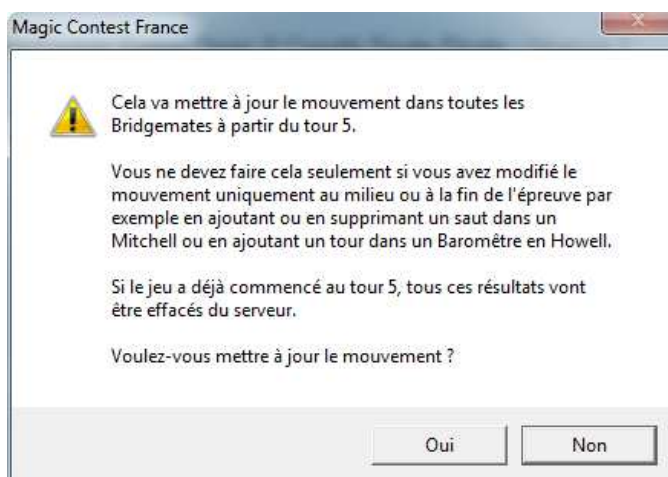
Il faut donc mettre à jour les données uniquement à partir d'un tour auquel aucun score n'a été saisi. (Ou éventuellement demander aux joueurs de ressaisir les scores concernés)

Comme pour toute opération délicate il est préférable de faire au préalable une sauvegarde de l'épreuve (*Menu de l'épreuve – Sauvegarde – Créer la sauvegarde*).

Dans : « *Menu de l'épreuve / Bridgemate* » choisir « *Mettre à jour à partir du _ tour* », dans la fenêtre qui s'ouvre, renseignez le tour :

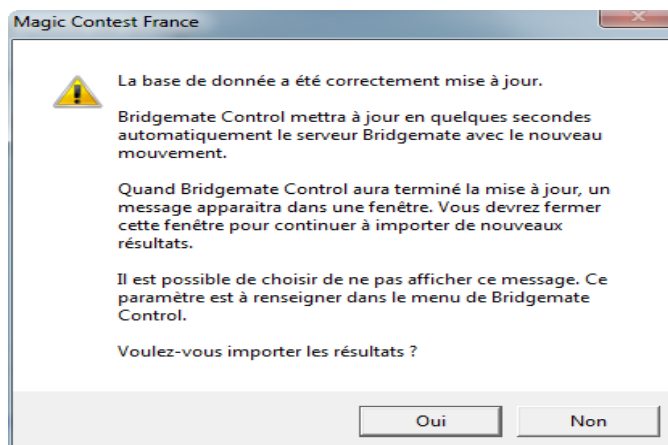


Confirmez la mise à jour en cliquant sur « **Oui** » dans la fenêtre suivante



Et importez les résultats en cliquant à nouveau sur « **Oui** » dans la nouvelle fenêtre.

Un message vous confirmera dans Bridgemate Control que les données ont bien été mises à jour.



Vous pouvez mettre à jour :

- Toutes les tables à partir de n'importe quel tour à l'exception du 1er,
- Une seule table ou une seule section à partir de n'importe quel tour (y compris le premier tour)

Exemple 1 : 15 tables complètes, la paire 10 EO est forfait. Le forfait est connu au cours du premier tour joué. Vous devez la déclarer fantôme, mettre à jour les Bridgemates™ de la section à partir du 2^{ème} tour, la table relais sera automatiquement mise à jour à partir du tour.

Exemple 2 : Vous commencez le tournoi avec une table incomplète. Une paire retardataire arrive au cours du premier tour et vous décidez de l'accepter pour combler le relais. Vous l'installez à la table 15 où elle va jouer tout ou partie des donnes prévues. Vous devez mettre à jour les données des Bridgemates™ à partir du 2^{ème} tour pour toute la section ET les données de la Bridgemate™ de la table 15 à partir du 1^{er} tour pour permettre la saisie des scores du 1^{er} tour.

Ou **17030** = 70% pour les Nord-Sud et 30% pour les Est-Ouest

2.2 Double-topage

Le plus simple pour mettre une donne en double-topage dans Magic Contest est de procéder ainsi (exemple : Mitchell A, donne 5, au tour 5) :

- Arrêtez l'import des données des Bridgemates ;
- Cliquez sur « **Donnes** » et choisissez « **n° de paires triés par tours** » ;

- Trouvez tour à partir duquel commence le double topage ;
- Sélectionnez le résultat de ce tour en cliquant **une seule fois dans la case**, la case doit devenir bleue ;
- Saisissez **>a** (s'il y a plusieurs doubles topages vous pouvez changer la lettre du groupe, de a à i) et validez par « Entrée » ;
- Tous les scores déjà saisis à partir de ce score seront en double topage. Les scores saisis ultérieurement appartiendront au groupe de scores principal.

Méthode alternative

- Cliquez sur modifier et choisissez **>a** dans le menu déroulant (s'il y a plusieurs doubles topages vous pouvez changer la lettre du groupe, de a à i) et OK ;
- Redémarrez l'import des données des Bridgemates.

Maintenant, tous les résultats déjà saisis de la donne à partir de celui-ci font partie du groupe en double topage.

