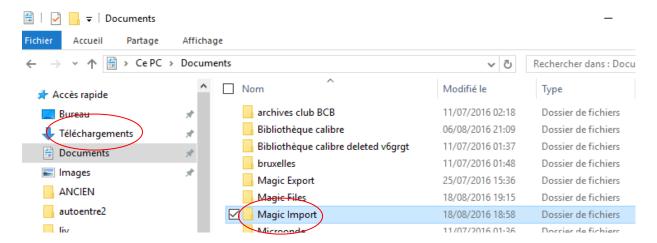
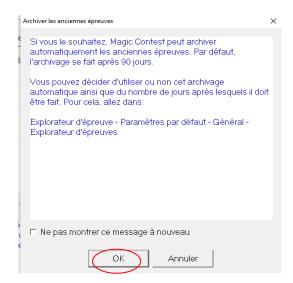
# Compétition par 4

#### Procédures communes :

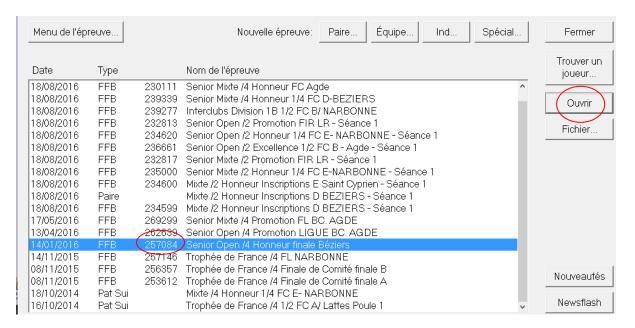
Mettre le fichier txt de l'épreuve (ici 257084) dans le dossier Magic Import

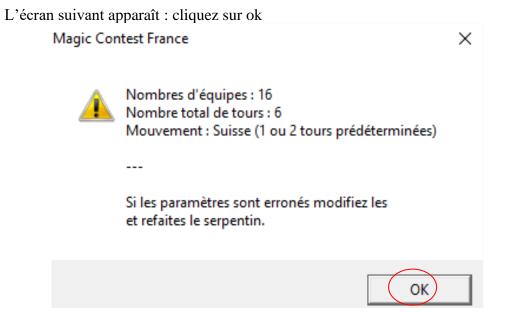


Puis ouvrir Magic Contest: Magic propose la mise à jour du fichier des joueurs. Magic propose d'archiver les anciennes épreuves. Cliquez annuler pour conserver vos anciennes épreuves. Magic met son programme à jour également si nécessaire.

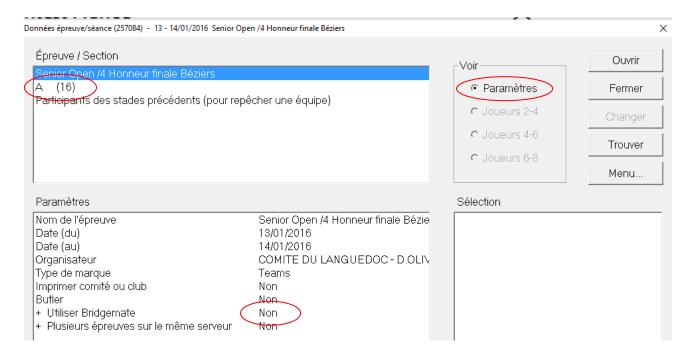


Sélectionner votre compétition (257084) et cliquez sur ouvrir Ce fichier est de type FFB. C'est celui crée par le directeur des compétitions

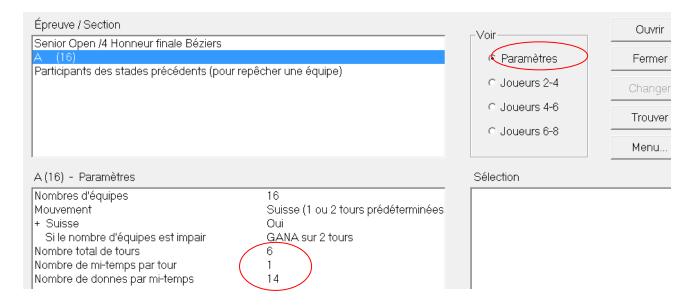




## C'est le moment de sélectionner oui ou non pour bridgemate

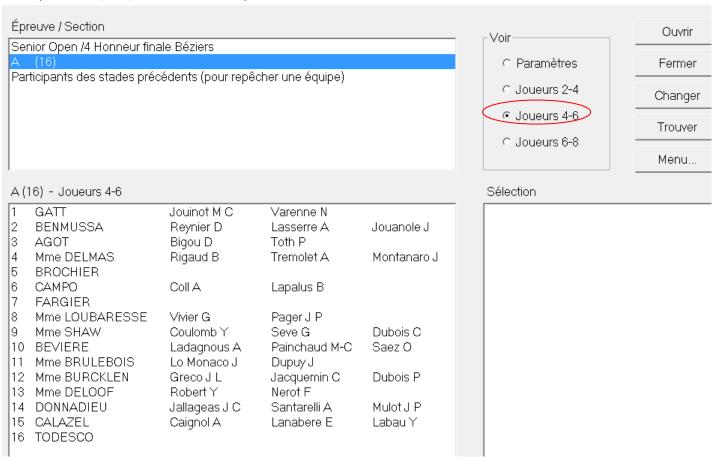


## Sélectionnez A et paramétres et vérifiez les données

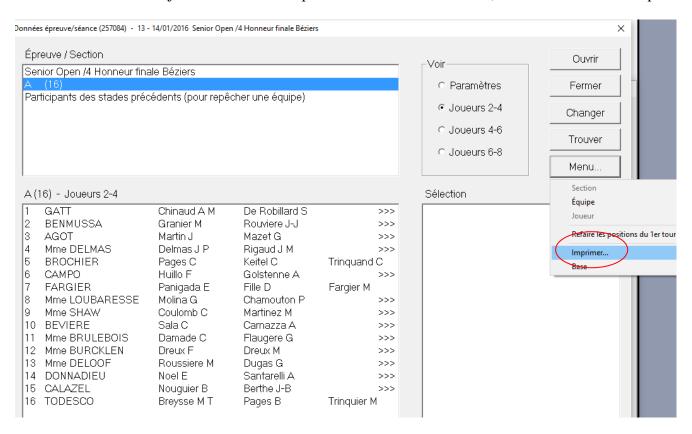


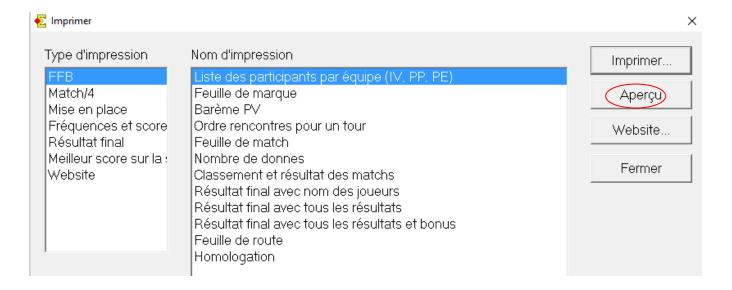
#### Puis voir les équipes

Jonnées épreuve/séance (25/084) - 13 - 14/01/2016 Senior Open /4 Honneur finale Béziers



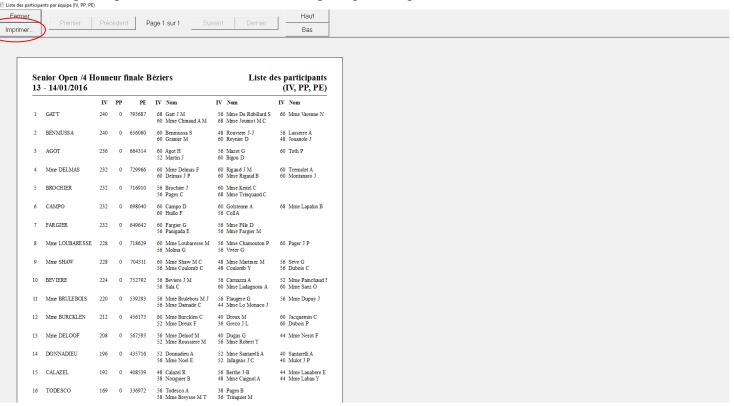
Puis avant l'arrivée des joueurs faites vos impressions dans ce fichier FFB, sans ouvrir le fichier « pat sui »



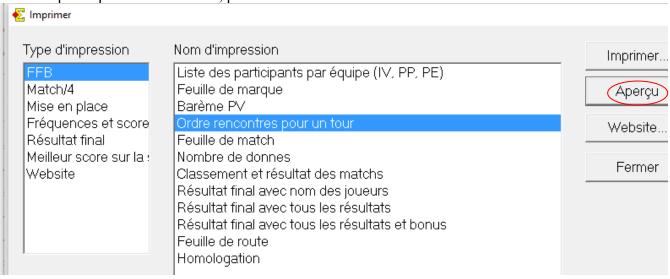




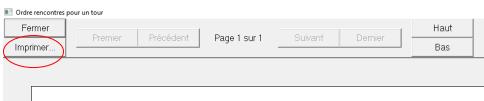
## La liste des participants s'affiche. Il ne vous reste plus qu'a l'imprimer.



### Et à faire pareil pour le barème PV, puis l'ordre des rencontres

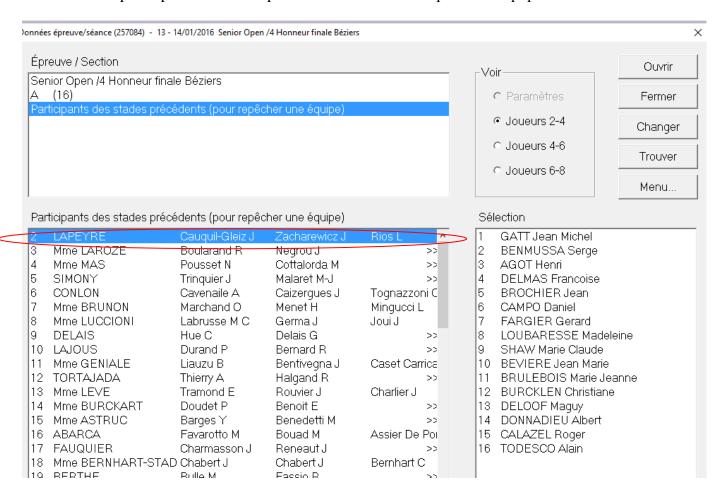




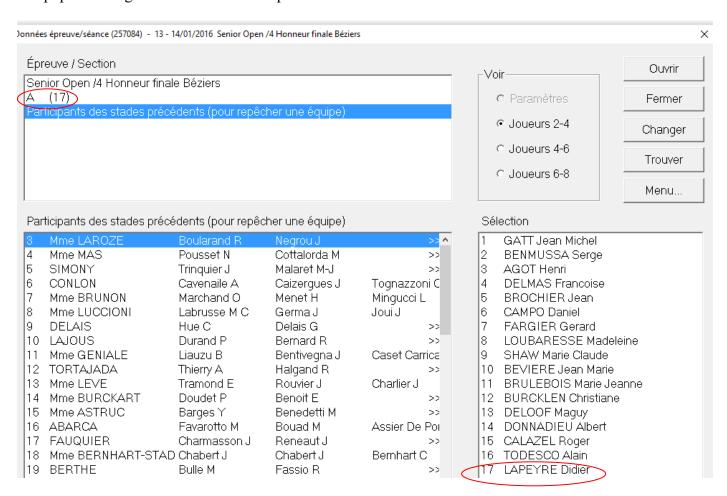


Senior Open /4 Honneur finale Béziers 13 - 14/01/2016									
Receveur	Tb	l	Visiteur						
GATT	1 <b>1</b>	2	BENMUSSA						
AGOT	<sub>3</sub> 2	4	Mme DELMAS						
BROCHIER	<sub>5</sub> 3	6	CAMPO						
FARGIER	<sub>7</sub> 4	8	Mme LOUBARESSE						
BEVIERE	10 5	9	Mme SHAW						
Mme BURCKLEN	12 6	11	Mme BRULEBOIS						
DONNADIEU	14 7	13	Mme DELOOF						
TODESCO	16 8	15	CALAZEL						

