

MAGIC CONTEST

tournoi par paires sans Bridgemate

**ATTENTION : les mouvements Howell de
Magic Contest sont différents de ceux de
FFBclub.net/FFB.com ! (voir 22)**

Tous les écrans de Magic Contest
comportent une zone d'aide.

Version 17/02/2011

1- Présentation

Magic Contest est un logiciel conçu à l'origine pour permettre de dépouiller les tournois de bridge dont les scores sont saisis à la table par les joueurs en utilisant les Bridgemates.

Des aménagements permettent son utilisation sans Bridgemate.

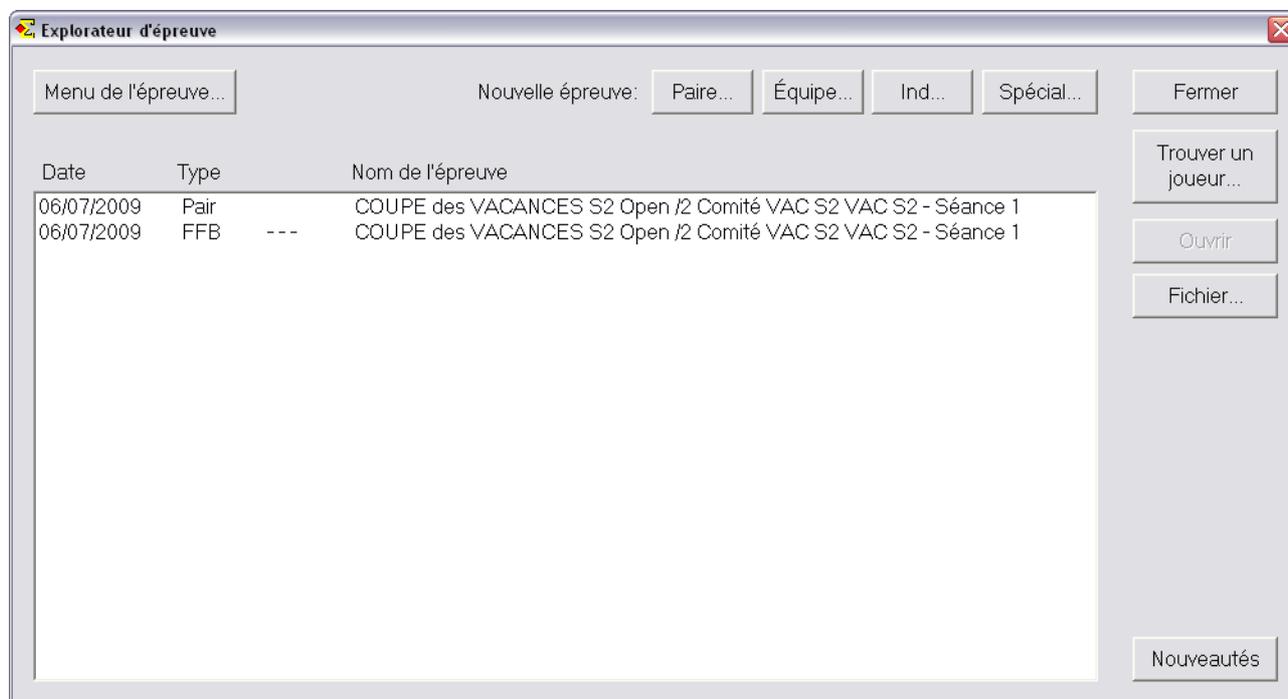
2-Installation de Magic Contest

Se reporter au document « Installation de Magic Contest » disponible sur le [site Intranet de la FFB](#).

3- L'Explorateur d'épreuve

L'**Explorateur d'épreuve** vous permet d'accéder aux épreuves que vous voulez ou que vous avez traitées avec Magic Contest.

Il se présente ainsi :



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. Il existe une ou deux lignes pour chaque séance de l'épreuve.

Le type d'épreuve (2ème colonne en partant de la gauche) permet de différencier les différentes séances.

Les différents types sont :

- FFB ;
- PAIR ;
- TEAM;
- TEAM SW;
- BUT ...

Le type FFB correspond à la fenêtre de paramétrage à laquelle vous allez pouvoir accéder avant toutes les séances (si vous avez plusieurs sections). C'est dans cette fenêtre que vous allez, si nécessaire, modifier le nombre de sections, ajouter ou retirer des tables, faire des permutations entre deux paires, faire le mouvement inter-séances, etc. C'est cette fenêtre qui est créée dans MagicContest lors de l'import d'une épreuve.

Pour accéder à la fenêtre FFB sélectionnez l'épreuve et cliquez sur **ouvrir** (ou double-cliquez sur la ligne de l'épreuve).

Menu Fichier

En cliquant sur **Fichier** dans l'**Explorateur d'épreuve** vous obtenez le menu suivant :



Pour supprimer une épreuve, sélectionnez la en cliquant dessus puis cliquez sur **fichier puis sur **supprimer**.** Attention, la suppression est définitive.

Depuis l'explorateur d'épreuve vous pouvez éditer un fichier de donnes via le **diagramme des donnes** (voir 16) sans avoir à ouvrir une épreuve. Cela permet l'import, l'analyse à 4 jeux et l'impression d'une série de donne. Sur l'impression le nom de la série sera le même que celui du fichier. Vous pouvez y accéder à partir du menu fichier en cliquant sur **Ouvrir Diagramme des donnes**.

Si vous imprimez une série de donnes à partir de ce menu elle ne sera pas liée à une épreuve et le nom affiché en entête sera celui du préfixe du fichier.

Ce menu est aussi accessible lors du dépouillement d'une épreuve.

Appliquer un filtre permet de rechercher une épreuve particulière en indiquant une partie du nom de l'épreuve.

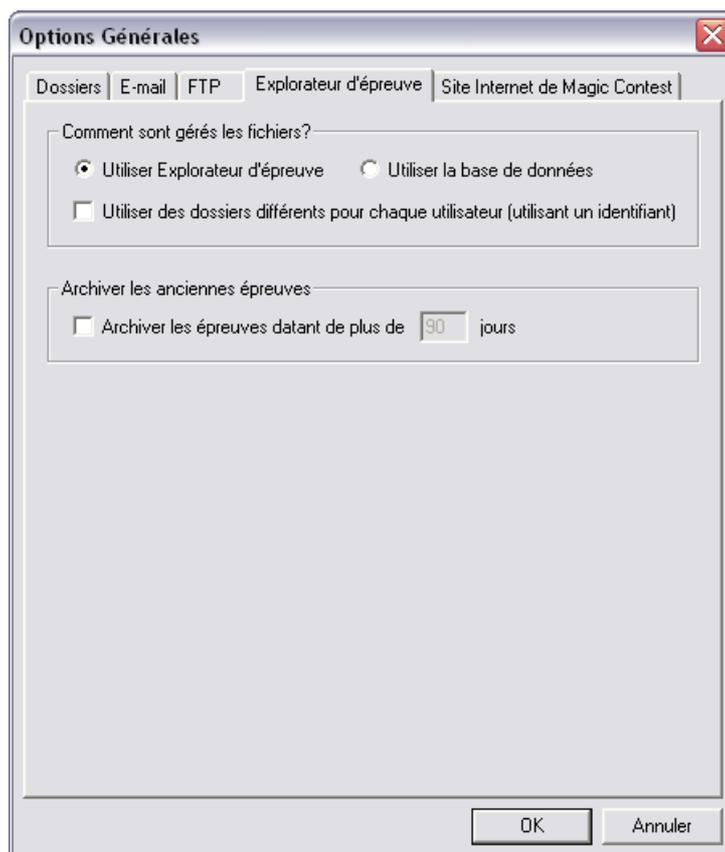
Nouvelle épreuve

Vous pouvez aussi créer une nouvelle épreuve à partir de ce menu mais vous ne disposerez pas des fenêtres FFB et l'export vers la base de gestion de la FFB ne sera pas possible.

Archivage des anciennes séances

MagicContest vous offre la possibilité d'archiver automatiquement les anciennes séances. Pour paramétrer le délai avant archivage cliquez sur **Menu de l'épreuve** → **options par défaut** → **généraux** puis sur l'onglet **Explorateur d'épreuve**. Cochez l'onglet **Archiver les épreuves datant de plus de ...** et indiquez le nombre de jours souhaité. Les épreuves seront alors stockées dans **Mes documents\Magic Files\Epreuve\Archives**.

Il est recommandé d'archiver les épreuves de plus de 90 jours afin de ne pas surcharger inutilement l'**Explorateur d'épreuve**. De plus, un trop grand nombre d'épreuve dans l'explorateur ralentit son ouverture.



4-La fenêtre FFB vous sert à ajuster les paramètres de votre épreuve

Important : vous ne pourrez plus modifier le format de l'épreuve (nombre de sections, de tables, de tours, de donnes) une fois que vous avez cliqué sur **Ouvrir** sans **Modifier les données** (voir plus loin), procédure délicate. Vous devez donc vérifier au préalable l'ensemble des paramètres et **penser en particulier à programmer une élimination partielle ou une mise en place en serpent in à partir du classement après n séances dès la première séance.**

En cas d'oubli la solution la plus simple est de supprimer les séances créées et de tout recommencer de 0, cela implique une nouvelle saisie des scores si vous n'utilisez pas les Bridgemates et des opérations risquées si vous les utilisez...

C'est dans cette fenêtre que vous pouvez saisir ou modifier tous les principales données de l'épreuve. C'est aussi dans cette fenêtre que se fait le mouvement inter-séances et que l'arbitre peut refaire la mise en place pour la 1^{ère} séance.

Le plus important est de paramétrer correctement votre épreuve : indiquer le nombre exact de sections et de tables et le bon nombre de donnes (tours) jouées et de bien choisir votre mouvement.

The screenshot shows a software window titled "Données épreuve/séance (154980) - 11 - 12/12/2010 Mixte /2 Excellence Finale Comite - Séance 1". The window is divided into several sections:

- Épreuve / Section**: A list box containing "Mixte /2 Excellence Finale Comite", "Toutes les sections", "A (11)", "B (11)", and "Participants des stades précédent (pour repêcher une paire)".
- Voir**: A group box with radio buttons for "Paramètres" (selected), "Nord-Sud", "Est-Ouest", and "Table".
- Paramètres**: A table of settings for the tournament.
- Sélection**: An empty rectangular area for selection.