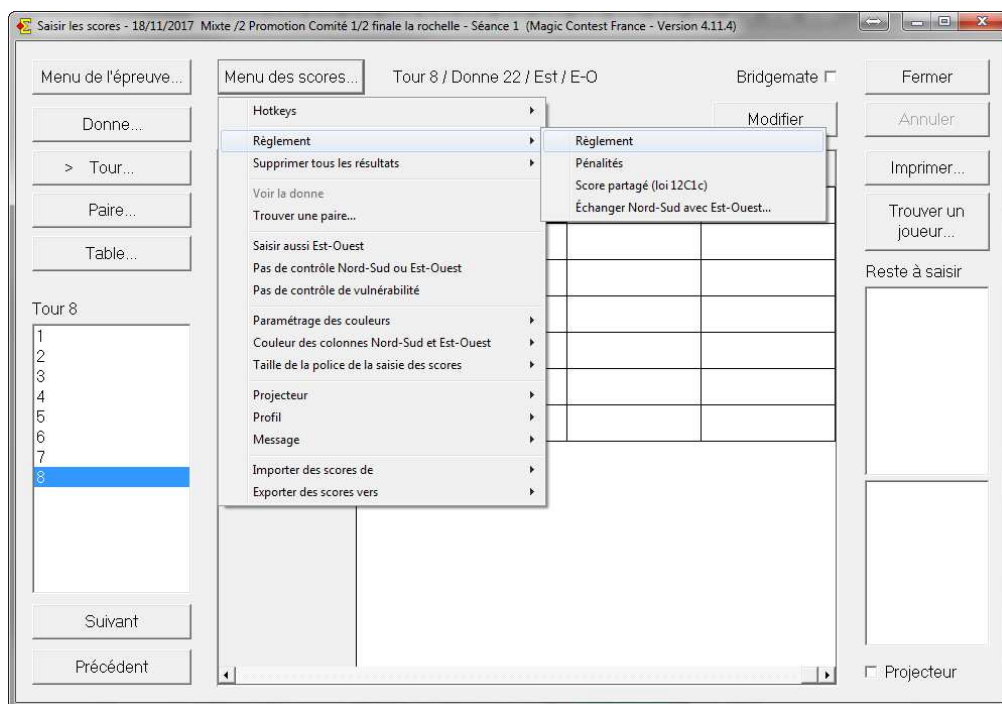
Si vous avez découvert l'anomalie et que vous l'avez corrigée en cours de tournoi et avant de saisir le double topage dans Magic Contest, il faut supprimer le double topage pour les tables non concernées, suivez les instructions ci-dessous :

Cliquez une **seule fois** sur le 1er tour qui ne fait pas partie du groupe en double topage. Puis au lieu de saisir **>a** à la place du score, saisissez juste **>** puis « **Entrée** ». Ce score et les suivants seront calculés normalement.

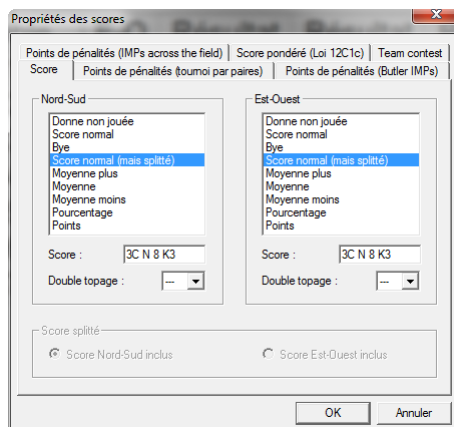
2.3 Scores splittés

Vous devez attribuer un score à une paire et un score différent à son adversaire. (Exemple : 3SA par Nord -1 pour les NS et 4♠ par Nord = pour les Est-Ouest.

Dans la fenêtre « Saisie des scores » vous sélectionner la donne puis le score puis vous cliquez sur « **Menu score / Règlement / Règlement** »



Puis vous sélectionnez « **Score normal mais splitté** » pour NS et pour EO.



Et dans la fenêtre score vous saisissez le score que vous voulez attribuer aux NS et aux EO. Le score doit être précédé du signe moins « - » s'il est négatif et il faut toujours saisir le dernier 0 du score. Vous validez en cliquant sur **OK**.

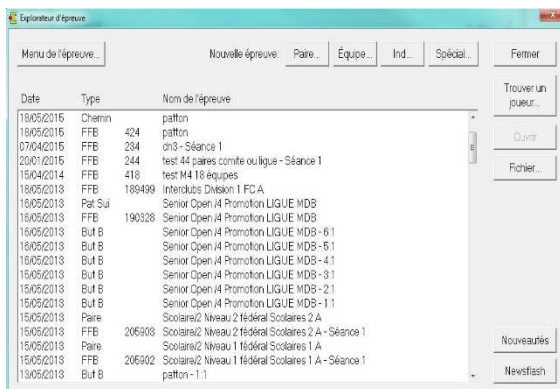
2.4 Scores partagés

En paire : à la suite d'un arbitrage ou à une décision de commission d'appel vous voulez mettre des scores pondérés sur une donne.

Dans la fenêtre « Saisie des scores », vous sélectionnez la donne puis le score puis vous cliquez sur « **Menu score / Règlement / Score partagé (loi 12Cc1)** » puis dans les cases successives vous mettez la pondération et le score voulu (avec le dernier 0).

Exemple : 3 fois 620 = et 1 fois -1 : 3 620 et dans la case suivante : 1-100

En quatre : c'est un petit peu plus compliqué. À la fin de votre tour vous devez ouvrir la fenêtre But B de votre segment dans l'explorateur d'épreuve. Cliquez dans la case « importer scores Bridgemates™ » puis « **Saisir les scores** », « **Donnes / N° de paires triées par table** ».