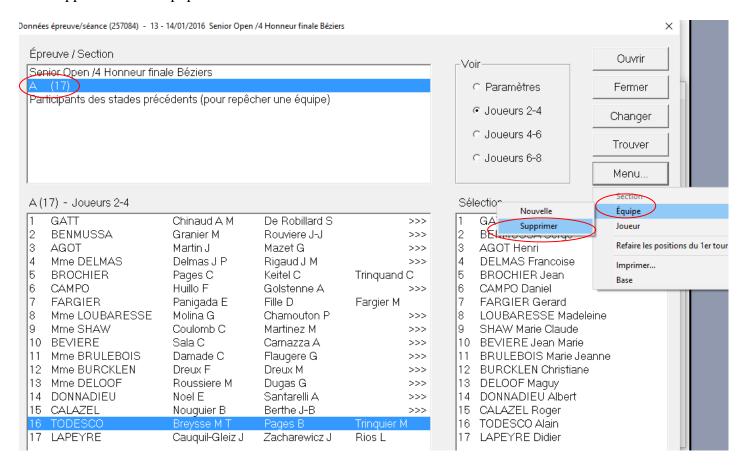
A l'arrivée des joueurs l'équipe Lapeyre vous signale qu'elle a été repêchée. Et qu'ils ont un joueur de plus. Le directeur des compétitions vous confirme le fait ainsi que l'absence de l'équipe Todesco Sélectionnez « participants des stades précédents » et double-cliquez sur l'équipe concernée.



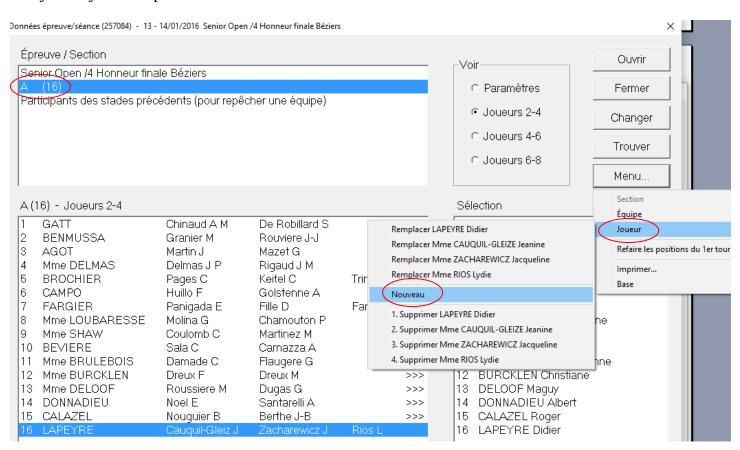
#### L'équipe est intégrée. Le Mitchell A est passé à 17 tables



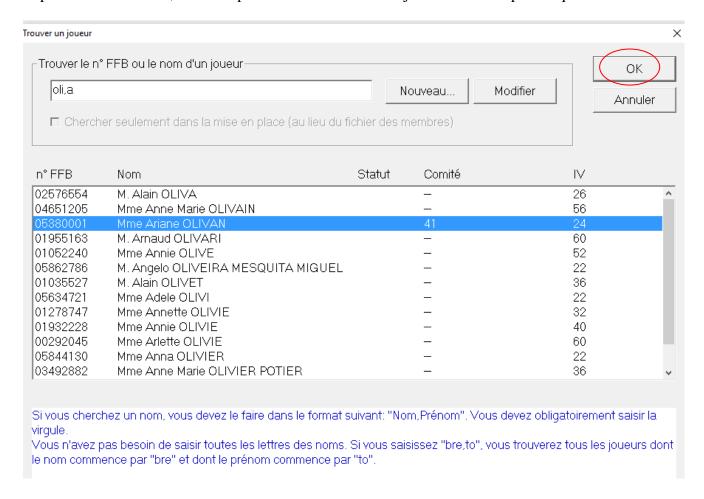
#### Puis suppression de l'équipe Todesco



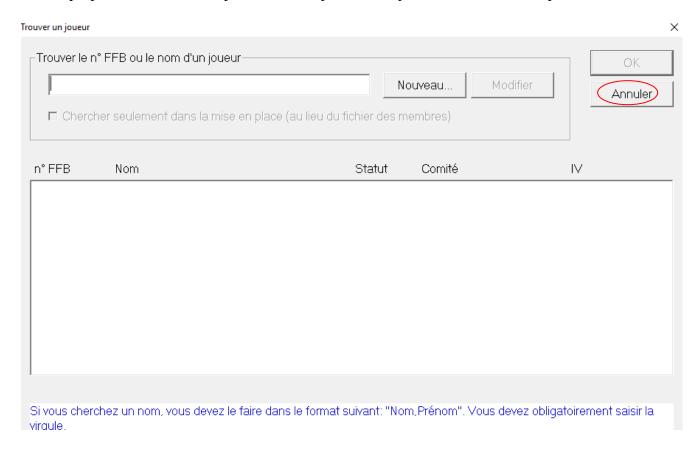
#### Et rajout du joueur en plus



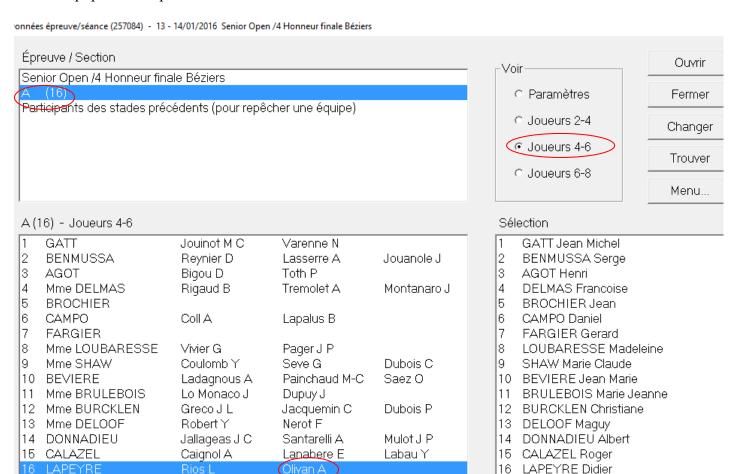
#### Tapez le début du nom, début du prénom et sélectionnez le joueur concerné puis cliquez ok



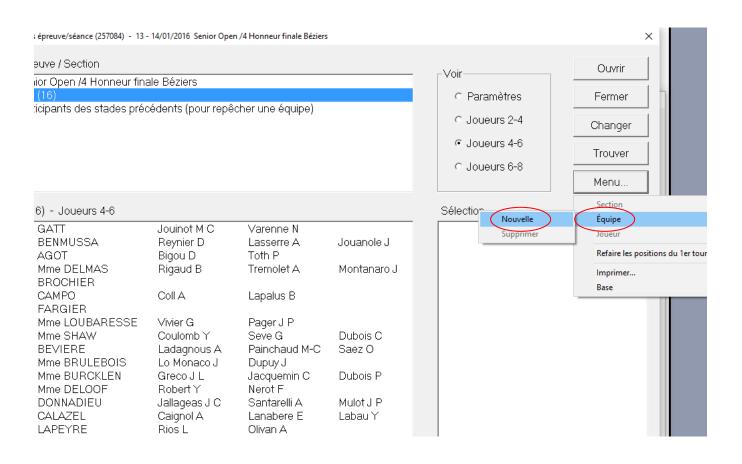
## Il vous propose de continuer à ajouter d'autres joueurs, cliquez annuler si ce n'est pas nécessaire



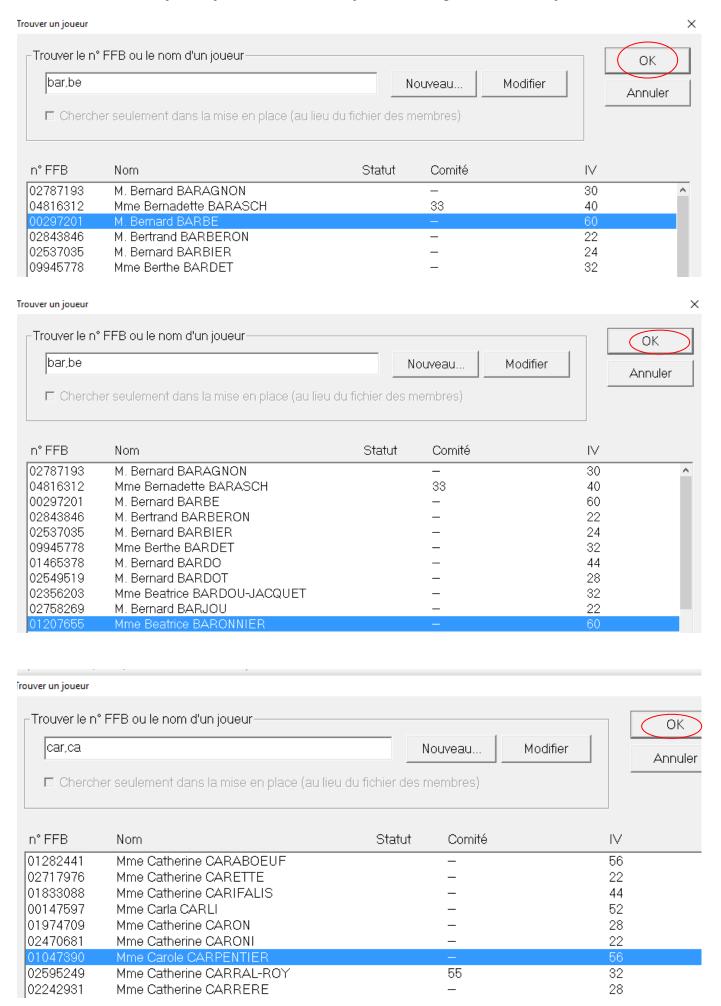
#### Voila l'équipe est complète



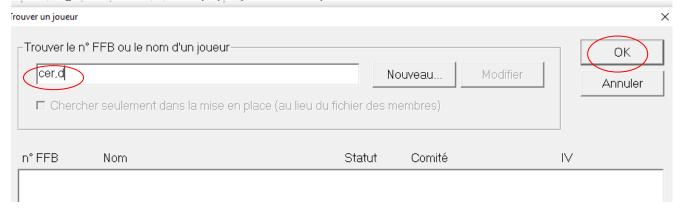
Comme c'est votre jour de chance une équipe exemptée, oubliée, vient de se présenter. Il faut la rajouter.