Paramètres	
Nom de l'épreuve	Mixte /2 Excellence Finale Comite
Séance	1
Date (du)	11/12/2010
Date (au)	12/12/2010
Organisateur	COMITE DE COTE D'AZUR - Patrick
Type de marque	Cotation par paires
Baromètre	Non
Nombre de séances	4
Nombre de sections	2
Première section	A
Classement serpent in	0
+ Utiliser Bridgemate	Oui
Numéro de licence	Non
+ Qualifications -> finale après séance	3
Nombre de sections	2
Nombre de paires	44
Baromètre	Non
+ Utiliser handicap	Non

Si vous souhaitez modifier les paramètres (nombre de sections, de tables, des tours, de donnes/ tour, de duplication, etc.) dans cette fenêtre après avoir créé la fenêtre Paire il faut supprimer cette dernière (dans l'explorateur d'épreuve sélectionnez la ligne correspondant et cliquez sur Menu→Supprimer) et la recréer en cliquant sur ouvrir pour que les modifications soient prises en compte. Attention, tous les scores déjà saisis sont supprimés...

En sélectionnant l'intitulé de l'épreuve dans la fenêtre du haut puis le paramètre à modifier dans celle du bas vous pouvez :

- Modifier le type de marque ;
- Choisir ou non de faire un baromètre (les mêmes donnes sont jouées simultanément à toutes les tables) ;
- Modifier le nombre de séances (jusqu'à 30 !);
- Changer la lettre de la première section (utile quand vous avez plusieurs compétitions dans le même local) ;
- Décider du nombre de paires qui seront classées en serpent in (pour les tournois en une seule séance – cf. article 110 du RNC) ;
- Choisir ou non d'utiliser les Bridgemates : ce paramétrage modifiera automatiquement certaines options afin d'adapter Magic Contest.
- **Qualifications -> finale après séance : ce menu doit être impérativement renseigné dès la première séance** si vous prévoyez d'éliminer un certain nombre de paires ou de faire une mise en place en serpent in en fonction du classement à l'issue de la séance précédente¹ après un nombre x de séances. Vous devez renseigner la séance après laquelle a lieu cette élimination partielle ainsi que le nombre de sections et de paires pour la nouvelle séance et celles d'après. Pour le moment, il n'est pas possible de pondérer le poids des séances autrement qu'en fonction du nombre de donnes jouées par séance². Cette possibilité sera proposée ultérieurement. La mise en place des joueurs se fera automatiquement lors de la création de la séance concernée.
- Indiquer à Magic Contest si vous organisez une épreuve avec handicap. Les paramètres sont les mêmes que ceux de FFBclub.net/FFBcomité. Vous pouvez faire varier K de 8 à 20. La valeur de K est inversement proportionnelle à celle du bonus attribué.

¹ Faute d'avoir paramétré correctement cette fenêtre, la mise en place d'une séance en serpent in à partir du classement à l'issue de la séance précédente ne sera possible que si vous n'avez qu'une seule section.

Typiquement, vous ferez une mise en place en serpent in à partir du classement à l'issue de la séance précédente quand toutes les lignes se sont déjà rencontrées, par exemple avec 2 sections et 4 séances.

² MagicContest pondère automatiquement le résultat des différentes séances en fonction du nombre de donnes jouées (à l'exception des bye et des donnes non jouées suite à des raisons techniques – voir article 111 du RNC)

Sélectionner *Toutes les sections* vous permet de modifier les paramètres pour toutes les sections :

- Changer de mouvement (tous les mouvements sont décrits dans le livre *Movements de Hallen* dit aussi *Orange book*) ;
- Modifier le nombre de donnes et/ou de tours joués ;
- Indiquer le type de duplication : pas de duplication, pas de recul des paires Est-Ouest, avec recul des paires Est-Ouest ;
- Vous pouvez choisir de faire descendre les étuis de deux tables au lieu de faire sauter une table aux Est-Ouest quand vous avez un nombre pair de tables dans une section (après avoir jouer $N/2$ positions y compris l'éventuelle position de duplication, N étant le nombre de table de la section).

Faire sauter les étuis au lieu de faire sauter les paires Est-Ouest : Cette option, loin d'être un gadget, n'a que des avantages :

- Quand le mouvement est incomplet (= vous ne faites pas jouer toutes les positions possibles) les paires qui n'ont pas rencontré une paire donnée se suivent aussi bien en Nord Sud qu'en Est-Ouest. Vous pouvez, en équilibrant votre tournoi sur le nombre de tables adéquat, faire en sorte que le rang des paires non rencontrées soit identique pour toutes les paires.

Exemple : 16 tables et 14 positions jouées – Vous faites un serpent équilibré sur deux tables et la somme du rang des paires non rencontrées sera voisin de 17 pour tous.

- Si vous oubliez de faire descendre les étuis de deux tables l'erreur est alors facile à rattraper : il suffit de faire descendre à nouveau les étuis d'une table sans mouvement des paires Est-Ouest. Aucune paire ne rencontrera à nouveau les étuis qu'elle vient de voir et on ne perd aucune position jouée.
- De plus, avec les Bridgemates les joueurs ont un message d'erreur quand ils essaient de saisir le numéro de la donne qu'ils sont entrain de jouer et vous préviennent tout de suite, cela vous permet de corriger rapidement votre oubli.

Vous pouvez aussi mixer les sauts de table et d'étui pour faire en sorte que cela ne soit pas tout le temps les mêmes joueurs qui sautent les tables des têtes de série.

Exemple : 14 tables, 13 positions jouées, 2 séances, étuis prédistribués.

Si à la première séance les Est-Ouest sautent une table après la 7^{ème} position, la paire Est-Ouest 8 ne joue pas contre la paire Est-Ouest 1.

A la 2^{ème} séance faire descendre les étuis de 2 tables permet de faire jouer les paire 8 Est-Ouest contre la paire 1 (elles ne joueront pas contre la paire 7).

En sélectionnant une section, vous pouvez modifier les paramètres uniquement dans cette section¹.

5-Pour voir la mise en place, remplacer un joueur, ajouter une ou plusieurs paires ou échanger deux paires

Données épreuve/séance (129038) - 06/07/2009 COUPE des VACANCES S2 Open /2 Comité VAC S2 VAC S2 - Séance 1

Épreuve / Section
COUPE des VACANCES S2 Open /2 Comité VAC S2 VAC S2
Toutes les sections
A (19)
B (18)
C (18)
Participants des stades précédent (pour repêcher une paire)

View
 Paramètres
 Nord-Sud
 Est-Ouest
 Table

Ouvrir
Fermer
Changer
Trouver
Menu...

B (18) - Nord-Sud

1	Mlle COLOMBARO Anne Marie	DANIC Jean Yves
2	Mme ROBIN Marie Lise	Mme PETITBON Veronique
3	MYARA Albert	BEAUCHENE Gerard
4	Mme BUCHOUD Elisabeth	Mme VAUTARD Marianne
5	Mme GAUGUET-BONNARD Anne	COVIN Jean Claude
6	Mme LEGENDI Eliane	ZALESKI ZAMENHOF Christophe
7	Mme MEZADOURIAN Alice	VUILLAUME Michel
8	Mme TAES Brigitte	PALARIC Alain
9	BOISNAULT Denis	FLAUW Yann
10	Mme SIMON Nicole	AGEORGES Jean Claude
11	Mme JOLY Elisabeth	BELLOTTO Nicolas
12	Mme BANNERY Nicole	Mme CAVERZASIO Yvette
13	Mme FAURE Laurence	Mme JOLIGEON Annick
14	Mme BALOU Catherine	BALOU Daniel
15	LABORDE Marc	CHEVALIER Jean Francois
16	GALMICHE Jacques	CHOSSIS Gerard
17	Mme DAS Marie Louise	RIGAUD Philippe
18	Mme FOGLIERINI Huguette	CLEMENT Gerald

Sélection

A	N-S	1	RIGAUD - DELFOUR
A	N-S	2	-----
A	N-S	3	MARX - MALCA
A	N-S	4	DEMOY - DIXNEUF BER
A	N-S	5	ANCELIN - CONESA
A	N-S	6	RUIZ - GUERRY
A	N-S	7	CABREJAS - SAVATTIEI
A	N-S	8	DUONG - DUONG
A	N-S	9	VUILLAUME - LOISIER
A	N-S	10	GRIFFET - ZEAU
A	N-S	11	DUBOIS - WISNIEWSKI
A	N-S	12	CARBUCCIA - BENISTY
A	N-S	13	KAHN - ROTAT
A	N-S	14	PUJOLLE - PUJOLLE
A	N-S	15	CHARBONNEL - LAPAR
A	N-S	16	PREVOTEAU - FIQUEM
A	N-S	17	LALOI DIARD - FINE
A	N-S	18	WEIL - JARDON
A	N-S	19	-----
A	E-O	1	DIAZ DE CORCUERA - S
A	E-O	2	BEREZIAT - MONIER

5.1 Pour échanger une paire avec une autre

Sélectionnez la section et la ligne concernées pour afficher les paires. Quand vous sélectionnez une paire la liste des autres paires apparaît dans la fenêtre de droite. Pour permuter cette paire avec une autre paire, il faut double-cliquer sur cette dernière. La manœuvre peut se répéter autant de fois que nécessaire.

Pour échanger une paire avec une paire éliminée au stade précédent (ou que vous avez échangé par erreur², il faut cliquer sur *Participants des stades précédents...* puis sélectionner la paire remplaçante avant de faire la permutation (même procédure qui ci-dessus).

¹ MagicContest accepte que deux sections ne jouent pas le même type de mouvement, la section A peut jouer par exemple un mouvement Mitchell alors que la section B joue un Howell.

² Les paires supprimées ou remplacées sont stockées aussi dans cette rubrique.

Pour permuter une paire Nord-Sud avec la paire Est-Ouest de la même table, choisir **Voir table** et double-cliquez sur la table en question.

5.2 Pour saisir ou changer un joueur ou les joueurs d'une paire

5.2.1 Pour changer ou saisir un et un seul joueur

- Choisir la ligne Nord-Sud ou Est-Ouest ;
- Sélectionnez la paire à modifier puis cliquer sur **Menu → Joueur → ...** et choisissez le joueur à modifier ;

5.2.2. Pour saisir une paire

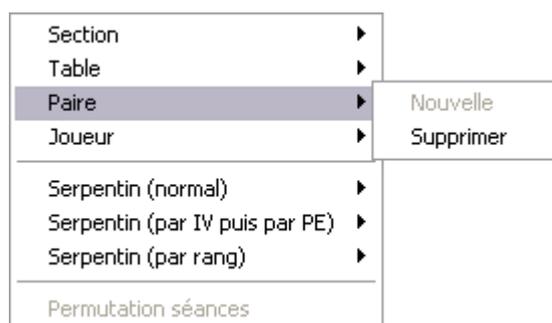
- Double-cliquez sur la ligne pour saisir la paire ;
- Saisissez le n° de licence ou tout ou partie du nom et du prénom en séparant les 2 items par une virgule, Magic Contest vous propose alors la liste des joueurs correspondant aux critères.
- Quand vous avez saisi la paire si la paire suivante n'est pas saisie, Magic Contest vous invite à la saisir sinon il revient à la fenêtre FFB.