PAIRE... Saisir les scores - Section A - Senior Open /4 Promotion LIGUE MDS - 61 (Magic Contest France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des scores... Section A / Donne 1 / Nord / Pers

> Donne... > Salle ouverte Salle fermée

N° de paire triée par tour
N° de paire triée par paire
Saisie des n° de paire
Saisie des n° de paire Nord-Sud et Est-Ouest
Saisie des n° sans contrôle Nord-Sud ou Est-Ouest
Feuille ambulante triée par scores

Table	N-S	E-O	1
1	1	201	
2	2	202	
3	3	203	
4	4	204	
5	5	205	
6	6	206	
7	7	207	
8	8	208	
9	9	209	

Donne 1 A

1 1 5 5 205

2 1 6 6 206

3 1 7 7 207

4 1 8 8 208

5 1 9 9 209

6

7

8

9

10

11

12

Vous sélectionnez votre donne (exemple : donne 5 en salle fermée table 5)

PAIRE... Saisir les scores - Section B - Senior Open /4 Promotion LIGUE MDS - 61 (Magic Contest France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des scores... Section B / Donne 5 / Nord / N-S

> Donne... Salle ouverte > Salle fermée

Tour... Paire... Table... Ouverte <-> Fermée

Donne 5 B

Tour	Table	N-S	E-O	5
1	1	101	301	
1	2	102	302	
1	3	103	303	
1	4	104	304	
1	5	105	305	7 C5 = -200
1	6	106	306	
1	7	107	307	
1	8	108	308	
1	9	109	309	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Puis « **Menu score / Règlement / Score partagé (loi 12Cc1)** » et vous précisez vos scores splittés dans chaque case.

2.5 LES SCORES DE LA 1^È SÉANCE SONT TOUS À 0 DANS LA 2^È SÉANCE (OU UNE DES SUIVANTES)

Retourner dans la 1^è séance, cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Paramètres / Tous les paramètres** » et cliquez sur « **OK** ». Retournez dans la séance en cours : le problème est corrigé

[Ce bug est identifié mais non reproductible, ce qui rend impossible sa correction]

3. INCIDENTS LOGICIELS ET MATÉRIELS

3.1 Vous avez fermé par inadvertance Bridgemate Control ou votre ordinateur s'est éteint / a redémarré en cours de séance...

Redémarrer, ouvrez Magic Contest, sélectionnez **votre séance (en match/4 : le tour en cours et la mi-temps)** cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Rouvrir Bridgemate Control** ».

3.2 Vous avez accidentellement débranché le serveur...

1- Les joueurs n'arrivent plus à saisir les scores dans les Bridgemates.

Rebranchez le serveur et mettre des piles !

Vous avez perdu vos données ⇒ voir chapitre 4

2- Les joueurs arrivent toujours à saisir les scores dans les Bridgemates

Rebranchez le serveur.

3.3 Remplacer une Bridgemate™ en cours de tournoi

3.3.1. Remplacement d'une Bridgemate II™

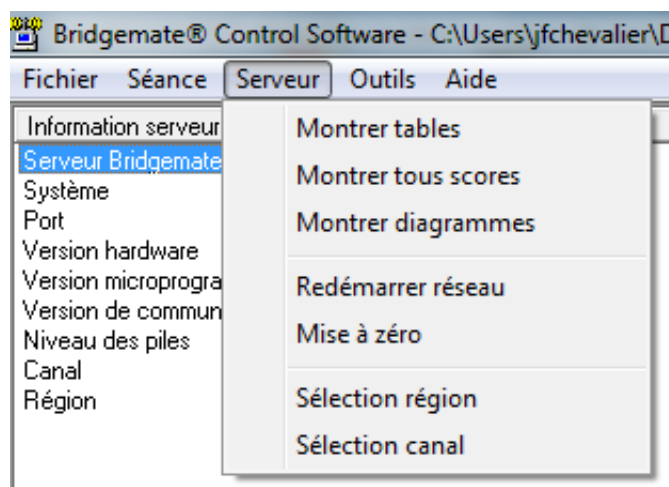
Programmez la Bridgemate™ de remplacement avec la section et le numéro de la table dont la Bridgemate II™ est défaillante et allumez-la en appuyant sur OK. Confirmer le remplacement de la Bridgemate™ en appuyant sur OK et en saisissant le code arbitre.

3.3.2. Remplacement d'une Bridgemate Pro™

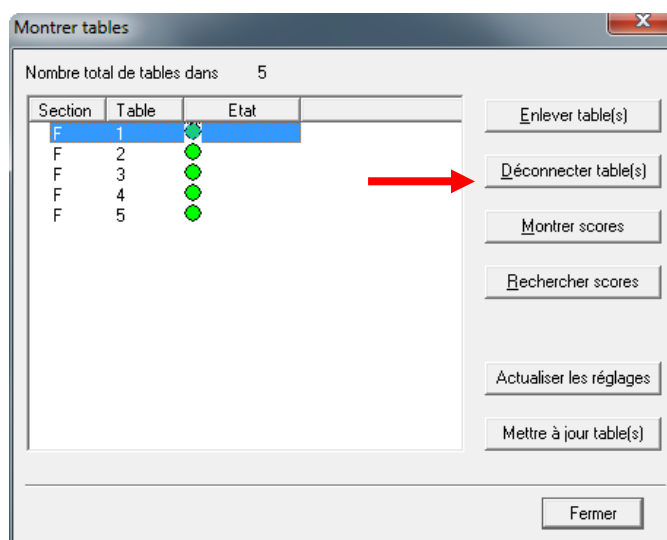
Quand une Bridgemate ne fonctionne plus en cours de tournoi vous avez deux solutions :

- Vous arrivez encore à accéder au menu arbitre : faites un reset du boîtier (0) et mettez-le de côté et prenez un nouveau boîtier en remplacement.
- Vous n'accédez plus au menu arbitre :

Dans Bridgemate Control cliquez sur « **Serveur** » puis sur « **Montrer Tables** »



Dans la fenêtre suivante sélectionnez la table concernée en cliquant une fois dessus et cliquez sur « **Déconnecter table(s)** »



Vous pouvez connecter le nouveau boîtier en appuyant 2 fois sur OK.