Il ouvre la fenêtre de rajout de joueurs. Entrez vos 4 joueurs. Le capitaine sera le 1° joueur saisi .



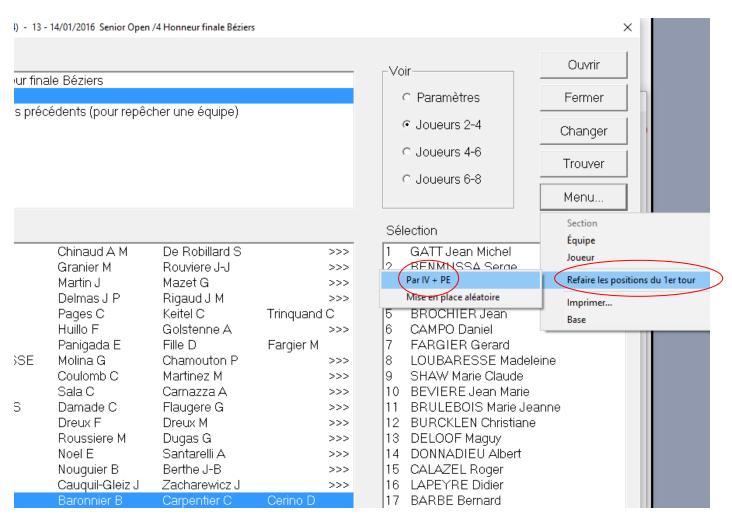
# Cerino D. étant le seul dont le nom commence par cer et le prénom par d, il ne propose pas de liste et l'intègre directement à l'équipe quand on clique sur ok



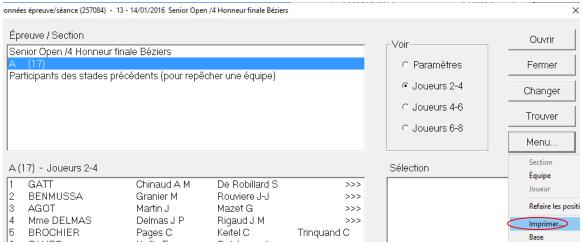
## S'il n'y a plus d'autre joueurs à rentrer, cliquez sur annuler



## Il va falloir refaire la mise en place



#### Une fois la mise en place refaite et définitive, il faut refaire les impressions, toujours sur le fichier FFB

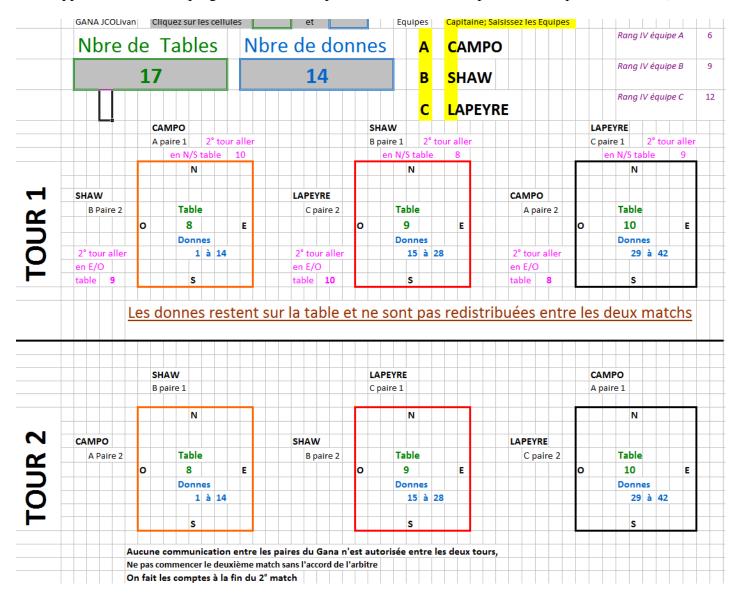


Et sortir les mises en place des 2 tours prédéterminés Senior Open /4 Honneur finale Béziers Tour 1 13 - 14/01/2016 Tbl Visiteur Receveur **GATT** 2 BENMUSSA Mme DELMAS **AGOT FARGIER BROCHIER BEVIERE** Mme LOUBARESSE Mme BRULEBOIS 13 Mme BURCKLEN 6 **BARBE** 14 Mme DELOOF **CALAZEL** 16 DONNADIEU CAMPO -3-9 Mme SHAW -3-10 LAPEYRE -3-NS au 1° tour Senior Open /4 Honneur finale Béziers Tour 2 13 - 14/01/2016 **T**/61 Visiteur Receveur DONNADIEU 1 GATT 17 CALAZEL **BENMUSSA** Mme DELOOF 3 AGOT 4 15 BARBE Mme DELMAS Mme BURCKLEN 5 BROCHIER 10 BEVIERE **FARGIER** Mme LOUBARESSE 11 Mme BRULEBOIS Mme SHAW -3-9 LAPEYRE -3-10 **CAMPO** -3-

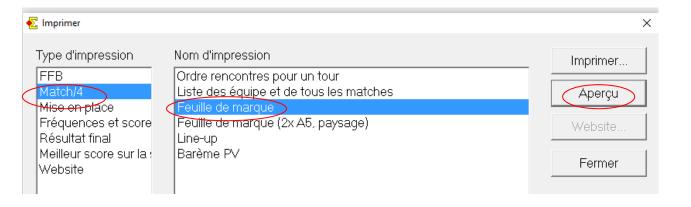
EO au 1° tour

CAMPO 8 SHAW SHAW 9 LAPEYRE LAPEYRE 10 CAMPO

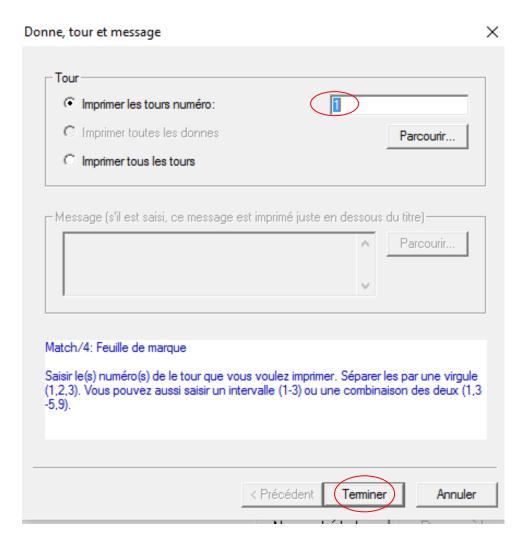
Petit rappel sur le Gana (programme Excel disponible sur demande auprès du concepteur JC Olivan)

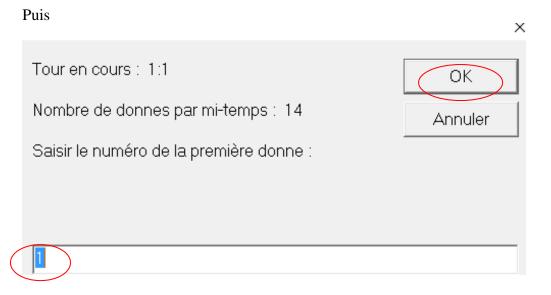


Pour faciliter la compréhension des joueurs vous pouvez leur imprimer leur feuille de marque disponible dans les impressions type « match par 4 ». Sélectionner feuille de marque. Cliquer sur aperçu



#### La fenêtre suivante s'ouvre :





Puis en cas de Gana l'écran suivant

Tour en cours: 1:1 (GANA)



Nombre de donnes par mi-temps: 14

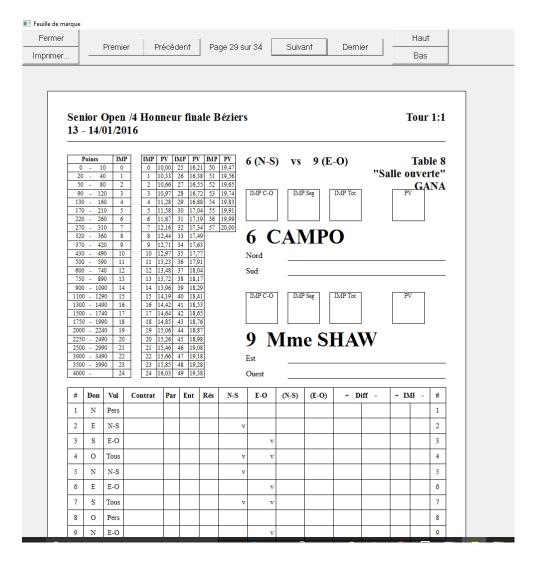
Annuler

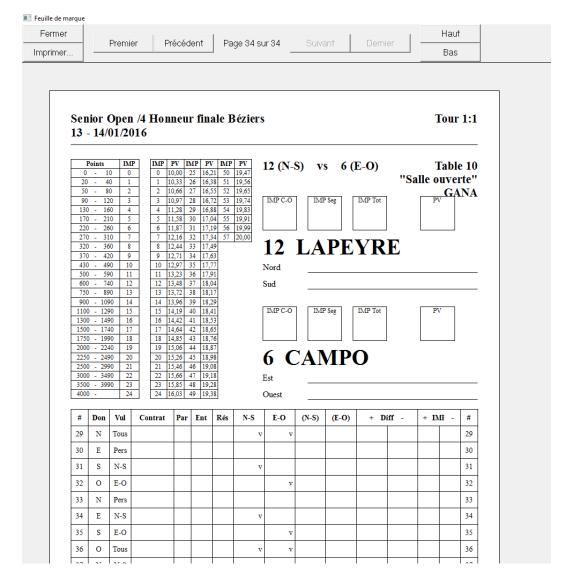
Saisir le numéro de la première donne :



1 (1-14) sur la table 8 (1° table du Gana) 15 (15-28) sur la table 9 (2°table du Gana) 29 (29-42) sur la table 10 (3° table du Gana)

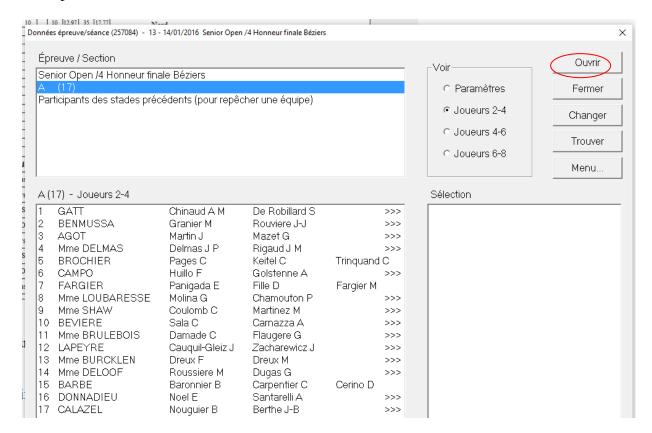
Les feuilles de marque sont proposées pour toutes les tables sélectionnez de 29 à 34 pour le Gana