Ces procédures sont utiles pour modifier le nom d'un joueur au sein d'une paire ou saisir quelques paires non inscrites. Vous pouvez aussi saisir les noms dans la fenêtre paire (**Menu de l'épreuve → Saisir les noms → ...**)

5.3 Pour supprimer une paire ou une table

Sélectionner **Nord-Sud**, **Est-Ouest** ou **Table** et sélectionner la paire ou la table à supprimer.

Cliquer sur **Menu** puis sur **Table** ou sur **Paire** et sur **supprimer**.



La ou les paires concernées sont automatiquement mises comme fantôme et archivée(s) dans Paires des stades précédents.

5.4 Pour modifier le nombre de tables d'une section

Sélectionnez la section, cochez **paramètres** et sélectionnez nombre de tables. Cliquez sur le nombre de tables désiré.

Attention : les paires qui étaient aux tables supprimées disparaissent de la mise en place. Si vous les avez supprimées par erreur, vous pouvez les retrouver en

sélectionnant **participants des stades précédents** et vous pouvez les réintégrer dans votre tournoi en sélectionnant la place à laquelle ils devraient être (permutation possible avec une place vide).

Évitez de ressaisir les numéros de licence d'une paire déjà inscrite, la paire ne serait alors pas reconnue par la base de la FFB lors que vous remontez les résultats (c'est le cas dans les compétitions avec plusieurs phases).

Lorsque vous avez une table incomplète il faut marquer la paire absente comme fantôme, vous disposez de deux solutions :

Soit supprimer les noms des deux joueurs (attention si vous avez une table avec deux paires sans nom de joueur les paires ne seront pas mises comme fantôme ; pensez à modifier si nécessaire le nombre de tables dans la section dans la rubrique paramètres) ;

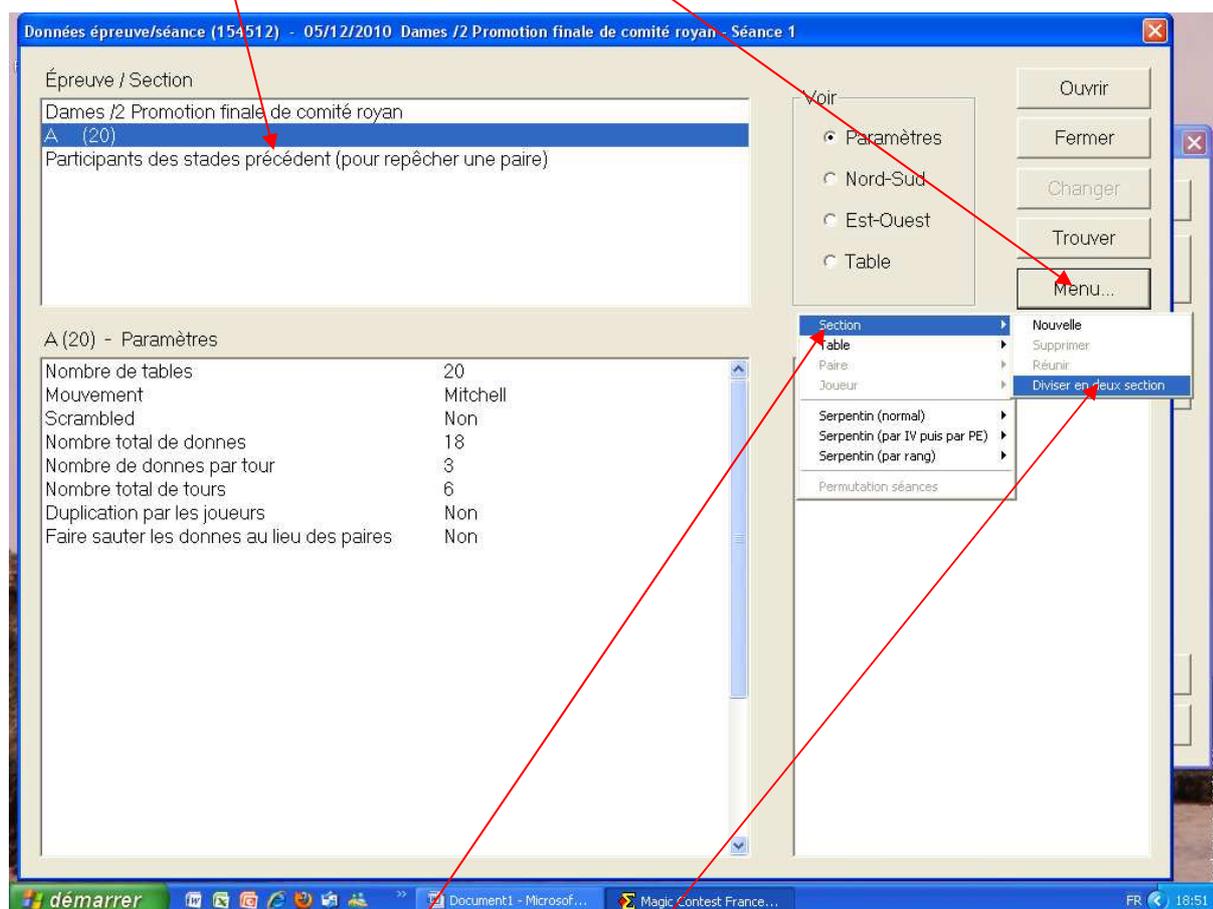
Soit le faire après avoir créé la séance (**Menu de l'épreuve → saisir les noms → saisir les noms**, sélectionnez la paire en cliquant sur son numéro ou sur une des deux joueurs et dans le menu des noms cliquez sur **paire fantôme**. Cette commande est réversible, sélectionnez la paire fantôme et cliquez sur **paire fantôme** pour qu'elle ne soit plus fantôme.)

5.5 Pour changer le nombre de sections.

Vous pouvez soit regrouper deux (ou plus) sections soit diviser une section en deux. Les joueurs déjà saisis sont conservés. Il vous faudra par contre refaire le serpentini si vous souhaitez rééquilibrer votre tournoi.

Passer d'une section de 20 tables à 2 sections de 10 tables.

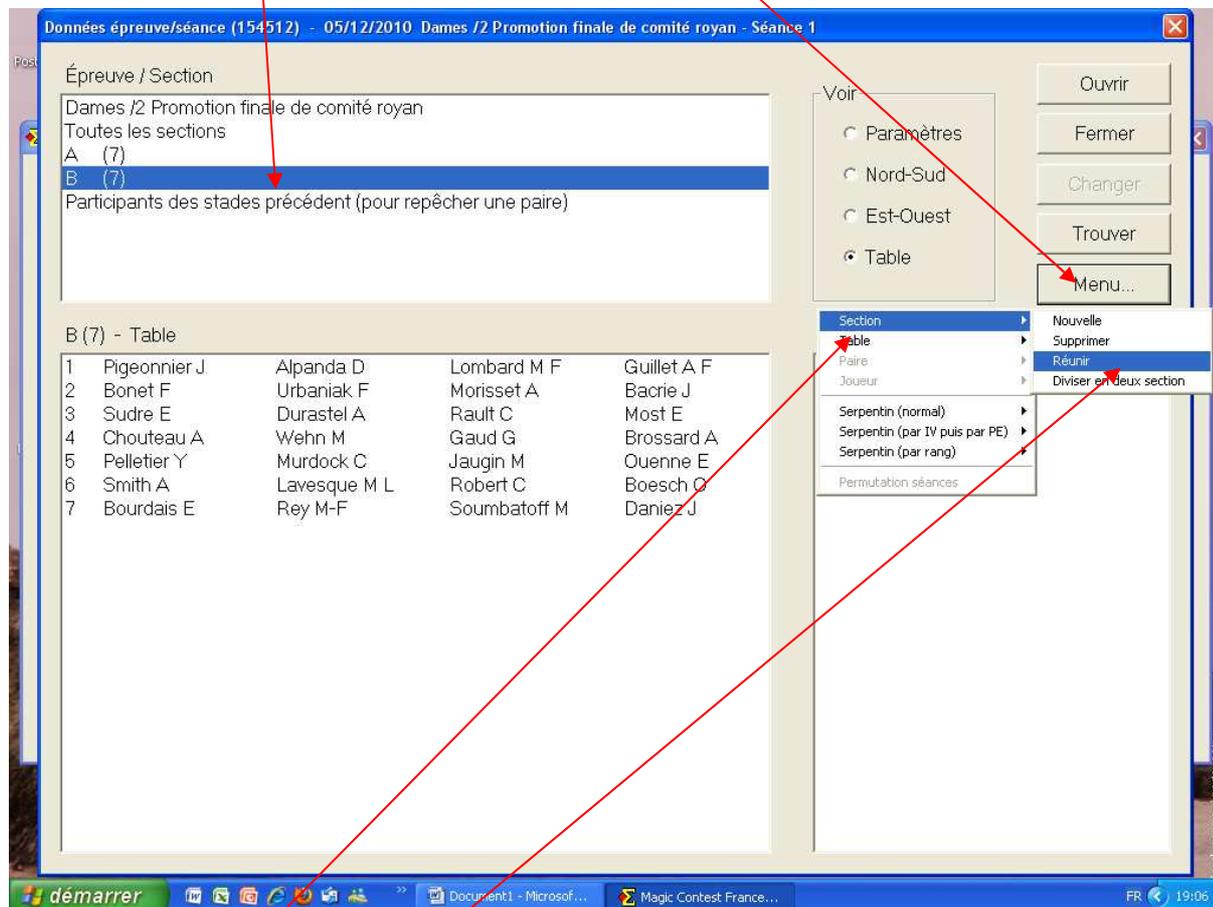
- ① Se positionner sur le Mitchell A
- ② Cliquer sur l'onglet menu



- ③ Rubrique section
- ④ Diviser en deux sections

Passer de deux sections de 7 tables à une section de 14 tables.