Avec les Bridgemates™ II, vous pouvez simplement attribuer les paramètres de la table concernée à une nouvelle Bridgemate, la Bridgemate vous demandera alors de confirmer le remplacement en saisissant le code arbitre.

3.3.3 Remplacement d'une Bridgemate Pro™ par une Bridgemate II™ (ou l'inverse)

À éviter...

Il faut déconnecter la table du serveur sur lequel elle est connectée (voir ci-dessus) et l'ajouter à l'autre serveur. Contactez l'assistance pour avoir de l'aide.

3.4 Les Bridgemates affichent « table inactive » alors que vous avez créé les données normalement

1- Vérifiez que le serveur est bien connecté et s'affiche dans BCS. Sinon voir 3.5 ci-dessous.

2- Vérifiez que le serveur et les Bridgemates sont bien sur le même canal : pour le serveur dans BCS et pour les Bridgemates dans le setup (code setup = 749 ou 769). Sinon corrigez le canal dans les Bridgemates via le setup.

3- Vérifiez que le serveur et les Bridgemates ont bien la même version de micro-programme (firmware) (2.1.x ou 2.2.x ou 2.2.x ou 3.0.x). Pour le serveur dans BCS (version microprogramme =...) et pour les Bridgemates dernière ligne de l'écran d'accueil. Sinon mettez à jour les Bridgemates et/ou le serveur. Firmwares et procédures disponibles ici :

<http://support.bridgemate.com/customer/en/portal/topics/511280-bridgemate-ii/articles> (en anglais)

3.5 BCS affiche « serveur déconnecté »

Vérifiez que vous n'avez pas débranché accidentellement votre serveur (auquel cas voir 3.2)

Si votre serveur est bien branché...

- Si vous ne l'avez pas fait en début de tournoi, vérifiez qu'il y a bien des piles dans le serveur ;
- Fermez tous les programmes ouverts sur l'ordinateur et en particulier toutes les fenêtres ouvertes de Magic Contest ;
- Redémarrez l'ordinateur ;

- Une fois l'ordinateur redémarré, ouvrez Magic Contest puis l'épreuve en cours ;
- Allez dans **Menu de l'épreuve / Saisir les scores** ;
- En match par 4 vérifiez que vous êtes bien dans le tour et la mi-temps en cours ;
- Cliquez sur **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Rouvrir Bridgemate Control** ;
- Si les joueurs n'arrivent pas à saisir les résultats allez à 4.1 récupération du serveur ci-dessous.

3.6 Votre PC tombe en panne

Prenez un PC de remplacement, ouvrez Magic Contest, importez votre épreuve et créez votre épreuve à l'identique (même mise en place, nombre de donnes, de tours). Ouvrez votre séance et « **Créez les données** » **sans brancher le serveur sur le port USB**.

Fermez Bridgemate Control, branchez le serveur puis cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Rouvrir Bridgemate control** ».

3.7 Certaines Bridgemates affichent aléatoirement des données incohérentes avec le mouvement choisi

Certaines Bridgemates affichent un nombre de donnes par tour et/ou de tour incohérent puis reviennent à un état normal... Des donnes saisies doivent être saisies à nouveau et le changement de Bridgemate ne résout pas le problème.

Il y a deux serveurs branchés sur le même canal. Il faut trouver le deuxième serveur et soit changer le canal soit retirer ses piles et le débrancher du port USB pour le rendre inactif.

3.8 Une Bridgemate affiche « test LCD » puis des écrans défilent

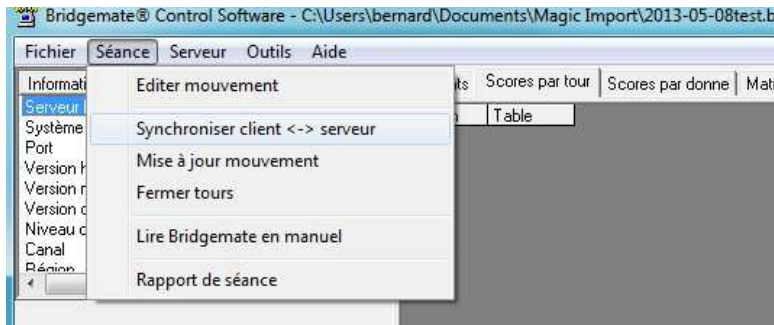
Appuyez successivement sur les touches 2, 5 SA et CARREAU pour sortir de ce menu