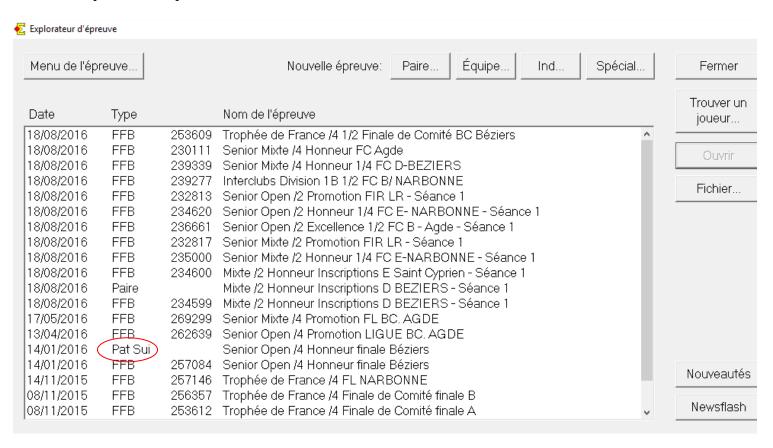


Faire pareil pour le tour 2

Toutes les modifications étant faites, l'option Bridgemate étant conforme a ce que vous voulez, vous pouvez ouvrir le fichier « Pat Sui »



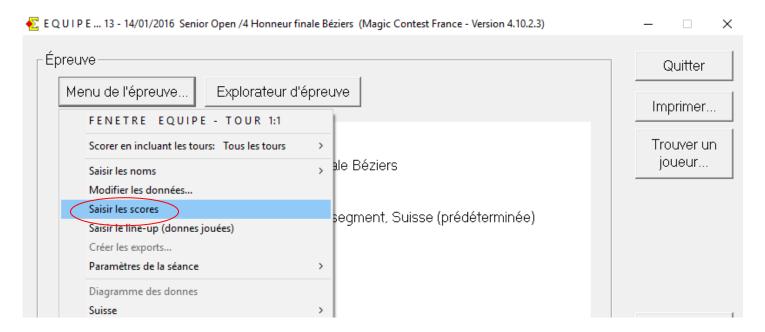
## Vue de L'explorateur d'épreuve :



## Sans Bridgemate. Avec Bridgemates passer à la page 29 pour la suite

Vous êtes sur le menu de l'épreuve

Imprimer les feuilles de Match (menu impression). Puis sélectionner et cliquer sur « saisir les scores »



la fenêtre des scores s'ouvre : sélectionnez « Tour » 1

Cliquer sur le segment >1< pour l'activer. Il devient alors rouge

Rentrer les scores sous la forme :

imp équipe Re (receveuse) – imp équipe Vi (visiteuse) puis valider touche [Entrée].

1 112		1										
enu de l'épreuve	Menu des scores											Fermer
Donne	Table	Re	Vi	C-Q	> 1 <	(2)	(3)	IMP	+/-	PV	#	Annuler
> Tour	1	1	2		18-25			18-25		7,84-12,16		Imprimer
Éguipe	2	3	4		10-10			10-10		10-10		Trouver un
Table	3	5	7		50-2			50-2		19,28-0,72		joueur
Table	4	10	8		14-10			14-10		11,28-8,72		Reste à saisir
	5	11	13		42-30			42-30		13,48-6,52		Table Equipe
	6	15	14		22-15			22-15		12,16-7,84		2 3-4 3 5-7
	7	17	16		11-10			11-10		10,33-9,67		4 10-8
	8	6	3									5 11-13 6 15-14
	9	9	3									7 17-16 8 6—3—
	10	12	3									

Il faudra attendre la fin du tour 2 pour rentrer les tables du gana

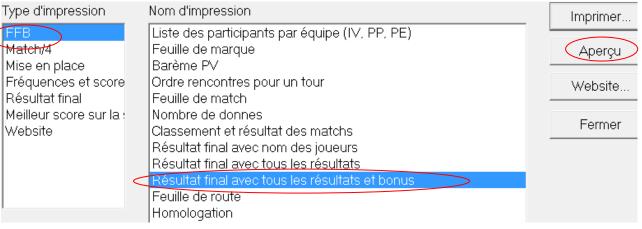
- ---- Les segments (2) (3) permettent de faire jouer des prolongations
- ---- C-O (= carry-over) : permet de saisir un handicap.

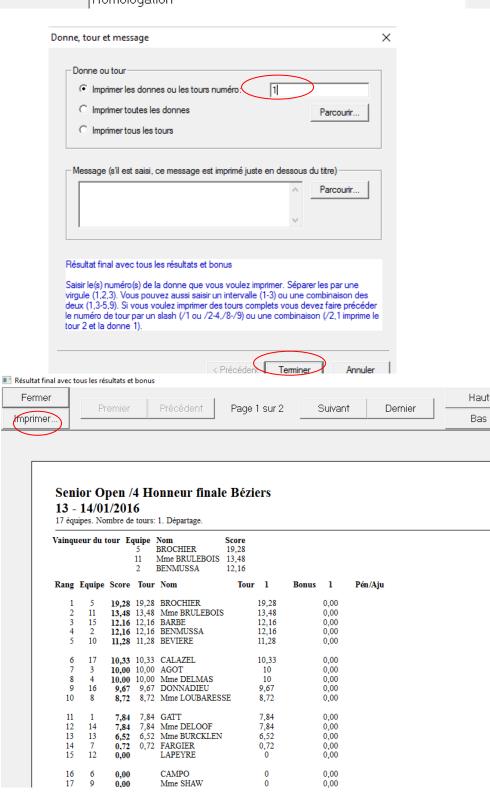
0-4 attribue 5 Imps à l'équipe Visiteuse 2-0 attribue 2 Imps à l'équipe Receveuse.

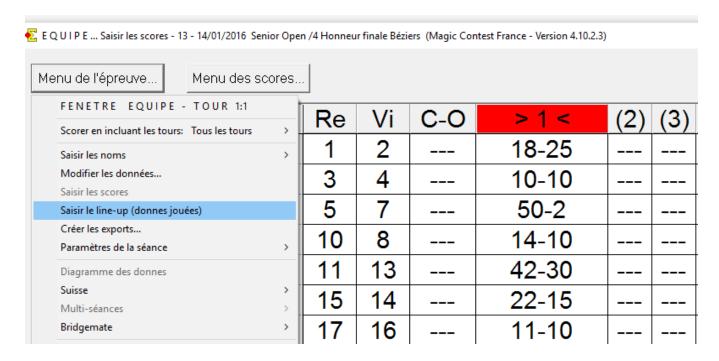
- ---- IMP : cumul des Imps des mi-temps.
- ---- #: indique le nombre de donnes déjà comparées (uniquement avec les Bridgemates).
- ---- **les pénalités ou les bonus** se saisissent dans la colonne +/- en points de victoire PV sous la forme -0,5--1 [Entrée]

pénalité 0.5PV aux receveurs - séparation pénalité 1PV aux visiteurs

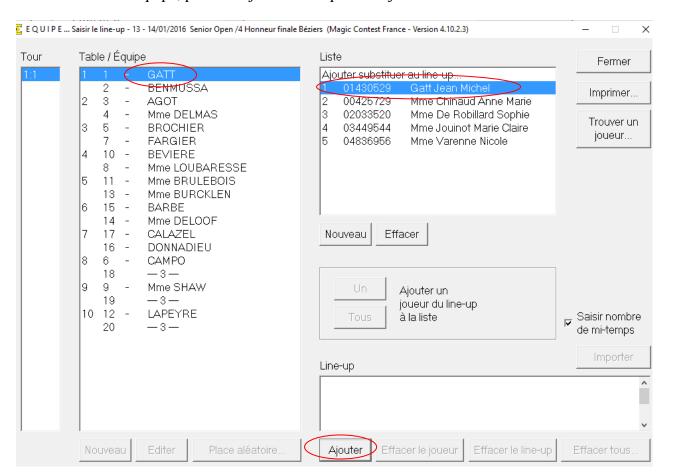
0-1 [Entrée] rien pour les receveurs et bonus de 1PV pour les visiteurs





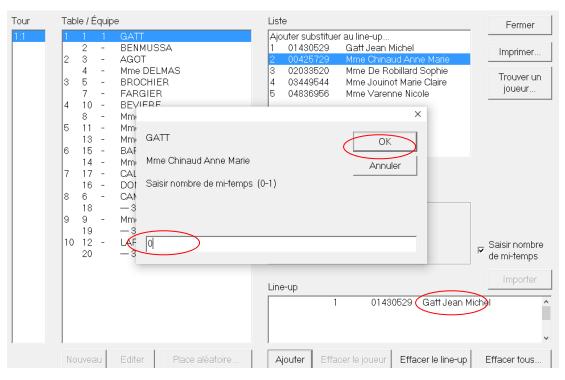


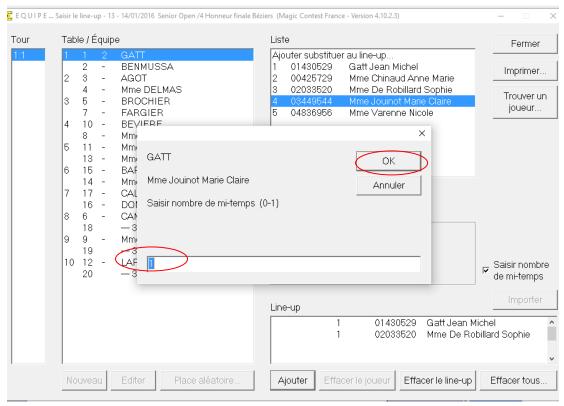
La fenêtre du line-up s'ouvre : Sélectionner la 1° équipe, puis le 1° joueur et cliquer sur ajouter

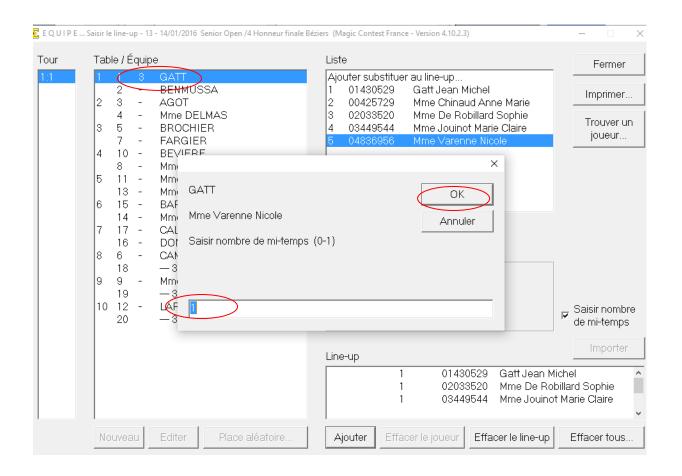


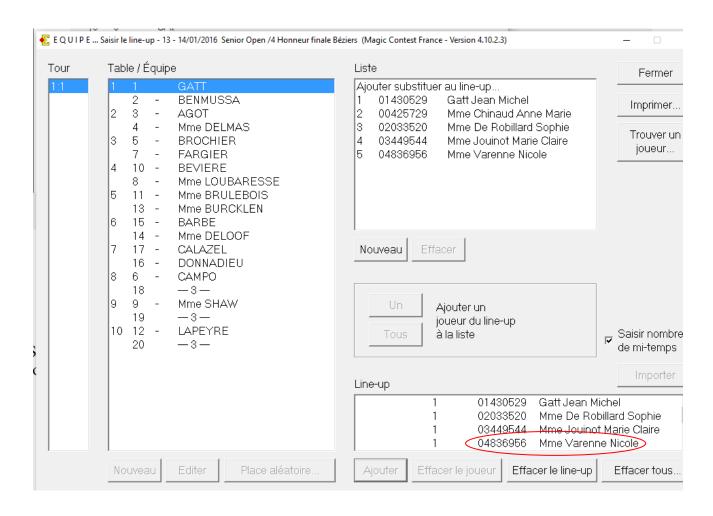
Une petite fenêtre va s'ouvrir ou il faudra rentrer le nombre de mi-temps jouées par chaque joueur.