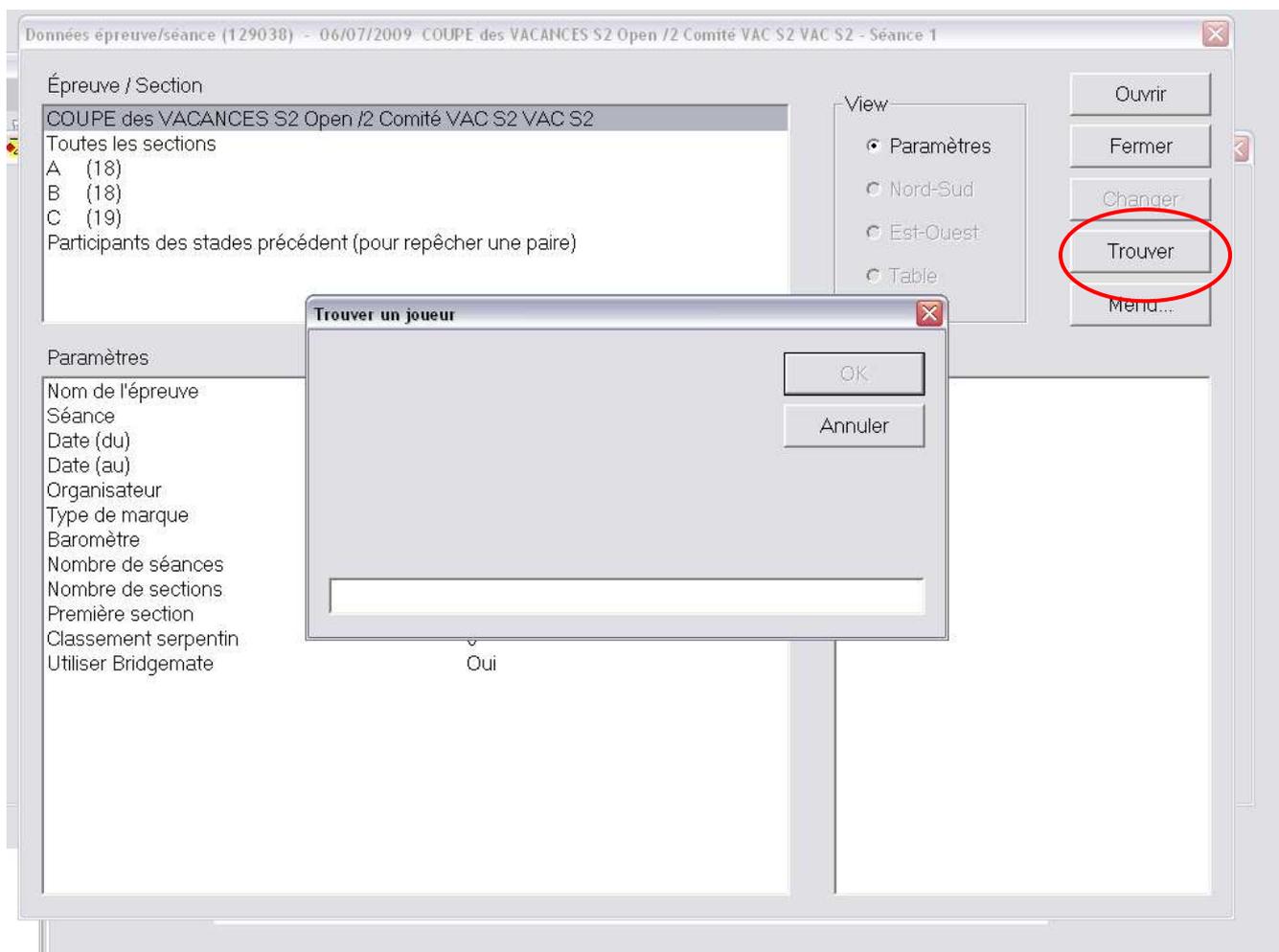
- ① Se positionner sur le Mitchell B
- ② Cliquer sur l'onglet menu



- ③ Rubrique section
- ④ Réunir.

5.6 Pour trouver la place d'un joueur

Cliquez sur **Trouver** dans la colonne de droite et saisissez tout ou partie de son nom. Le programme vous positionnera sur la première paire correspondante. Si ce n'est pas la bonne paire cliquez à nouveau sur trouver et validez.



La recherche se fait sur tout ou partie du nom et/ou du prénom. Il ne faut pas saisir de virgule entre le nom et le prénom

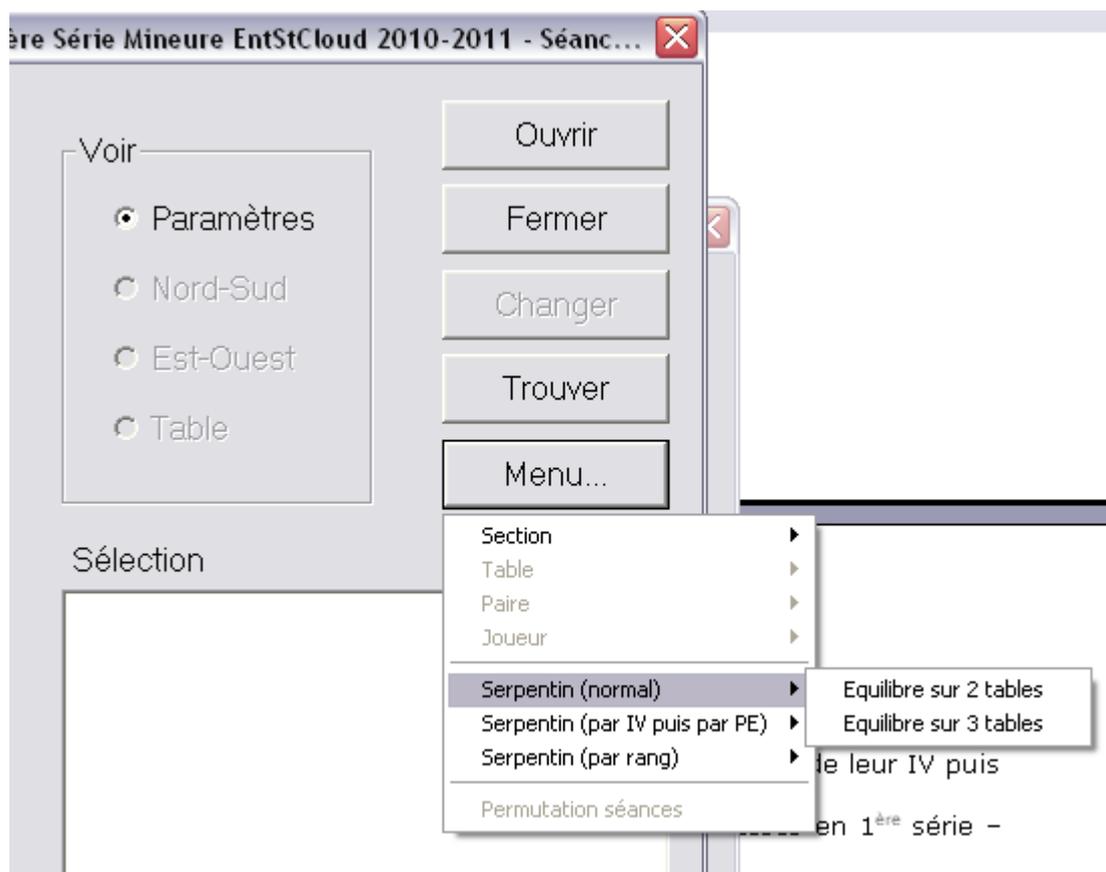
5.7 Pour refaire le serpent

Cliquez sur **Menu** puis sur **Serpentin**.

2 options :

- Serpentin normal : les paires sont classées en fonction de la somme de leur IV puis de leurs PP puis de leurs PE ;
- Serpentin par IV puis par PE (pour les compétitions interdite aux joueurs classés en 1^{ère} série – art. 14 du Règlement National des Compétitions = Honneur – Promotion et Espérance).

Vous pouvez ensuite équilibrer votre serpent sur 2 ou 3 tables. Vous trouverez des explications sur ce sujet sur l'Intranet de la FFB rubrique documents de l'arbitre. Si vous ne savez pas quel serpent choisir faites un équilibre sur 2 tables.

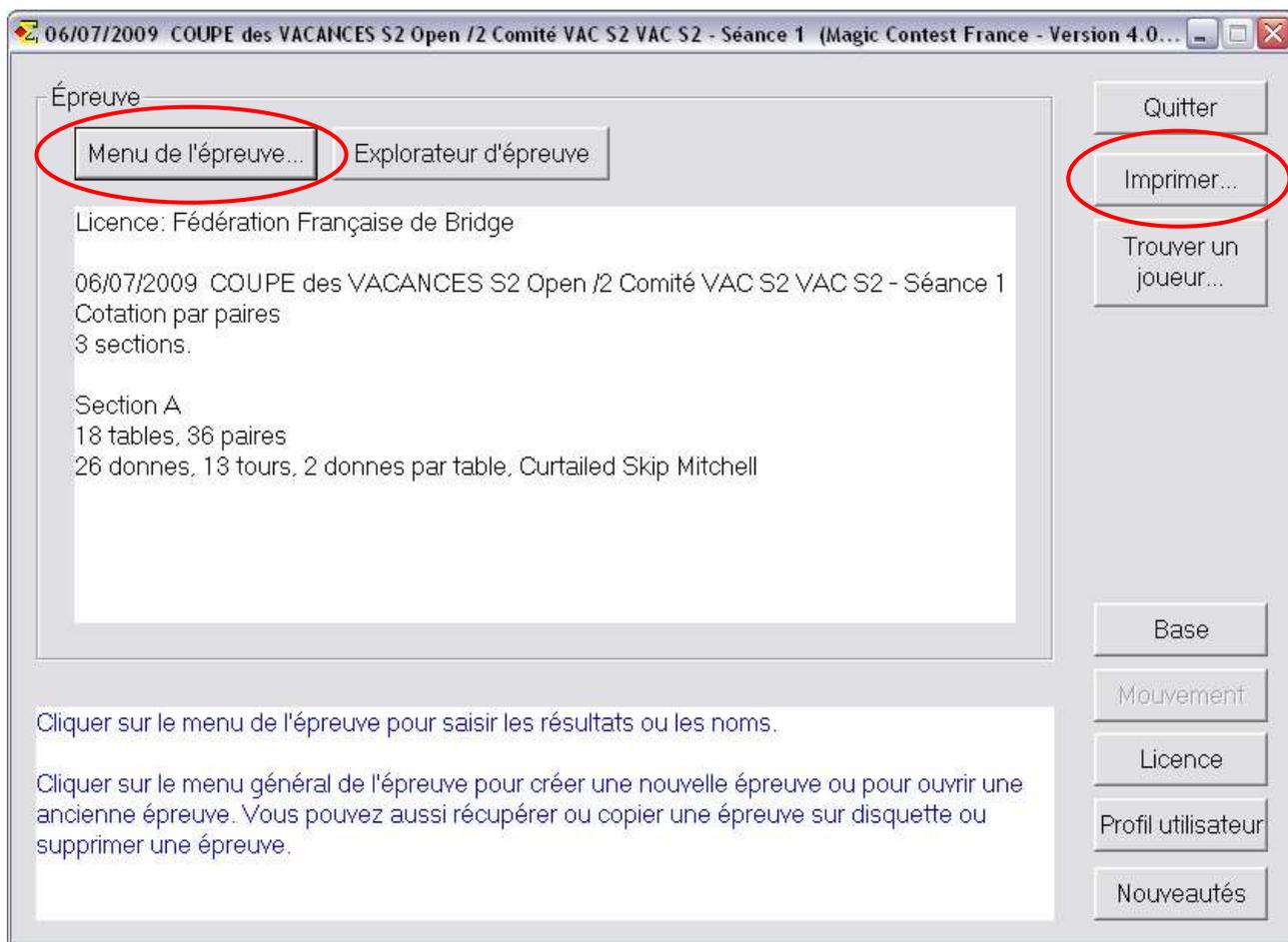


Lorsque vous cliquez sur **Menu** vous pouvez ajouter une section, une table, une paire, remplacer un joueur ou refaire le serpent.