4. PERTES DES DONNÉES

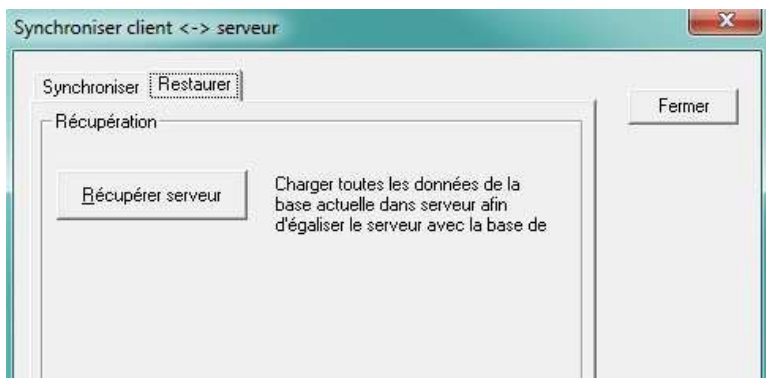
4.1 Récupération du serveur

Si le serveur est accidentellement déconnecté de l'alimentation électrique (BM1) ou que le câble USB s'est débranché (BM2) et que vous n'avez pas mis de piles, toutes les données seront perdues et les boîtiers Bridgemate cesseront de fonctionner. Bridgemate Control est capable de recharger les données en procédant de la manière suivante :

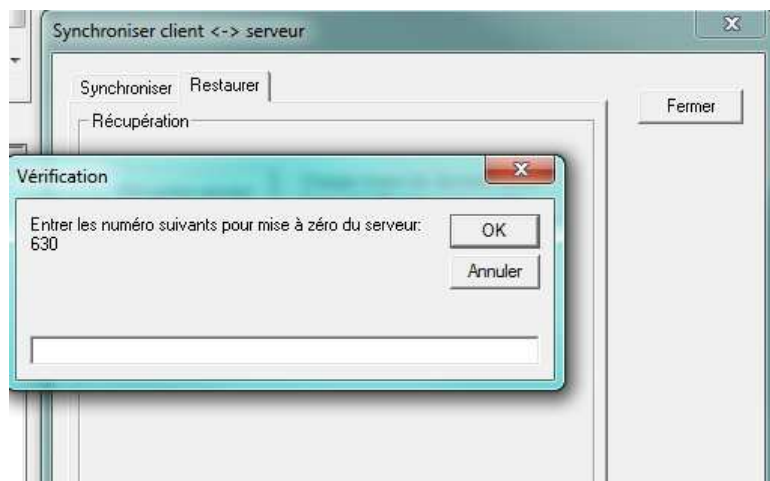
- Assurez-vous que l'alimentation est rebranchée au serveur (avec serveur Bridgemate I) ou que le cordon USB est bien branché et que vous avez mis des piles neuves !
- Dans Bridgemate Control allez dans le menu : « **Séance / Synchronisation client <-> Serveur** ».



- Allez à l'onglet « **Restaurer** » et cliquez sur "**Récupérer serveur**". Toutes les informations contenues dans le fichier .bws (résultats) seront alors remises dans le serveur.



Un message de vérification vous demandera alors de confirmer cette action.



Il vous faudra peut-être demander aux joueurs de ressaisir la position en cours.

Lorsque l'on fait une récupération du serveur, il est important que tous les scores aient été préalablement sauvegardés dans le fichier de résultats en ayant activé l'import des résultats.

4.2 Perte des données dans Magic Contest

Dans le cas d'une perte des données dans votre logiciel de dépouillement, vérifiez si les résultats sont toujours stockés dans le fichier .bws (résultats). La meilleure méthode est de lancer Bridgemate Control à partir du menu démarrer de Windows / Tous les programmes / Bridgemate Control.

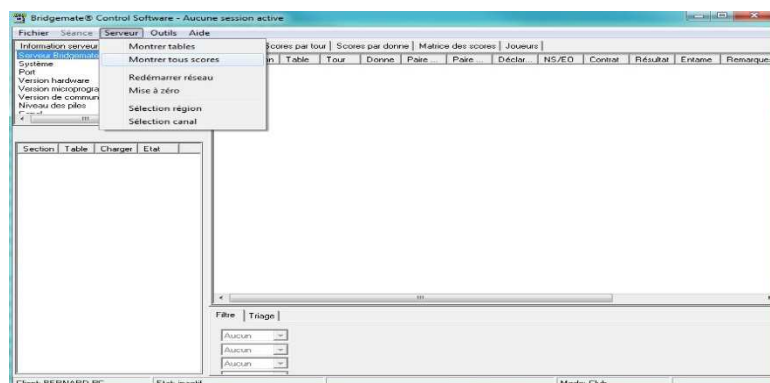
Dès que Bridgemate Control est lancé, allez dans le menu « **Fichier / Ouvrir** » puis sélectionnez le fichier .bws que vous avez utilisé pour la séance.

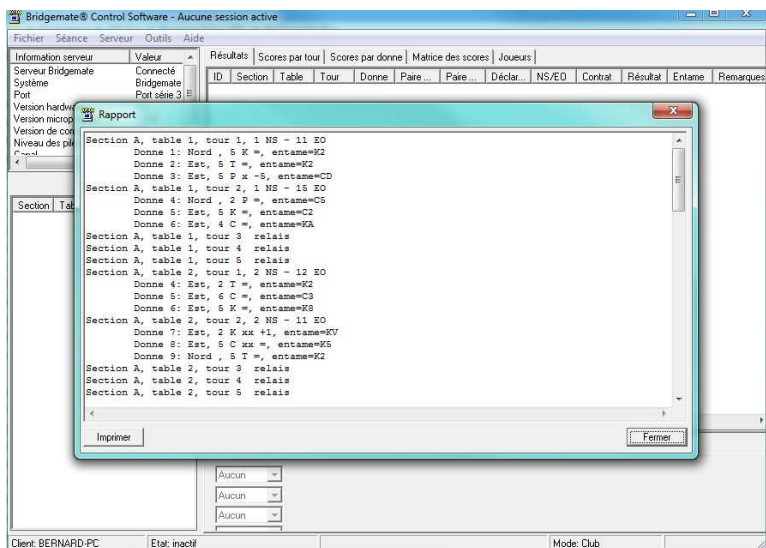
Si les résultats apparaissent à l'écran, c'est qu'ils ont bien été stockés dans ce fichier.