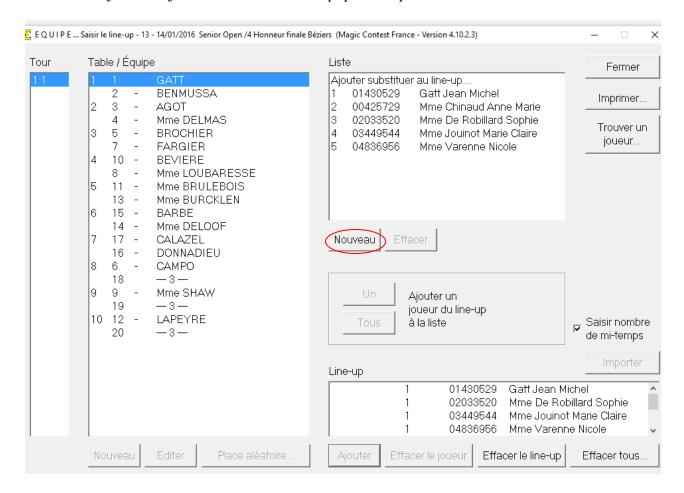




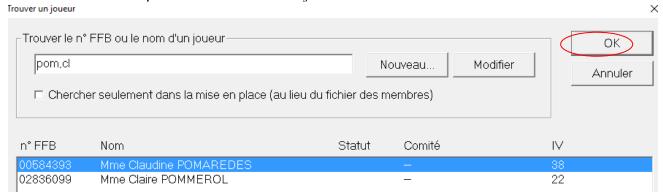




#### Pour rajouter un joueur : Sélectionner l'équipe et cliquer sur nouveau



#### Cela ouvre la fenêtre pour rentrer un nouveau joueur



#### Le joueur est ajouté dans l'équipe pour toute la suite de la compétition



Une fois le line-up complètement rempli il faut créer les exports de ce tour 1 et vérifier sur le site de la FFB.

#### Passons au tour 2.

## L'équipe 2 fait forfait pour ce Match

Menu de l'épreuve	Menu des scores.	]										Fermer
Donne	Table	_ ∣Re	Vi	C-O	>1<	(2)	(3)	IMP	+/-	PV	#	Annuler
> Tour	1	16	1		15-25			15-25		7,03-12,97		Imprimer
Équipe	2	2	17		0-0			0-0	-10-2	0-12		Trouver un
	3	14	3		10-10			10-10		10-10		joueur
Table	4	4	15		50-3			50-3		19,18-0,82		Reste à saisir
Tour 2	5	13	5		20-17			20-17		10,97-9,03		Table Equipe
1	6	7	10		45-3			45-3		18,65-1,35		2 2-17
	7	8	11		14-12			14-12		10,66-9,34		4 4-15

Quand une équipe est forfait pour un tour et un seul, elle marque 0 PV\* et son adversaire 12 PV\*\* minimum.

Voir RNC (règlement national des compétitions). Des modifications sont apportées chaque année

\*(sauf en cas de force majeure où l'équipe défaillante marque alors 8 PV)

\*\*(ou la moyenne des points qu'elle a obtenus dans ses autres matches ; ou la moyenne des points obtenus par les autres équipes contre l'équipe défaillante.)

Le choix s'effectue au mieux pour l'équipe concernée et la rectification éventuelle est introduite au moment du classement général final (donc sans incidence sur le bonus).

Le score de 12 PV est utilisé pour les classements intermédiaires établis à la fin de chaque tour.

Pour cela, saisir pour le match concerné 0-0 dans le segment >1 < Donc 10-10 en IMPs si on ne fait rien d'autre

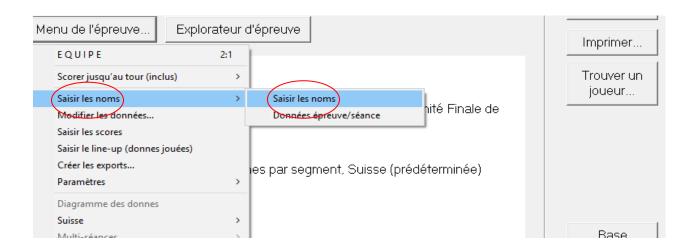
Il faut donc ajuster le score grace au bonus et malus

puis saisir dans la colonne +/- : 2--10 si l'équipe visiteuse est forfait

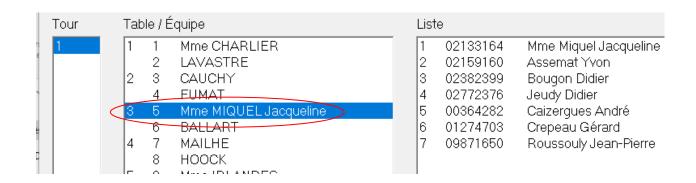
ou -10-2 si l'équipe receveuse est forfait (-10) - (2)

# Comment mettre une équipe forfait définitif dans magic contest :

Dans le menu de l'épreuve sélectionnez saisir les noms

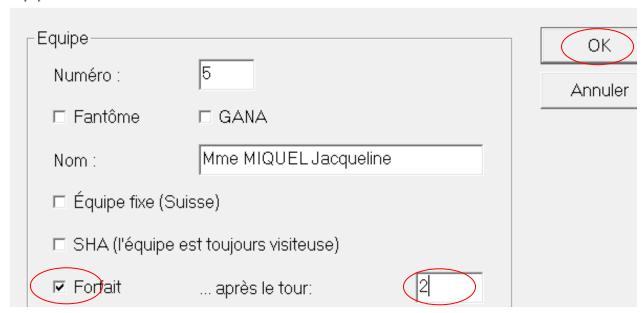


On voit apparaître une fenêtre comme le line-up On double clique sur le nom de l'équipe concernée



et une fenetre apparaît ou on enregistre le forfait

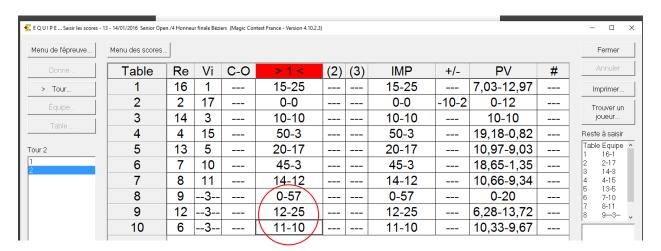
#### Equipe



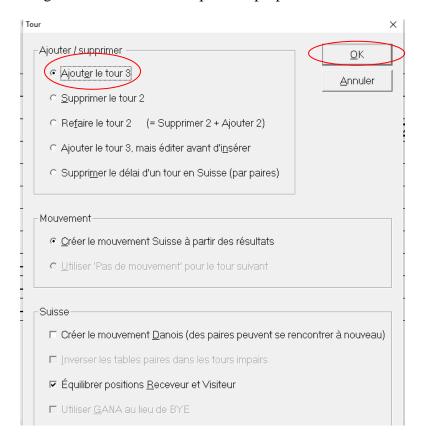
Revenons au tour 1 pour remplir le Gana car les résultats des 3 matchs sont disponibles.

lenu de l'épreuve	Menu des scores											Fermer
Donne	Table	Re	Vi	C-O	> 1 <	(2)	(3)	IMP	+/-	PV	#	Annuler
> Tour	1	1	2		18-25			18-25		7,84-12,16		Imprimer
Équipe	2	3	4		10-10			10-10		10-10		Trouver un
	3	5	7		50-2			50-2		19,28-0,72		joueur
Table	4	10	8		14-10			14-10		11,28-8,72		Reste à saisir
ur 1	5	11	13		42-30			42-30		13,48-6,52		Table Equipe
	6	15	14		22-15			22-15		12,16-7,84		2 3-4 3 5-7
	7	17	16		11-10			11-10		10,33-9,67		4 10-8
	8	6	3		57-0			57-0		20-0		5 11-13 6 15-14
	9	9	3		25-12			25-12		13,72-6,28		7 17-16 8 6—3-
	10	12	3		10-11			10-11		9,67-10,33		

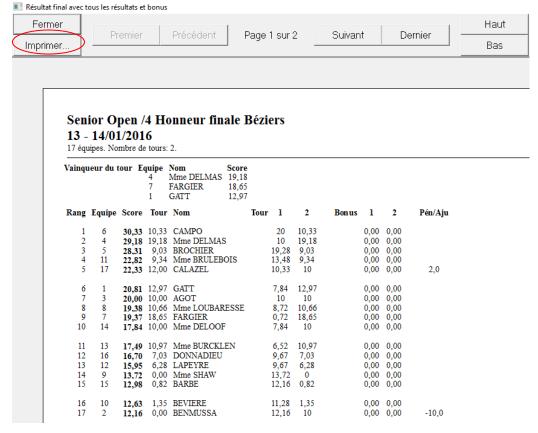
Il faut saisir deux fois les résultats: une fois pour les scores du tour 1 et une fois pour les scores du tour 2 mais en les inversant.



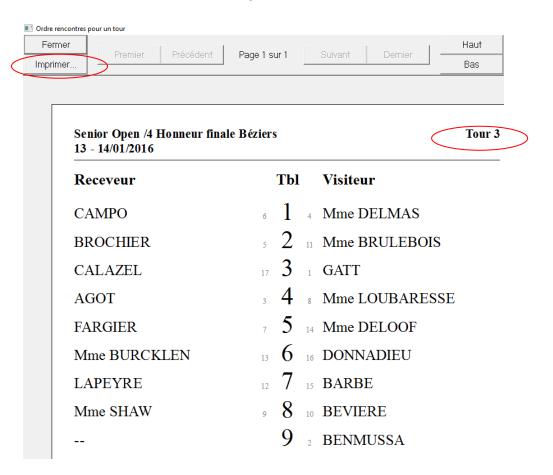
En rentrant le dernier score de la table 10, magic Contest va automatiquement proposer la création du tour 3.