Une fois que vous avez modifié les données cliquez sur **Ouvrir** pour créer le fichier de la séance.

ATTENTION : si vous avez déjà créé la séance vous devez la supprimer au préalable sinon aucune de vos modifications ne sera prise en compte.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre :

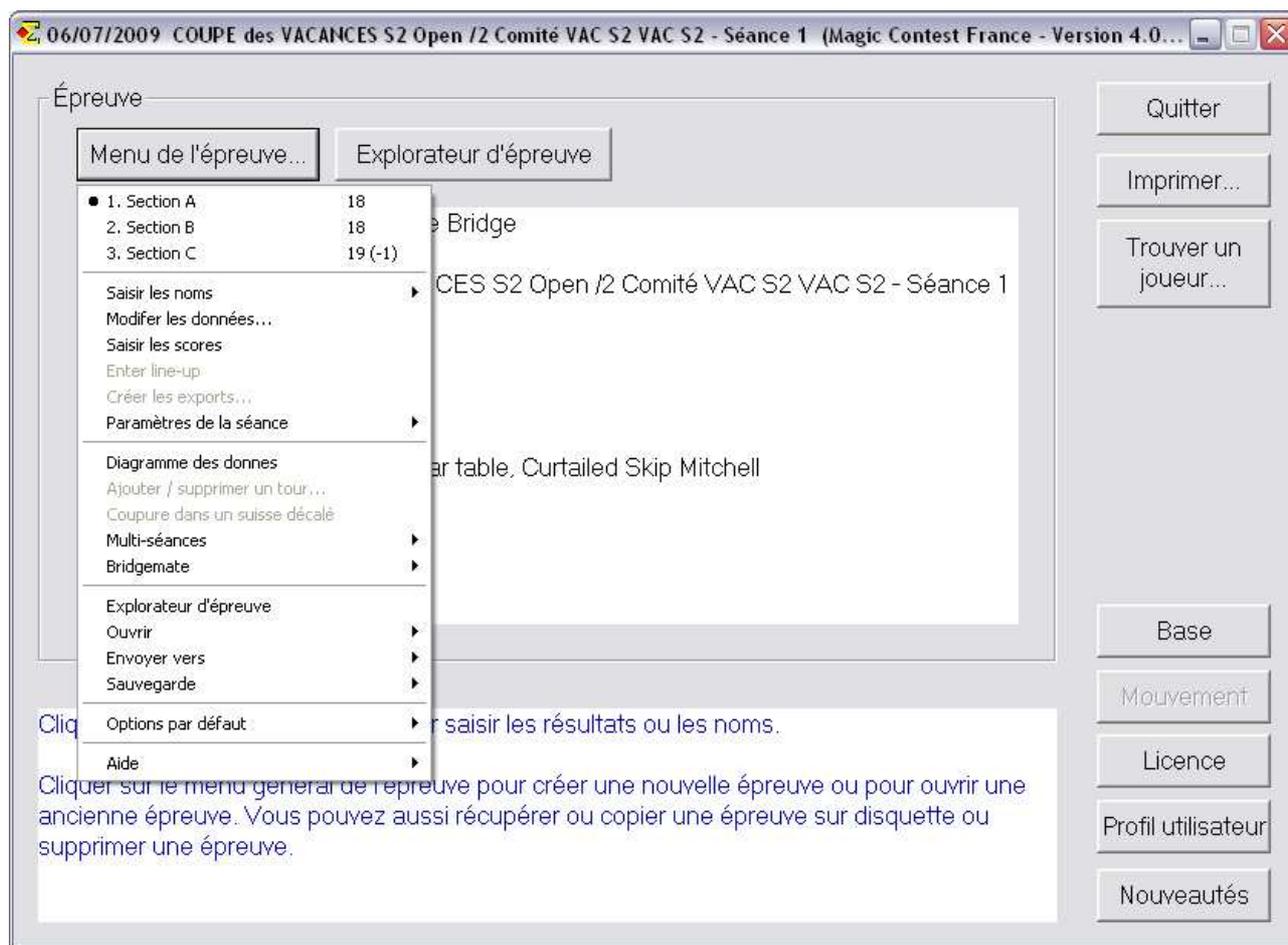


Trois menus importants sont à votre disposition dans cette fenêtre : le **Menu de l'épreuve**, l'Explorateur **d'épreuve** et le menu **Imprimer**.

L'**Explorateur d'épreuve** vous permet d'accéder à une autre épreuve ou à une autre séance de la même épreuve.

Dans la fenêtre vous retrouvez les principaux paramètres de la section sélectionnée dans le **Menu de l'épreuve** (par défaut la première section).

6-Menu de l'épreuve



C'est dans le **Menu de l'épreuve** que vous pouvez sélectionner la section sur laquelle vous voulez travailler. Vous la sélectionnez simplement en cliquant dessus. Un gros point noir s'affiche à gauche de la section sélectionnée.

A partir de ce menu vous pouvez :

- Saisir les noms ;
- Modifier les données (nombre de tables, de tours joués, type de mouvement, etc.) Cette fonction est peu utile quand on n'utilise pas les Bridgemates puisque les mêmes modifications peuvent être faites dans la fenêtre FFB.
- Créer les exports : envoi des résultats sur le site FFB et/ou sur un autre site Internet, création des rapports de la séance, création du Butler en match/4, etc. ;
- Saisir les scores ;
- Modifier les paramètres de la séance (à part le réglage du projecteur pour les résultats et certains paramètres pour les épreuves organisées en baromètre vous ne devriez pas à avoir à utiliser ce menu).
- Diagramme des donnes : importer le fichier des donnes et faire l'analyse à 4 jeux ;

- Multiséances : créer la séance suivante et activer le report automatique des résultats ;
- Faire une sauvegarde de votre épreuve.

Toutes ces fonctions sont détaillées ci-dessous.

7-Saisir les noms

Attention : pour les épreuves fédérales, le remplacement d'une paire par une paire doit se faire **impérativement** par la fenêtre FFB en supprimant la paire inscrite par Menu → Paire → Supprimer faute de quoi l'identifiant des deux paires sera fusionné et l'homologation du tournoi nécessitera l'assistance de la FFB. Pour les paires repêchées (qui ont participé aux stades précédents il faut utiliser le menu ***Participants des stades précédents (pour repêcher une paire)***).

Pour saisir les noms vous avez deux possibilités :

7.1 Utiliser la fenêtre FFB

Pour rouvrir la fenêtre FFB en cours de séance cliquez sur ***Menu de l'épreuve*** puis sur ***Saisir les noms*** et sélectionnez ***Données épreuve/séance***. Une fois que vous avez terminé cliquez sur ouvrir pour revenir dans l'épreuve.

Pour saisir les noms dans la fenêtre FFB sélectionnez la section que vous voulez saisir puis double cliquez sur une paire non saisie.

La saisie se fait soit par le numéro de licence soit en saisissant les premières lettres du nom et du prénom séparés par une virgule ; s'il y a plusieurs correspondances le programme vous les propose sinon il valide le nom.

7.2 Utiliser la fenêtre Saisir les noms

Sélectionnez la section sur laquelle vous voulez travailler en cliquant sur ***Menu de l'épreuve*** puis cliquez sur ***Menu de l'épreuve → saisir les noms → saisir les noms***.

Vous pouvez saisir les noms par table, par paire ou par joueur en cliquant sur Table, Paire ou Joueur et en sélectionnant l'item voulu dans le menu déroulant.

Les modes de saisie disponibles sont les mêmes que ceux de la fenêtre FFB.

Trouver un joueur

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

chev.jea

Nouveau... Modifier

OK

Annuler

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

n° FFB	Nom	Statut	Nom du club	Adresse
01640178	Jean Claude CHEVAIS	Not active		
03014983	Jean CHEVALIER	Not active		
00272849	Jean Francois CHEVALIER	Not active	HU	
09111329	Jean Louis CHEVALIER	Not active		
01794686	Jean Marie CHEVALIER	Not active		
01513078	Jean Pierre CHEVALIER	Not active		
02136796	Jean-Marie CHEVALIER	Not active		
03036458	Jean-Yves CHEVALIER	Not active		
00910902	Mme Jeannine CHEVALIER	Not active		
01569419	Mme Jeannine CHEVALIER	Not active		
01746330	Jean Pierre CHEVALIER DE CHORGES	Not active		
02064004	Jean CHEVALLIER	Not active		
02106426	Jean CHEVALLIER	Not active		

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".

Si plus d'un joueur est trouvé, vous pourrez en choisir un dans la liste. Utiliser la flèche descendante pour sélectionner le

7.3 Pour échanger deux paires

Changement pour toute la séance : Soit dans la fenêtre FFB (**Menu de l'épreuve** → **Saisir les noms** → **Données séance/épreuve**) (voir 5.1) soit dans le Menu des noms (**Menu de l'épreuve** → **Saisir les noms** → **Saisir les noms**), cliquez sur le n° d'une des paires et saisissez le n° de la paire avec laquelle elle doit être permutée et validez par Entrée.

Les paires sont numérotées de 1 à n pour les NSA (de la 1^{ère} séance) puis le programme numérote les paires EOA en commençant à la première dizaine immédiatement disponible, etc. Exemple : deux sections de 18 tables, les NSA seront les paires 1 à 18, EOA 21 à 38, NSB 41 à 58, EOB 61 à 78.

Vous pouvez échanger aussi deux paires pour une seule donne ou une seule position : faire la même manœuvre dans la fenêtre de saisie des scores (voir ci-dessous)

8-Saisie des scores

La fenêtre de saisie des scores en s'ouvrant affiche automatiquement les scores classés par tour si vous utilisez les Bridgemates ou les scores classés par donne si vous n'utilisez pas les Bridgemates.

8.1 Saisie des scores sans Bridgemate

Cliquez dans **Menu de l'épreuve** sur Saisir les scores. La fenêtre de saisie des scores s'ouvre et le curseur le positionne automatiquement sur le 1^{er} score non saisi.

Vous disposez des mêmes options de saisie que dans les autres logiciels de dépouillement :

Par défaut il n'est pas nécessaire de saisir le dernier 0 du score (vous tapez 42 pour 420).

42 Entrée correspond à 420 pour NS alors que -42 ou 42. attribue 420 aux Est-Ouest. Pour saisir plusieurs fois le même score il faut saisir le score puis autant de fois Entrée que vous voulez d'occurrences. Pour les scores négatifs il vous suffit d'appuyer plusieurs fois soit sur . soit sur Entrée.

8.1.1 Pour passer à la donne suivante

Lorsque vous n'avez saisi aucun score ou tous les scores attendus la touche Entrée permet de passer à la donne suivante.