Les scores peuvent être récupérés par Magic Contest : « **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Importer les scores** » et choisir le fichier .bws de votre séance.

4.3 Perte des données dans le fichier .bws

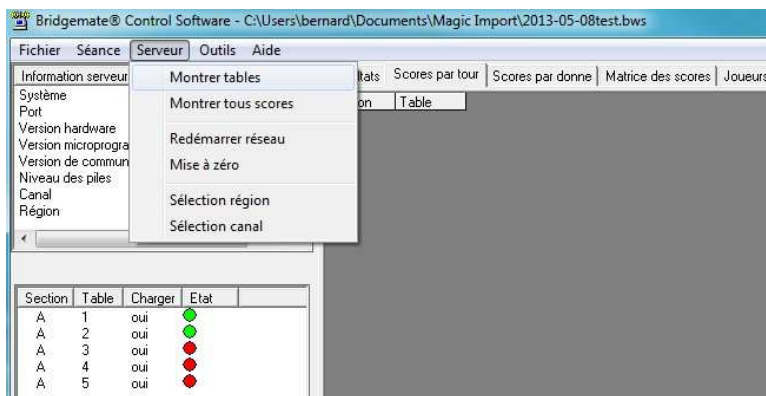
Si le fichier de résultats bws ne contient aucun score (voir ci-dessus), il est possible de les récupérer à partir du serveur pour les retranscrire dans le fichier .bws. La première étape est de vérifier si les résultats sont toujours stockés dans le serveur. Dans Bridgemate Control cliquez sur le menu « **Serveur / Montrer tous les scores** ».



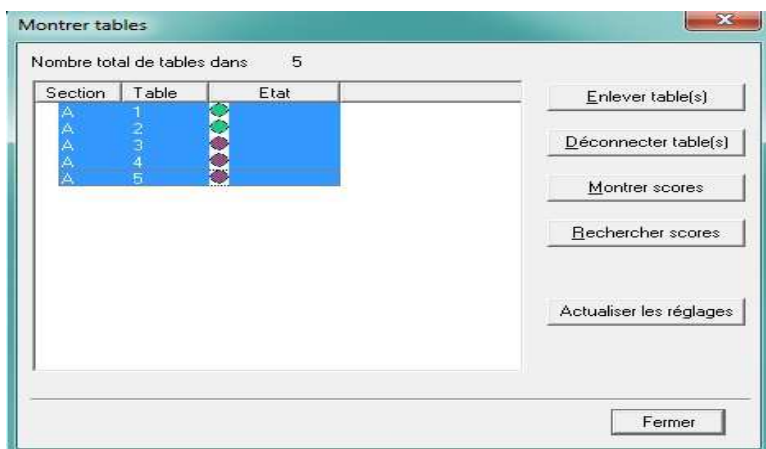


Tous les résultats contenus dans le serveur seront affichés. Si ce sont les bons résultats, il est possible de les transférer.

Cliquez sur le menu « **Serveur / Montrer tables** ».



Sélectionnez toutes les tables (restez appuyez sur le bouton gauche de la souris et sur la touche majuscule ou sélectionnez une table et tapez la combinaison des touches Control/A) et cliquez sur « **Rechercher scores** ».