## Retour au Menu de l'épreuve. Cliquer sur imprimer pour sortir les résultats du tour 2



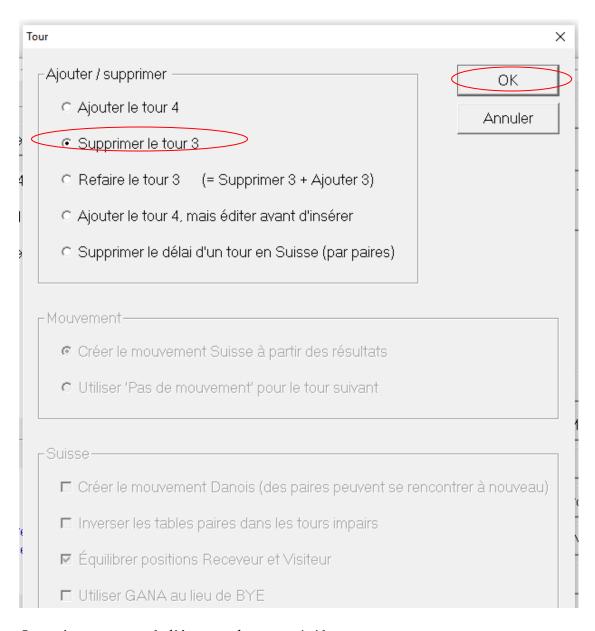
#### Puis l'ordre des rencontres du tour 3



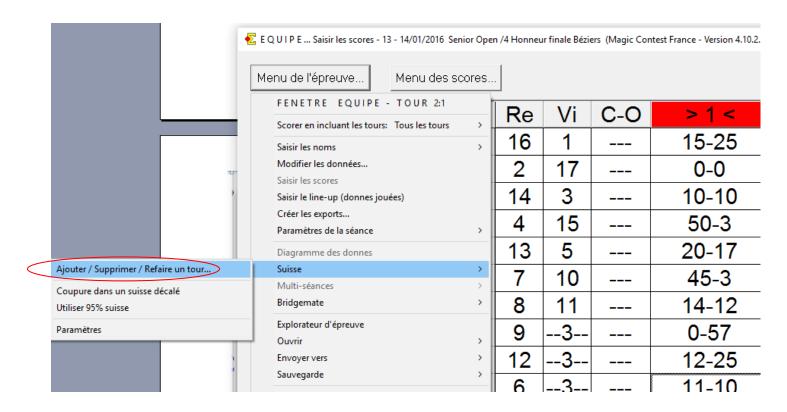
Ne pas oublier de rentrer le line-up du tour 2 Puis de créer les exports pour remonter les résultats sur le site FFB Et ainsi de suite jusqu'au dernier tour.

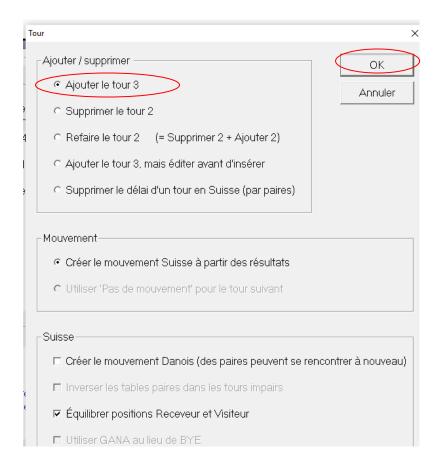
## Pour supprimer un tour





On revient au menu de l'épreuve du tour précédent On corrige les résultats erronés

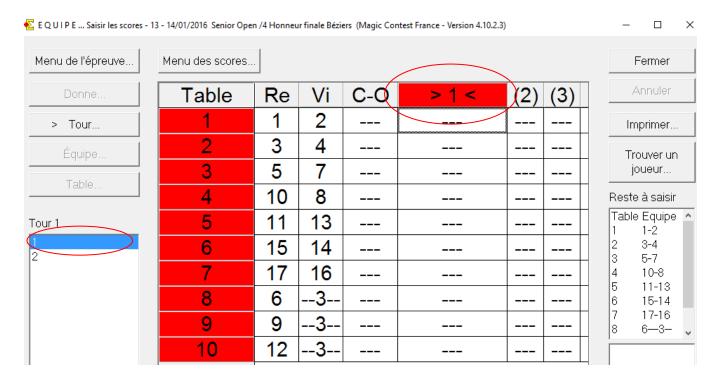




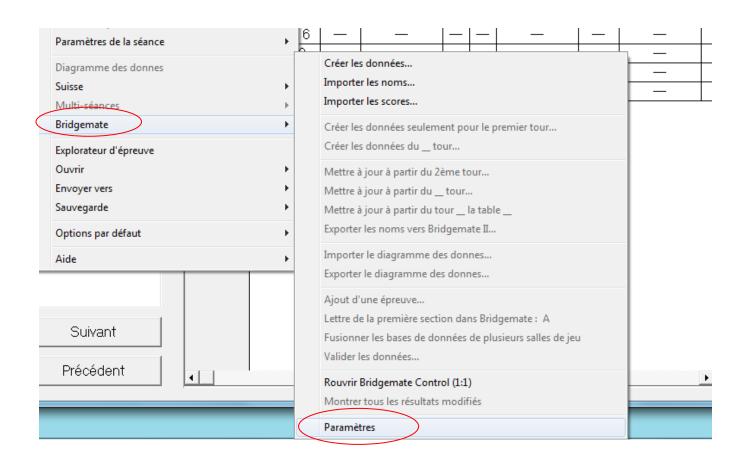
Et un nouveau tour 3 est crée. Ne pas oublier d'activer le segment 1 du tour 3

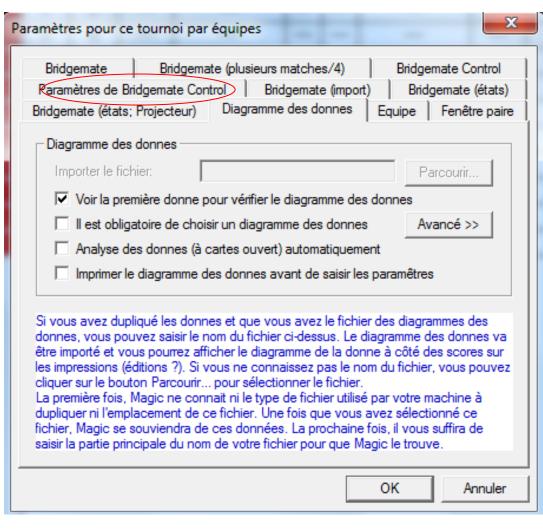
## Avec Bridgemates.

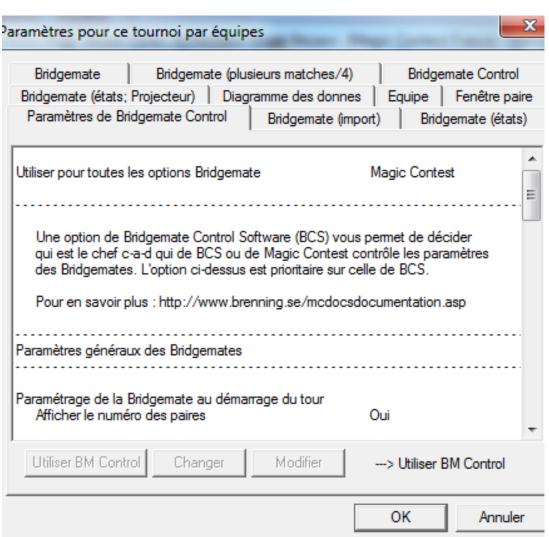
Vérifier que l'on a marqué oui à bridgemate, ouvrir et créer le fichier « pat sui » Dans le menu de l'épreuve : Sélectionner le tour 1 puis activer le segment 1 si nécessaire

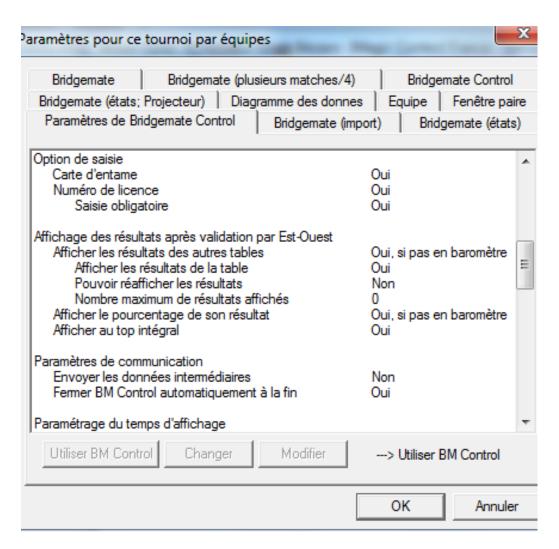


Un réglage des paramètres Bridgemates est possible.

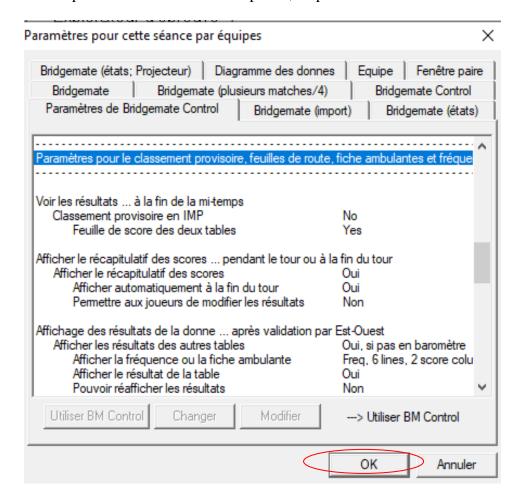




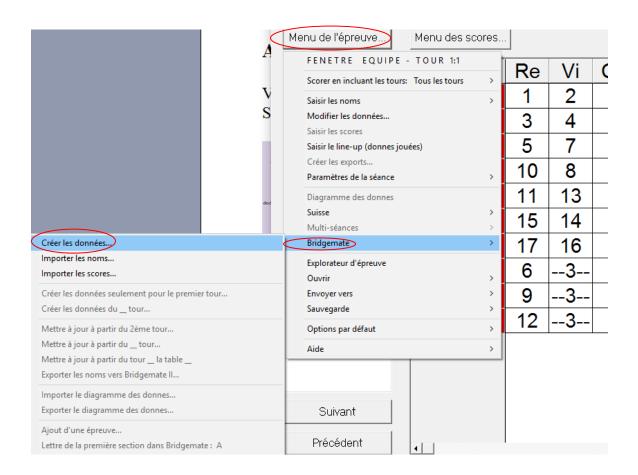




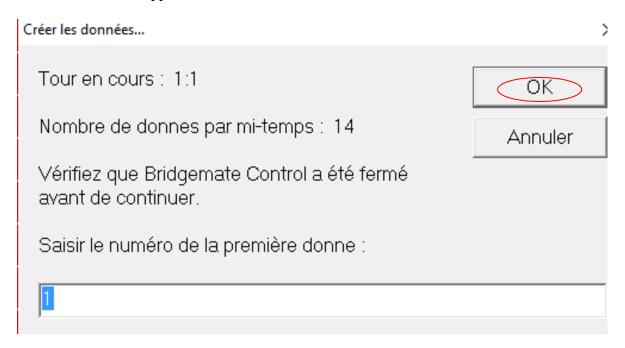
Après avoir selectionné vos options, ne pas oublier de valider



Puis sélectionner bridgemate et créer les données (vérifier que le serveur est branché à la prise USB de l'ordi) Cliquer sur créer les données



#### La fenêtre suivante apparait



Attention à bien mettre des séries de donnes de 1 a 14 sur toutes les tables hors Gana.