8.1.2 Saisie partielle des scores (n lignes sur N)

Lorsque vous faites une saisie partielle des scores (après 10 tours sur 13 par exemple) il n'est pas nécessaire d'indiquer a priori à Magic Contest le nombre de scores que vous allez saisir par fiche ambulante.

Saisissez les scores de la 1ère donne et quand vous avez fini tapez / puis Entrée ; tapez à nouveau Entrée pour passer à la donne suivante. Le logiciel gardera le paramètre en mémoire tant que vous ne sortirez pas de la fenêtre de saisie des scores.

Pour annuler il faut placer le curseur sur une des lignes pour lesquelles la saisie n'était pas prévue ou score de la fenêtre de saisie des scores.

Lorsque vous saisissez un score impossible ou qui semble anormal à MagicContest la fenêtre suivante s'ouvre :

Pour valider le score saisi vous avez 3 possibilités :

Taper /

Taper ↑ (flèche haut)

Cliquez sur **Oui** avec la souris

Pour changer le score saisi en lui attribuant automatiquement la bonne vulnérabilité vous avez encore plusieurs possibilités :

Taper → ou ← ou ↓

Tapez =

Cliquez sur **Changer le score en...**

Enfin pour annuler le score saisi vous pouvez soit :

Taper sur *,

Ou Cliquer sur **Non**

Pour corriger une erreur de saisie cliquez dans la case du score à modifier et saisissez le nouveau score.

MagicContest signale un score comme anormal dans les cas classiques d'erreur de vulnérabilité ou de score inexistant mais aussi par exemple lorsqu'une manche a déjà été saisie dans une ligne et qu'une manche est saisie dans l'autre ligne ou lorsqu'il y a une possible erreur de vulnérabilité (exemple : tous vulnérable un camp chute de 4, vous saisissez 400, le logiciel vous propose de corriger en 600). Ces vérifications sont utiles puisqu'elles permettent de détecter de nombreuses erreurs mais les faux positifs peuvent être agaçants. L'option de vérification peut être désactivée dans le **Menu des scores** en cochant **Pas de contrôle Nord-Sud Est-Ouest** et/ou **Pas de contrôle de vulnérabilité**.

8.1.3 Saisie des moyennes

La saisie des moyennes se fait de la même façon que dans FFBcomité sous la forme 1XYY, XX étant la moyenne NS et YY la moyenne EO. Vous disposez des mêmes codes pour les moyennes + et - :

99 donne une moyenne plus à la paire concernée ;

98 indique que la donne n'est pas jouée ;

97 donne une moyenne moins à la paire concernée.

Exemples :

19999 = moyenne plus pour les deux paires.

19997 = moyenne plus pour la paire NS et moyenne moins pour la paire EO.

19998 = moyenne plus pour la paire NS et donne non jouée pour la paire EO.

Vous pouvez aussi saisir les moyennes en surlignant le score concerné et en cliquant sur **Menu des scores → Règlement → Règlement**.

Section A / Donne 4 / Ouest / Tous

	b	15	15	30	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

Table Paire

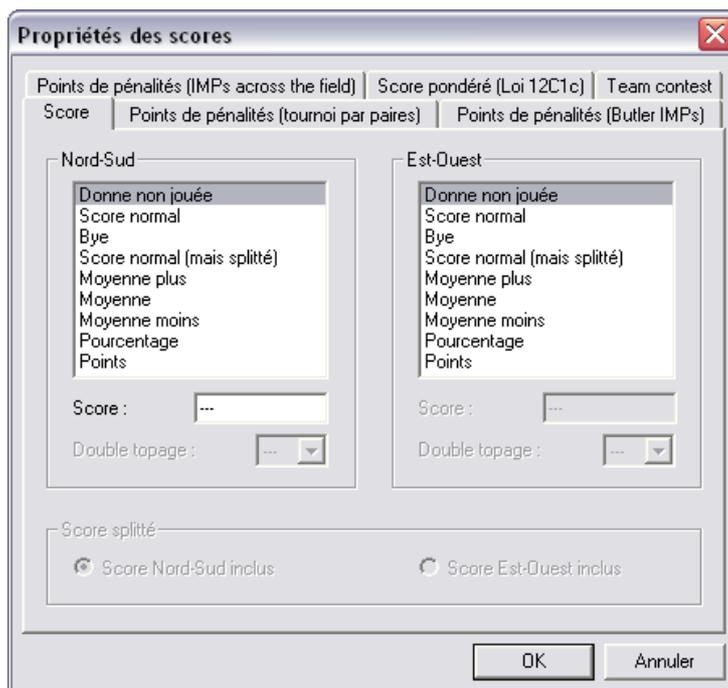
1	1-21
8	8-35
9	9-37
10	10-39
11	11-22
12	12-24
13	13-26
14	14-28

Donne Nbre

1	13
2	13
3	13
4	13
5	13
6	13
7	13

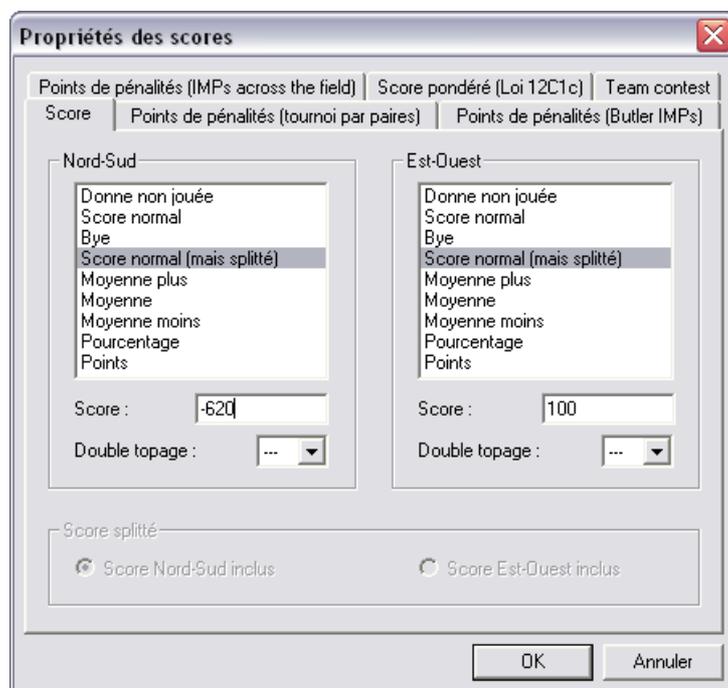
Projecteur

Vous accédez au menu suivant :



Où vous pouvez saisir votre arbitrage.

Vous avez le choix entre plusieurs options. Une nouveauté par rapport à FFBcomité : vous pouvez donner un score différent pour Nord-Sud et pour Est-Ouest. Pour cela sélectionnez score normal (mais splitté) pour Nord-Sud ou pour Est-Ouest et saisissez le score pour Nord-Sud et le score pour Est-Ouest.



Ici la paire Nord-Sud se voit attribuer un score de -620 et la paire Est-Ouest 100. Le programme adapte les feuilles de route et les tables de fréquence.

Le programme calcule aussi automatiquement les scores modérés.
Sélectionnez le score concerné et choisissez **Menu des scores → Règlement → score partagé (Loi 12C1c)**.

Exemple :

Dans la fenêtre suivant le score sera pondéré de la façon suivante 1 fois 100, 2 fois 50, 1 fois -400 et 3 fois -150.

	Pondération	Score	Pondération	Score
1:	1	100	5:	
2:	2	50	6:	
3:	1	-400	7:	
4:	3	-150		

La Loi 12C1c donne à l'arbitre la possibilité d'attribuer une marque ajustée pondérée. Cela signifie que sa décision peut être 50% 4P égal et 50% 4P moins un ou même 50% 25% 25% pour trois scores différents.

Pour en savoir plus : <http://www.brenning.se/mcsclaw12c1c.asp> (en anglais)

Dans la fenêtre des scores le résultat concerné a été remplacé par « 12C1c » indiquant ainsi qu'un score partagé a été saisi à la place du résultat.

9.1.4 Pénalités

Les pénalités saisies par la fenêtre des scores sont liées à une donne. Vous devez au préalable sélectionner la donne concernée puis saisir la pénalité en points (**Menu des scores → Règlement → score partagé (Loi 12C1c)**).

Attention, si vous faites précéder la pénalité du signe - la paire concernée aura un bonus !

Propriétés des scores

Points de pénalités (IMPs across the field) | Score pondéré (Loi 12C1c) | Team contest

Score | Points de pénalités (tournoi par paires) | Points de pénalités (Butler IMPs)

Points de pénalités (tournoi par paires)

	Nord-Sud	Est-Ouest
Points de match :	- 0	- 0
Pourcentage du top :	- 0	- 0

Les points de pénalité sont toujours des valeurs positives qui sont soustraites du score total. Cela signifie que vous devez saisir les points de pénalité sans le signe -. Si vous rentrez une valeur négative, le score total va augmenter.

Les points de pénalités saisis ne sont utilisés que pour ce type de marque. Si vous utilisez un autre type de marque, vous devez saisir les pénalités pour les autres types de marque en utilisant les onglets ci-dessus.

OK Annuler

9.2 Double topage

Le plus simple pour mettre une donne en double-topage dans Magic Contest est de procéder ainsi :

- Arrêtez l'import des données des Bridgemates;
- Cliquez dans la fenêtre de saisie des scores 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. (il faut juste sélectionner le score en cliquant une seule fois et surtout pas positionner le curseur dans la case)
- saisir **>a** à la place du résultat et entrée. (s'il y a plusieurs doubles topages vous pouvez changer la lettre du groupe, de a à i)
- Redémarrez l'import des données des Bridgemates.

Si vous n'utilisez pas les Bridgemates vous avez deux possibilités : soit saisir le score, puis dans un deuxième temps saisir >a soit saisir directement le score suivi de >a (14.>a correspond à 140 EO).

Maintenant, tous les résultats 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 il faut supprimer double topage pour les tables non concernées :

Cliquez 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 seulement > puis entrée. Ce score et les suivants seront calculés normalement.

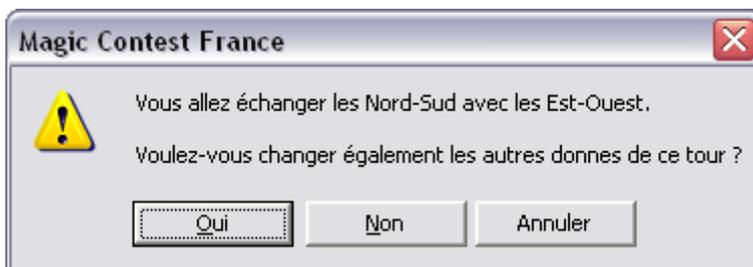
ATTENTION : le programme ne traite pas les groupes de 2 ou 3 scores comme prévu dans l'article 112.2 du Règlement National des Compétitions. Vous devez faire vous-même le calcul et saisir directement les moyennes.