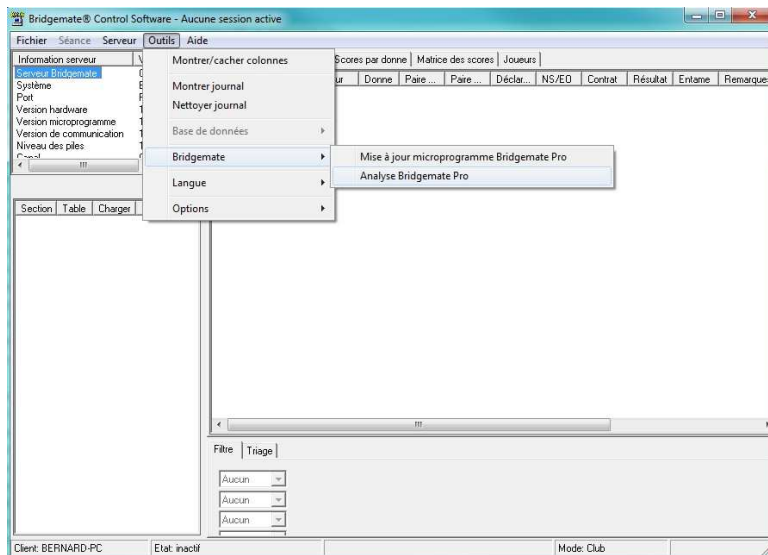


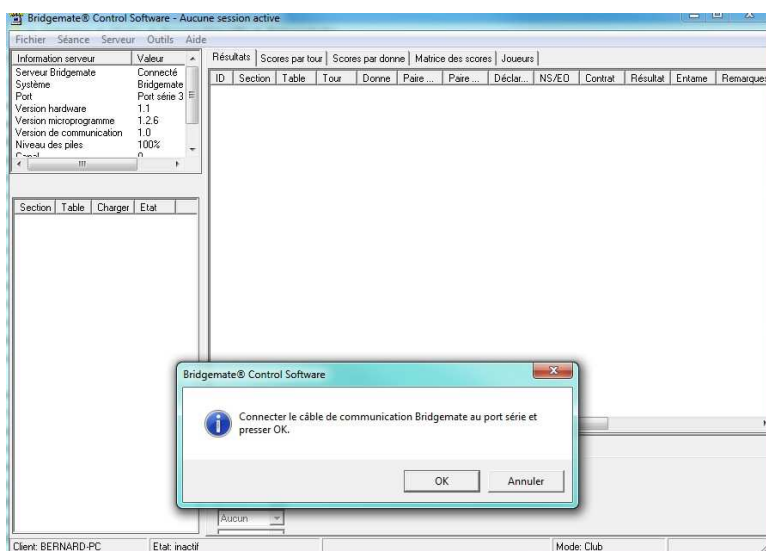


Les résultats des tables sélectionnées sont récupérés du serveur et retranscrits dans le fichier de résultats. Ils peuvent alors être lus par Magic Contest.

4.4 Perte des données du serveur

Si les données ne sont ni dans le serveur, ni dans le fichier .bws, ni dans Magic Contest, votre dernier recours est de récupérer les résultats à partir des Bridgemates™ **à la fin de la séance**. Tous les résultats entrés dans les Bridgemates™ sont stockés dans la mémoire interne de celles-ci. Ces scores peuvent être retranscrits dans le fichier .bws en utilisant la connexion manuelle entre les Bridgemates™ et l'ordinateur. Pour utiliser cette fonction avec les Bridgemates™ I il est nécessaire de connecter la Bridgemate au port série de l'ordinateur à l'aide du câble de communication fourni avec le serveur pour les Bridgemates™ I. Avec les Bridgemates™ II, il suffit d'utiliser la touche « Renvoi » (Set-up / Info / Renvoi).

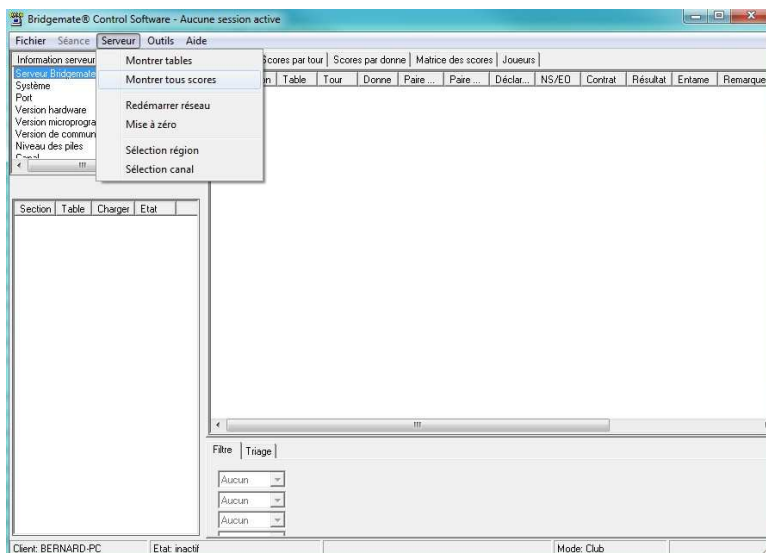


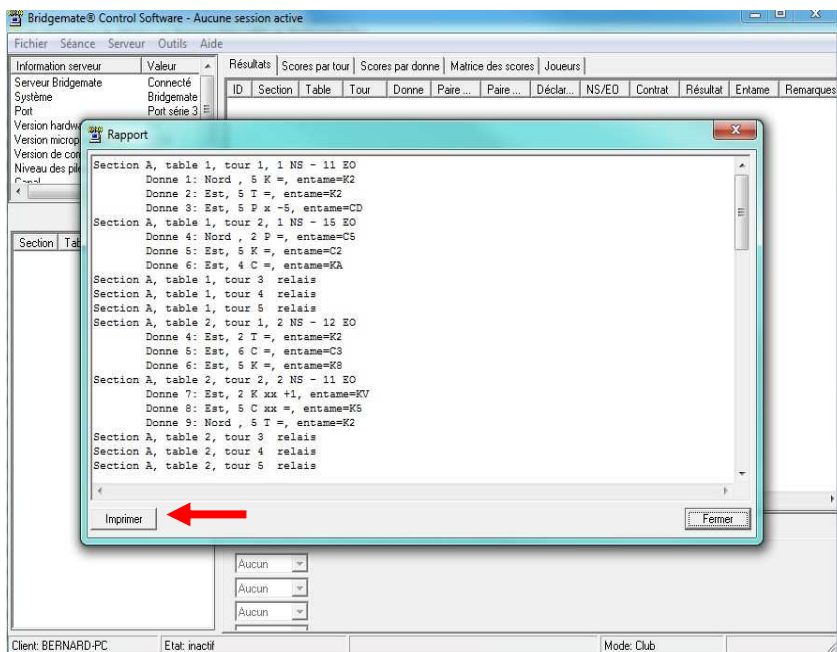


Attention les résultats des données sont stockés dans la mémoire interne des Bridgemates. Dès que les Bridgemates™ ont été redémarrées pour une nouvelle séance, la mémoire est effacée et toutes les données supprimées.