# Le club n'a pas suffisamment de séries d'étuis

Nombre insuffisant de donnes pour mettre les mêmes donnes à tout le monde.

#### **Solution 1**

Si cela est impossible (le club n'en a pas assez) alors il faut remplacer 1 par –Z,

Z étant le numéro de la dernière donne en service

Ex Table 1 : donnes de 1 à 14 Table 2 : donnes de 15 à 28

Table 3 : donnes de 29 à 42 mettre -42

#### **Solution 2**

Ex:

Match de 8 donnes et seulement 5 séries d'étuis pour 15 tables

Mettre les donnes de 1 à 8 dans les 5 premières tables Puis de 9 à 16 de la table 6 à 10 Puis les donnes 17 à 24 pour les tables de 11 à 15

Et ça on l'explique au logiciel magic en inscrivant 1,6,11 quand il demande le numéro de la première donne

Impératif: mettre les donnes par ordre croissant sans sauter de numéro

#### **Solution 3**

N° TABLE N° 1° DONNE 1:1, 5:17

#### 1:1,7:17

(Soit table 1, le premier  $n^{\circ}$  de donne est le 1, à partir de la table 7, le  $1^{er}$   $n^{\circ}$  de donne est le 17).

Cela permet d'utiliser des séries de donnes qui ne se suivent pas : de 1 à 7 puis de 17 à 24 (même vulnérabilité

Quelque soit la solution choisie magic le repropose par défaut pour les matchs suivants

#### Puis

#### Créer les données...

Tour en cours: 1:1 (GANA)

Nombre de donnes par mi-temps : 14

Annuler

OK.

Vérifiez que Bridgemate Control a été fermé avant de continuer.

Saisir le numéro de la première donne :

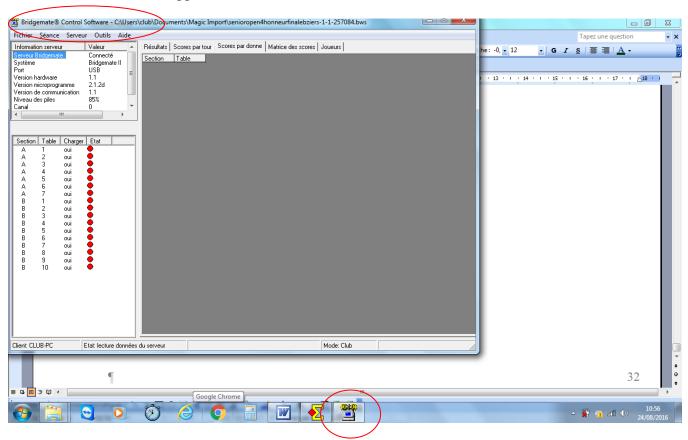
1,15,29

1 (1-14) sur la table 8 (1° table du Gana)

15 (15-28) sur la table 9 (2°table du Gana)

29 (29-42) sur la table 10 (3° table du Gana)

## BCS s'ouvre .Son icône apparaît dans la barre des taches



Les bridgemates sont activés, Les joueurs peuvent rentrer leurs numéros de licence.

Magic propose d'importer les numéros. Attendez 2/3 minutes et cliquer oui

## Magic Contest France



La base de donnée a été créée avec succès.

Voulez vous importer les noms?

\*\*\*

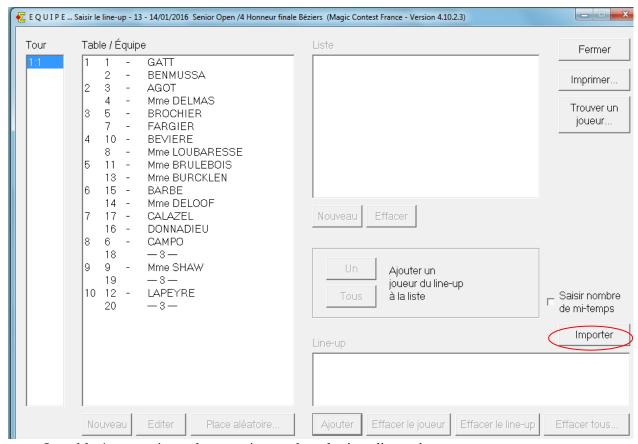
Il n'est pas possible d'importer les noms avant que les Bridgemates de toutes les tables ne soient activés et que les joueurs aient saisi leur numéro de licence.

Il est recommandé d'attendre quelques minutes jusqu'à ce que tous les joueurs saisissent leur numéro de licence. Vous pouvez laissez cette fenêtre ouverte et cliquer sur Oui plus tard.

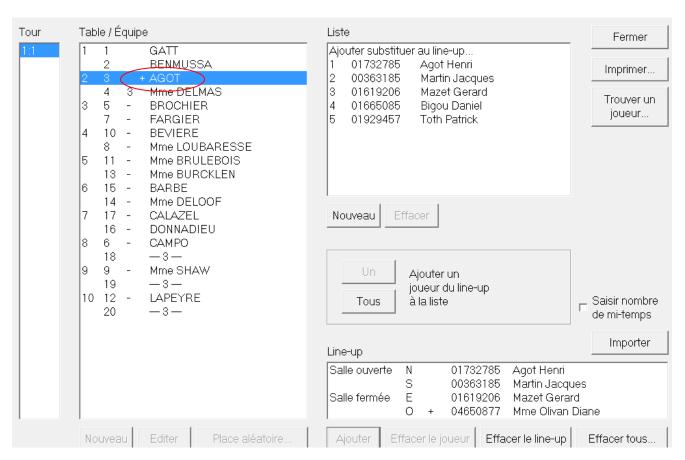
Si vous devez faire quelque chose d'autre dans Magic Contest vous pouvez cliquer sur Non. Vous pourrez importer manuellement les noms ultérieurement par Menu de l'épreuve-Bridgemate-Import des noms.



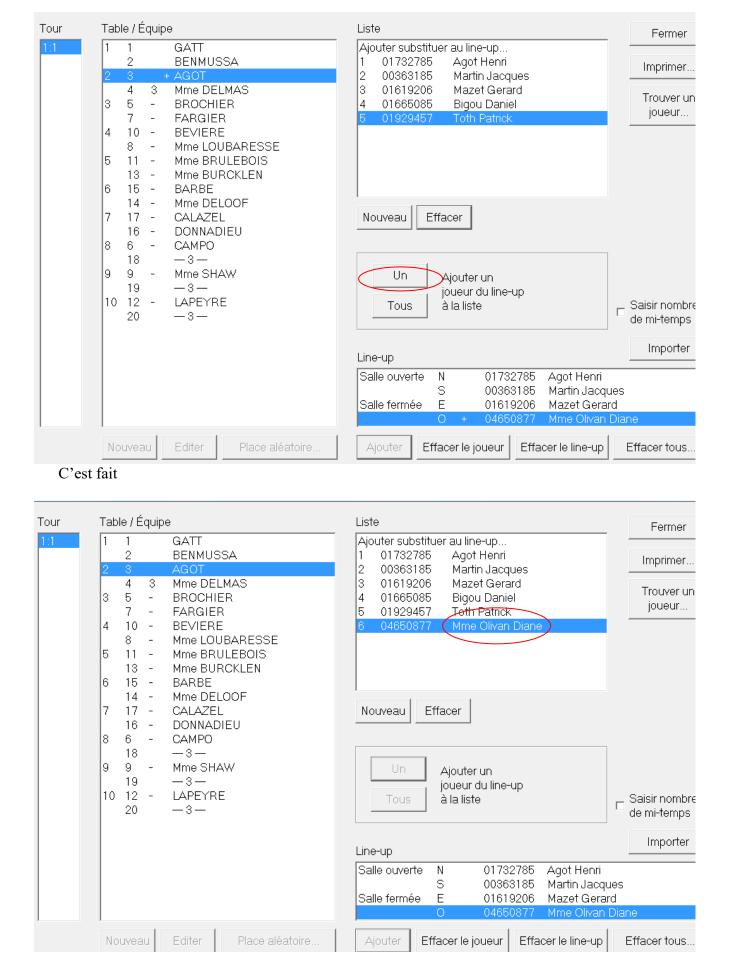
Magic ouvre la fenêtre du line-up. Cliquer sur importer. Chaque fois que vous cliquerez sur Importer magic met à jour le line-up (Il y a toujours des retardataires)



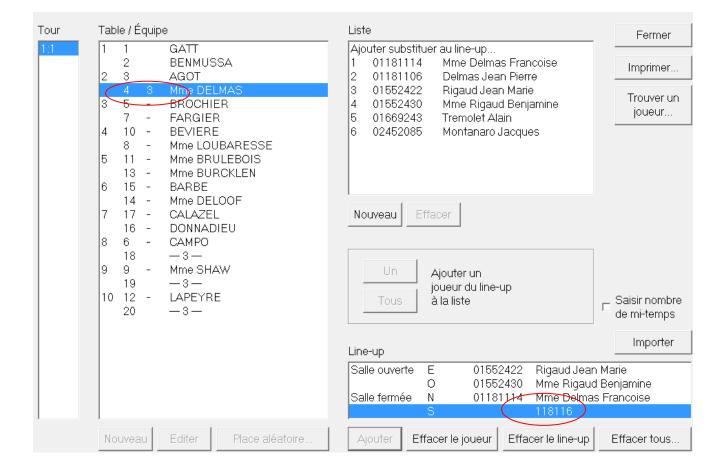
La table 1 a rentré tous les numéros et donc le tiret disparaît



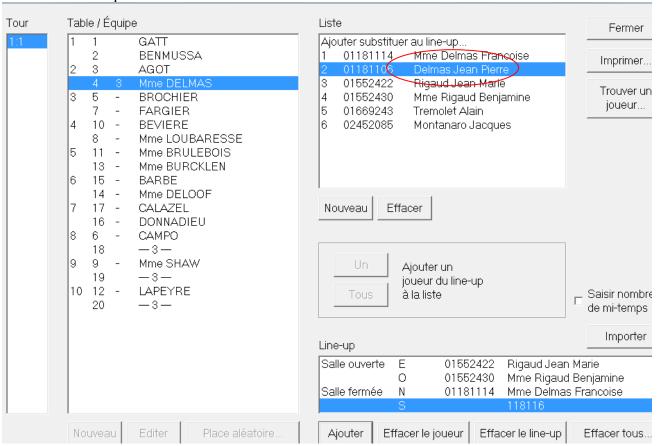
Si un + apparaît signifie qu'un joueur non répertorié joue. Pour l'intégrer à l'équipe Sélectionnez-le et cliquer sur « un »



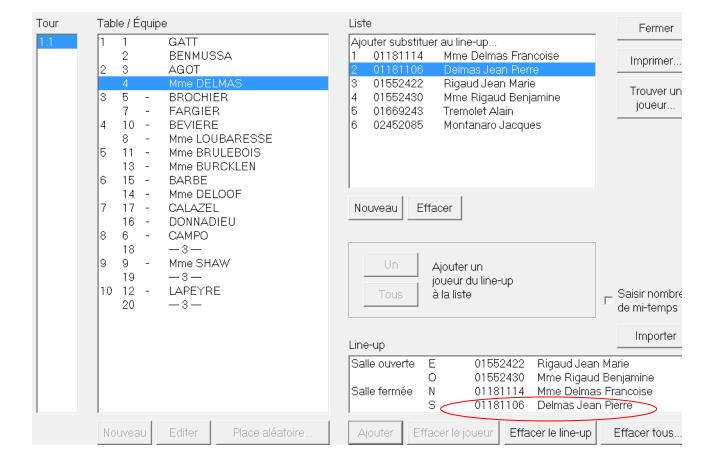
En table 2 le chiffre 3 signifie qu'il manque un numéro ou qu'il est faux. Il s'agit très probablement de M Delmas. Sélectionner le numéro



Et double-cliquer sur le bon numéro dans la liste.