Cette anomalie sera corrigée dans une des prochaines mises à jour.

9.3 Échanger deux paires pour une donne ou pour une position

Dans le menu des scores choisir l'affichage par tour et sélectionner le tour concerné. Cliquez sur la donne concernée puis sur le numéro d'une des deux paires à modifier et saisissez le numéro de la 2^{ème} paire.

Si vous échangez la paire NS avec la paire Est-Ouest, Magic Contest vous propose de faire l'échange pour une donne ou pour toutes les donnes de la position.



9- Multiséances

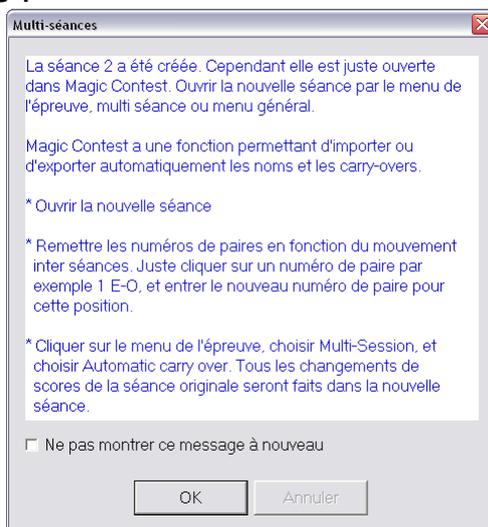
L'architecture du programme fait que lorsque vous organisez une épreuve en plusieurs séances et que vous faites une correction dans une séance autre que la dernière ou l'avant-dernière il faut ouvrir toutes les séquences intermédiaires dans l'ordre.

Exemple : vous organisez une épreuve en 4 séances et au cours de la 4^{ème} séance vous corrigez un score de la première séance. Il vous faut ensuite ouvrir la 2^{ème} puis la 3^{ème} et enfin la 4^{ème} séance pour que le classement soit corrigé. (Pour ouvrir une séance sans passer par l'explorateur d'épreuves : **Menu des scores** → **Multiséances** et choisir la séance souhaitée)

9.1 Création des séances suivantes

Quand votre épreuve comporte plusieurs séances il faut créer les séances à partir de la 2^{ème} séance. Allez dans **Menu de l'épreuve** → **multi-séances** et choisissez créer la séance suivante x/y

La fenêtre suivante s'ouvre :



Et la 2^{ème} séance est créée. Il faut alors aller faire le mouvement inter séances dans la fenêtre FFB de la nouvelle séance.

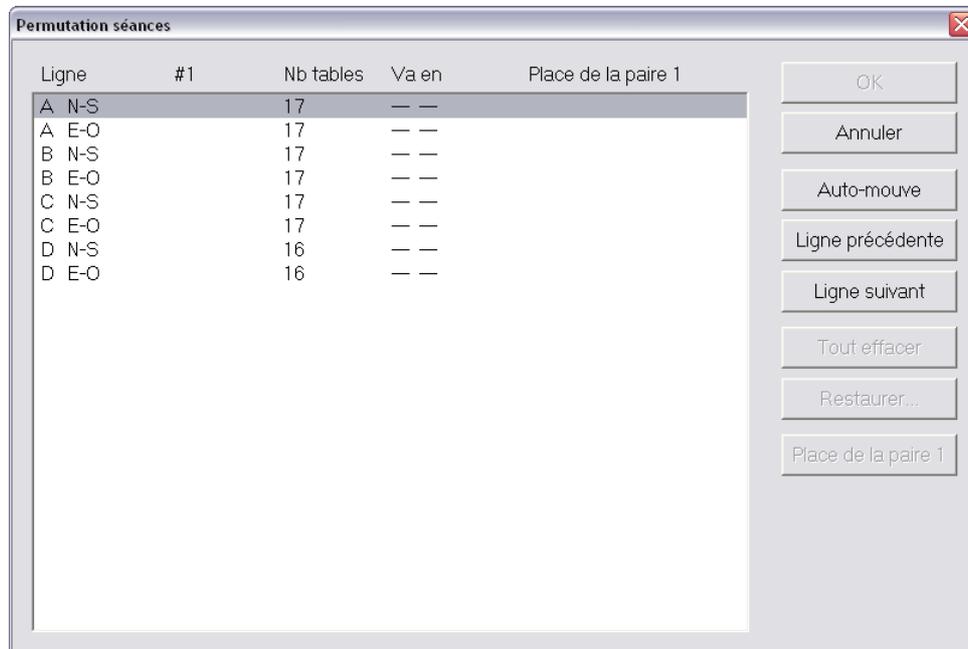
Attention : tous les paramètres de la séance en cours sont conservés quand vous créez la séance suivante. Si vous faites des modifications de paramètre dans la séance en cours après avoir créé les séances suivantes n'oubliez pas de les refaire pour toutes les séances non jouées.

9.2 Mouvement inter séance

Plusieurs sections

Dans la fenêtre FFB de la séance concernée cliquez sur **Menu → permutation séance**.

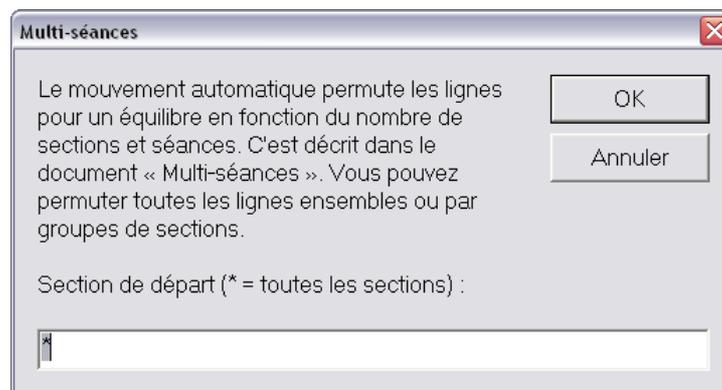
La fenêtre suivante s'ouvre :



Vous pouvez faire une permutation manuelle des lignes (sélectionnez la ligne à permuter et cliquez autant de fois que nécessaire sur **ligne suivante** ou **ligne précédente** pour sélectionner la ligne où vous voulez l'installer).

Pour faire une permutation automatique cliquez sur **auto-mouve**.

Vous pouvez permuter les lignes par groupe (utile quand vous voulez garder plusieurs lignes fixes) ou globalement :



Pour une permutation de toutes les lignes cliquez sur OK, pour une permutation par groupe saisissez la section de départ puis celle de fin et renouvelez l'opération aussi souvent que nécessaire.

Attention : lorsque vous n'avez pas le même nombre de tables dans toutes les sections le programme ne bouche pas les trous. L'arbitre doit de toute façon faire des permutations manuelles pour les tables de dernier rang pour éviter que des paires ne rencontrent deux fois la même ligne.

Pour changer manuellement une paire, choisir l'affichage par ligne dans la fenêtre FFB, sélectionner les places vides et choisissez la paire à positionner dans la colonne de droite (validation par un double-clic)

Une fois les permutations effectuées pensez à corriger votre nombre de tables dans la(les) section(s) concernée(s).

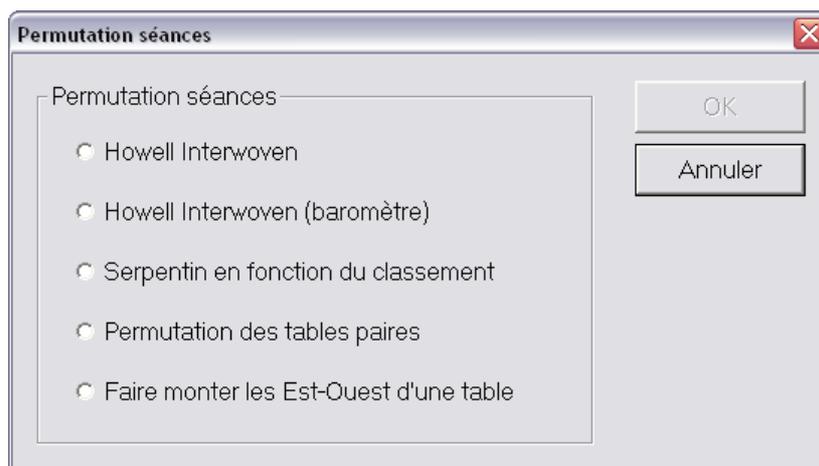
Le tableau des permutations effectuées par Magic Contest en fonction du nombre de sections et de séances :

Sections	Séances	Séance	Rencontre des lignes			
2	2	1	1-2	3-4		
		2	1-4	2-3		
2	3	1	1-2	3-4		
		2	1-4	2-3		
		3	1-3	4-2		
3	2	1	1-2	3-4	5-6	
		2	1-4	2-5	6-3	
3	3	1	1-2	3-4	5-6	
		2	1-4	2-5	6-3	
		3	1-5	6-4	3-2	
3	4	1	1-2	3-4	5-6	
		2	1-4	2-5	6-3	
		3	1-5	6-4	3-2	
		4	1-3	2-6	4-5	
3	5	1	1-2	3-4	5-6	
		2	1-4	2-6	3-5	
		3	1-6	4-5	2-3	
		4	1-5	6-3	4-2	
		5	1-3	5-2	6-1	
4	2	1	1-2	3-4	5-6	7-8
		2	1-4	3-2	6-7	8-5
4	3	1	1-2	3-4	5-6	7-8
		2	1-4	3-2	6-7	8-5
		3	1-5	4-6	8-2	7-3
4	4	1	1-2	3-4	5-6	7-8
		2	1-3	2-5	7-4	6-8
		3	1-5	7-3	8-2	4-6
		4	1-4	8-5	3-6	2-7
4	5	1	1-2	3-4	5-6	7-8
		2	1-3	5-2	4-7	6-8
		3	1-5	7-3	2-8	6-4
		4	1-7	8-5	3-6	4-2
		5	1-8	6-7	4-5	2-3
4	6	1	1-2	3-4	5-6	7-8
		2	1-3	5-2	4-7	6-8
		3	1-5	7-3	8-2	4-6
		4	1-7	8-5	3-6	4-2
		5	1-8	6-7	4-5	2-3
		6	1-6	4-8	2-7	3-5
4	7	1	1-2	3-4	5-6	7-8

2	1-4	2-6	3-7	8-5
3	1-6	4-7	2-8	5-3
4	1-7	6-8	4-5	3-2
5	1-8	7-5	6-3	2-4
6	1-5	8-3	7-2	4-6
7	1-3	5-2	8-4	6-7

Une seule section

Il n'y a pas de fenêtre FFB entre les séances. Lorsque vous ouvrez la nouvelle séance une fenêtre s'ouvre et vous propose de choisir le mouvement inter séance :



Choisissez une des options proposées (serpentin en fonction du classement ou permutation des tables paires le plus souvent) et validez en cliquant sur OK.