4.5 Récupération des résultats à partir du fichier de connexion

Enfin les résultats peuvent également être récupérés à partir du fichier de connexion. Tous les résultats entrés dans Bridgemate Control sont stockés dans ce fichier. Pour voir ce fichier, allez dans le menu « **Serveur /Montrer tous scores** ».





Les lignes sélectionnées peuvent être copiées et imprimées. Un traitement automatique n'est pas possible, les résultats doivent être entrés manuellement dans Magic Contest. Ce traitement n'est possible qu'à la fin de la session à la condition que vous n'ayez pas créé une nouvelle base de données .bws.

5. PAS DE REPORT DES SCORES DE LA SÉANCE PRÉCÉDENTE

Allez dans la séance précédente. (Menu de l'épreuve – Multiséances – séance x)
Cliquez sur « **Menu de l'épreuve/Paramètres de la séance/Tous les paramètres** » et cliquez sur OK dans la fenêtre qui s'ouvre.
Retournez dans la séance en cours.

6. MATCH/4 AVEC DES SÉRIES D'ÉTUIS DIFFÉRENTES

Lors de la création de la base de données Bridgemates™ vous disposez de plusieurs syntaxes possibles :

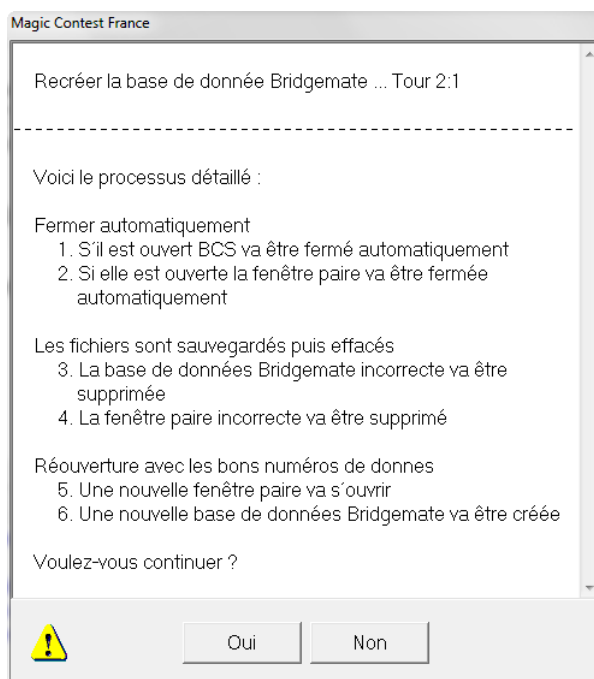
- 1- Toutes les tables ont les mêmes séries de donnes : vous saisissez le numéro de la première donne.
- 2- Toutes les tables n'ont pas les mêmes numéros de donnes.
 - a. Les étuis sont en ordre croissant et se suivent (par exemple étuis 1 à 12 aux 4 premières tables, 13 à 24 aux 4 suivantes puis 25 à 36 aux 4 dernières). Vous saisissez le n° des tables où les étuis changent séparés par une virgule ; dans notre exemple **1,5,9**.
 - b. Les séries ne sont pas dans l'ordre ou les n° des étuis ne se suivent pas. Vous devez alors indiquer le n° de table et du premier étui séparés par : puis une virgule séparera les tables. Exemple : série 17 à 28 aux 4 premières tables et 33 à 44 aux suivantes la saisie doit être **1:17, 5:33**.

7. MODIFICATIONS PARAMÉTRAGES - MISE A JOUR DES DONNÉES

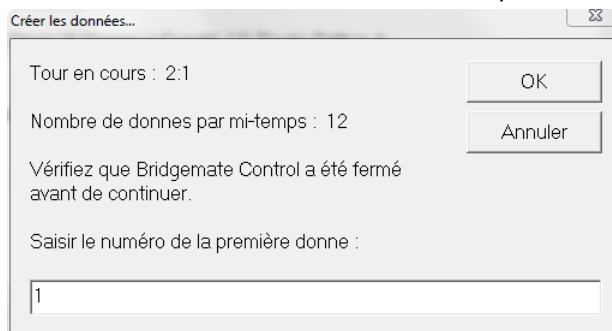
2 cas :

une **sauvegarde** de votre épreuve.

- 1- Demandez aux joueurs de ne plus utiliser les Bridgemates.
- 2- Fermez Bridgemate Control.
- 3- Importez les noms dans Magic Contest.
- 4- Allez dans « Saisir les scores » et vérifiez que le tour et la mi-temps sélectionnés sont bien les bons puis cliquez sur Menu de l'épreuve / Bridgemate / Recréer la base de données Bridgemate (en cas de saisie de mauvais numéros de donnees) Une fenêtre s'ouvre et détaille la procédure qui va s'exécuter :



- 5- Saisissez les bons numéros de donne dans la fenêtre qui s'ouvre et validez par OK.



- 6- Magic Contest va alors automatiquement supprimer et recréer la base de données bws avec les noms déjà saisis dans le line-up.

8. POUR JOINDRE L'ASSISTANCE FFB

En semaine :

- aux heures de bureau : appeler la FFB 01.55.57.38.00
- le soir de 18h00 à minuit : Xavier SCHURER 0680.42.79.13

Le week-end :

- le samedi de 12h00 à minuit et le dimanche de 11h00 à 18h00 : Xavier SCHURER 0680.42.79.13