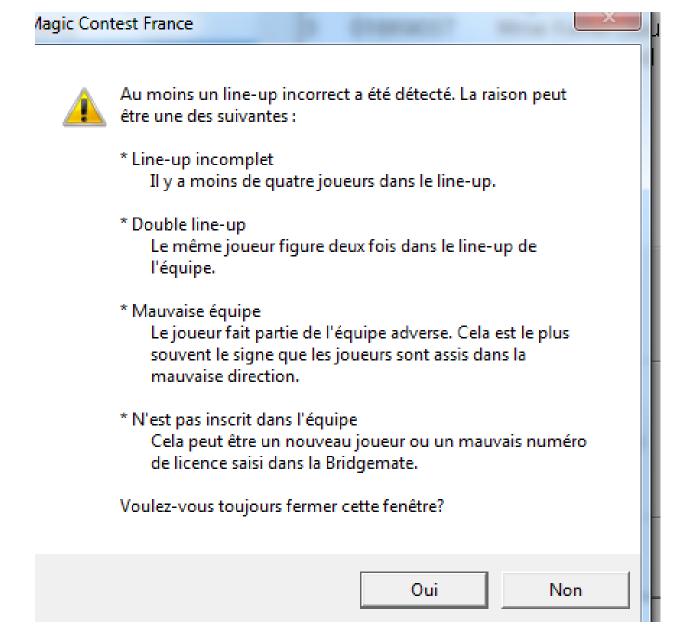


C'est fait



Si une croix x apparaît à la place du tiret c'est que les 2 équipes sont mal placées. Il faut aller à la table, faire changer les, joueurs mal orientés, effacer le line-up et rentrer ce line-up manuellement

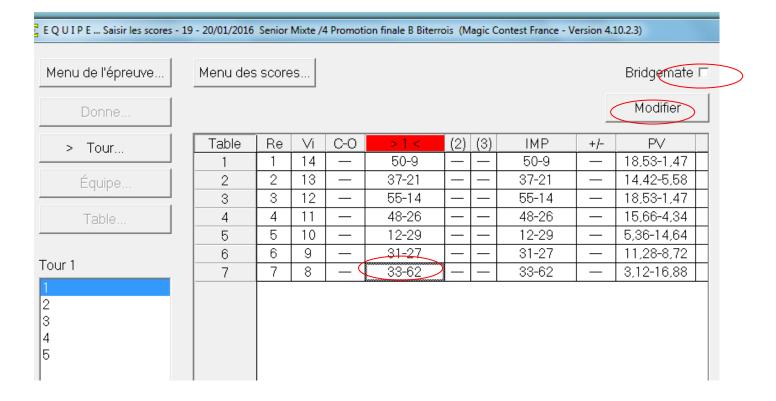
Une fois le line- up rempli, on peut fermer la fenêtre. Un message d'erreur peut apparaître.



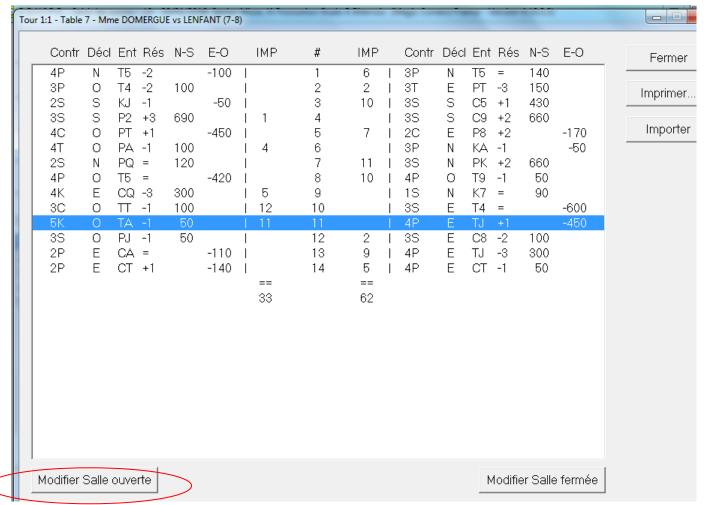
Il est conseillé de régler le problème sinon la remontée des résultats peut être compromise.

Pour une modification du line up inutile de tout désenregistrer, le dernier tour suffit.

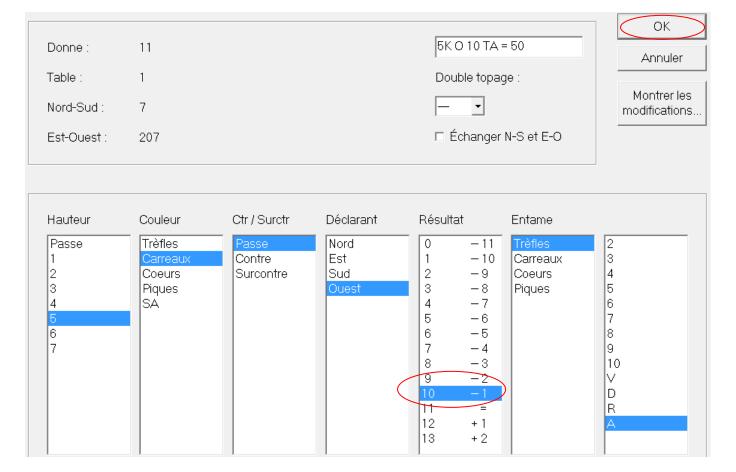
Les résultats remontent au fur et à mesure. Quand ils sont tous remonté alors BCS se ferme, et la case bridgemate est décochée. Pour sortir les résultats : même procédure que précédemment Pour effectuer une correction il suffit de cliquer sur les scores de la table et sur modifier



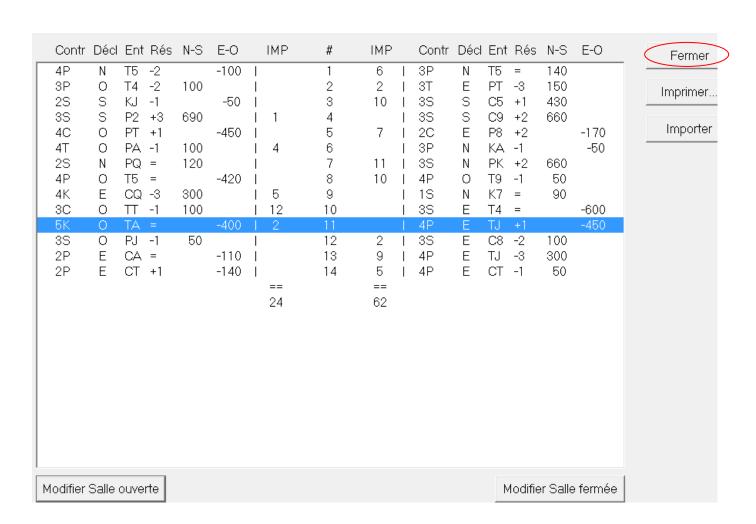
Les feuilles de route apparaissent. Sélectionnez la ligne de l'erreur puis cliquez modifier la salle ouverte ou fermée



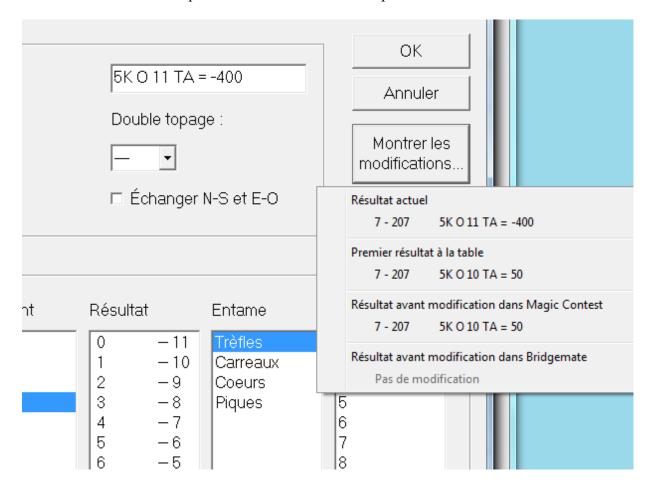
Il suffit alors de rectifier



#### La modification est faite



En cas de besoin l'historique des modifications reste disponible



La fonction changer NS et EO est accessible par la même fenêtre. On l'utilise quand à une table ils ont joué une donne dans la mauvaise orientation, et que l'on s'en est aperçu au transfert et que l'on a mis la donne dans l'autre sens pour récupérer l'erreur. quand on utilise cette fonction il faut le faire en salle fermé puis en salle ouverte.

## Les pièges:

Au démarrage de la compétition, vous attendez une équipe qui ne vient pas il faudra les mettre fantome au premier tour (ce qui leur laisse la possibilité d'arriver pour le 2° tour). S'ils n'arrivent pas alors il faudra les mettre forfait a partir du tour 2.

Quand les bridgemates ont été lancés avec des données erronées il est possible de supprimer le BWS de ce tour. Il se trouve dans magic import

Cas particulier du Suisse 13 équipes : si message d'erreur et refus d'ouvrir magic : allez dans les paramètres et remplacer Gana sur 1 ou 2 tour par BYE

Pas de piles dans le serveur (risque de perte des données)

Ne pas valider la mi-temps (impossible de créer les données à envoyer aux bridgemates) Quand 2 mi-temps pensez à sélectionner >2< sur le tableau des résultats pour activer la 2° mi-temps

Ouvrir plusieurs fois l'épreuve (apparition d'un fichier pair en 4--dans ce cas fermer magic contest et rouvrir)

Qd un bridgemate est bloqué sur un écran factory test (écran réglage des contrastes)

Il faut taper sur les touches 2 5 SA Carreaux