9.3 Plusieurs séances avec un cut ou une mise en place à partir du classement de la séance précédente

Ce qui suit ne fonctionne que lorsqu'il y a plusieurs sections. Avec une seule section la seule solution pour faire un cut est de supprimer les paires éliminées une à une et de refaire le serpentin.

ATTENTION : le cut ou la mise en place à partir du classement de la séance précédente doit être impérativement programmé dans la fenêtre FFB de la première séance...

Données épreuve/séance (154980) - 11 - 12/12/2010 Mixte /2 Excellence Finale Comite - Séance 1

Épreuve / Section

Mixte /2 Excellence Finale Comite

Toutes les sections

A (11)

B (11)

Participants des stades précédent (pour repêcher une paire)

Voir

- Paramètres
- Nord-Sud
- Est-Ouest
- Table

Ouvrir

Fermer

Changer

Trouver

Menu...

Paramètres

Nom de l'épreuve	Mixte /2 Excellence Finale Comite
Séance	1
Date (du)	11/12/2010
Date (au)	12/12/2010
Organisateur	COMITE DE COTE D'AZUR - Patrick
Type de marque	Cotation par paires
Baromètre	Non
Nombre de séances	4
Nombre de sections	2
Première section	A
Classement serpentin	0
+ Utiliser Bridgemate	Oui
Numéro de licence	Non
+ Qualifications -> finale après séance	3
Nombre de sections	2
Nombre de paires	44
Baromètre	Non
+ Utiliser handicap	Non

Sélection

Une mise en place en fonction du classement ne devrait se faire que quand les possibilités de permuter les lignes sont épuisées ; par exemple lorsqu'il y a 2 sections et 4 séances. Chaque ligne a rencontré les 3 autres lors des 3 premières séances, il faut donc faire la mise en place de la séance 4 en fonction du classement à l'issue de la séance 3.

Vous devez renseigner la séance après laquelle doit avoir lieu le cut (ou la mise en place en fonction du classement de la séance précédente) ainsi que le nombre de sections et de paires (pour une mise en place en fonction du classement vous qualifierez toutes les paires).

Vous devez aussi préciser si la séance est ou non en baromètre.

Vous ne pouvez plus modifier ces paramètres après avoir créé la séance 1... Soyez particulièrement vigilants lors de la création de votre première séance.

10- Modifier les données

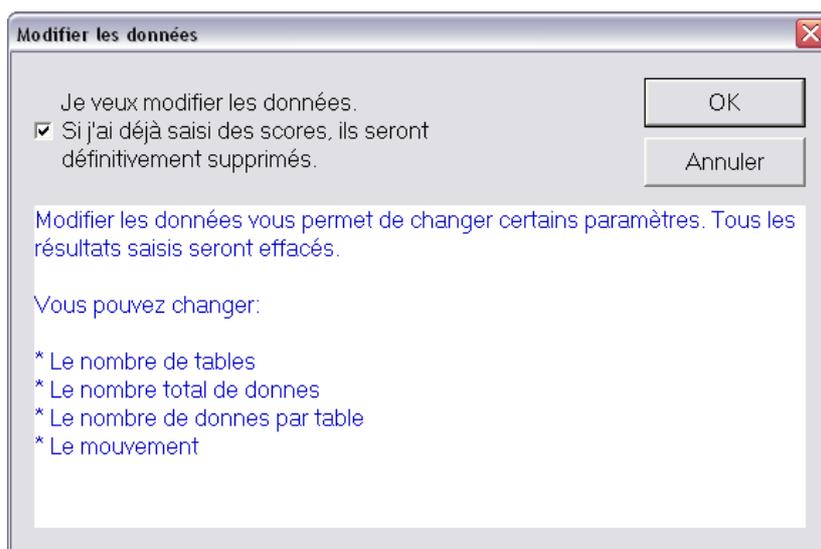
ATTENTION, si votre tournoi comprend plusieurs sections, vous ne modifiez les données que dans la section sélectionnée : celle avec un point noir (•) à gauche quand vous cliquez sur *Menu de l'épreuve*. N'oubliez pas de refaire la manœuvre pour toutes les sections concernées par la modification des données

Ce menu vous permet de modifier le nombre de tables, le mouvement choisi, le nombre de tours et de donnes par tour. Sélectionnez la section que vous voulez modifier dans le *Menu de l'épreuve* avant de continuer. Répétez la manœuvre pour chaque section si vous voulez par exemple jouer un tour de plus ou de moins que prévu.

Avant le début de l'épreuve vous devriez utiliser la fenêtre FFB pour faire ces changements... (Si vous avez déjà créé le fichier Paire correspondant supprimez le avant)

Vous allez perdre tous les scores déjà saisis. Ce n'est pas grave si vous utilisez les Bridgemates puisque Magic Contest les récupérera à nouveau automatiquement. Si vous n'utilisez pas les Bridgemates, vous pouvez aussi faire les changements dans la fenêtre FFB, si vous procédez ainsi n'oubliez pas de supprimer au préalable la séance concernée.

Quand vous cliquez sur *Modifier les données* une fenêtre d'avertissement vous informant que tous les scores déjà saisis vont être supprimés s'ouvre. Vous devez alors cocher la case et cliquer sur OK



Seuls les scores de la séance en cours sont supprimés, ceux des séances précédentes sont conservés.

La fenêtre suivante vous permet de modifier le nombre de tables de la section.

Section A

Table

Nombre de tables: Place aléatoire

Lettre de la section: Couleur de la fiche ambulante:

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

Puis vous pouvez modifier le nombre total de donnes ainsi que le nombre de donnes par tour.

Attention : il faut inclure la position de duplication. Exemple : si vous avez fait dupliquer les donnes à la table et que vous voulez faire jouer 13 tours de 2 donnes il faut saisir **28** comme nombre total de donnes.

Puis vous devez sélectionner votre mouvement :

Section A

Pas de mouvement - saisie des numéros de paires et des scores

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Scrambled Curtailed Mitchell

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Scrambled Curtailed B-A-M Skip Mirror Mitch

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Curtailed Pivot Mitchell

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Curtailed Filled-out Pivot Mitchell

26 ds, 13 trs, 2 ds/tbl, Scrambled Appendix Mitchell (13+5)

26 ds, 13 trs, 2 ds/tbl, Scrambled Appendix Mitchell (13+5) with instructions

26 ds, 13 trs, 2 ds/tbl, Scrambled Curtailed Appendix Mitchell (17+1)

26 ds, 13 trs, 2 ds/tbl, Scrambled Curtailed Appendix Mitchell (17+1) with instructions

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Reduced Interwoven Howell

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Curtailed Skip Mitchell

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Curtailed B-A-M Skip Mirror Mitchell

26 ds, 13 trs, 2 ds/tbl, Appendix Mitchell (13+5)

26 ds, 13 trs, 2 ds/tbl, Curtailed Appendix Mitchell (17+1)

26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Stationary VasNeg Mitchell (13+5)

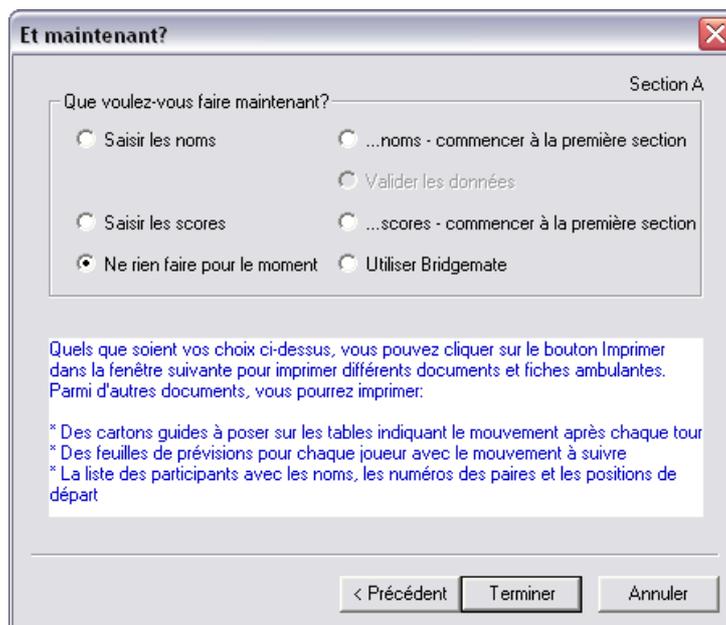
26 donnes, 13 tours, 2 donnes par table, Curtailed Stationary VasNeg Mitchell (17+1)

Baromètre Semi-baromètre

Un vainqueur par ligne

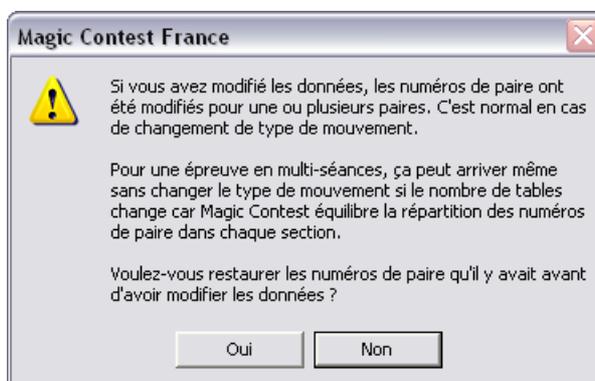
< Précédent Suivant > Annuler

Le nom des mouvements sera traduit dans la mise à jour prévue fin janvier 2011.
Et choisir ce que vous voulez faire ensuite...



Choisissez **Ne rien faire pour le moment**.

La dernière fenêtre vous demande si vous voulez restaurer les n° de paires, répondez oui.



Il ne vous reste plus qu'à mettre à jour les données dans les Bridgemates...

11- Sauvegarde et restauration de l'épreuve

11.1 Sauvegarde d'une épreuve

Pour faire une sauvegarde de l'épreuve cliquez sur **Menu de l'épreuve** puis sur **Sauvegarde**. Magic Contest vous propose alors de faire une sauvegarde simple ou en plus de l'envoyer par email. (Il vous faut avoir paramétré l'envoi des emails **Menu de l'épreuve → options par défaut → généraux** puis cliquez sur l'onglet email)

La sauvegarde crée un fichier zip avec le n° d'identification FFB de l'épreuve dans le répertoire Mes documents/Magic Export.

11.2 Restauration d'une sauvegarde

Copier le fichier de sauvegarde dans le répertoire Mes documents/Magic Import et ouvrez Magic Contest, la restauration se fait automatiquement et vous retrouvez votre épreuve dans le Menu des épreuves.

12- Diagramme des donnes

Magic Contest vous permet de créer ou d'importer les donnes de la séance. Vous avez aussi la possibilité de lui demander de faire une analyse à cartes ouvertes des donnes ce qui vous permet d'imprimer des relevés de donnes avec le par de la donne ainsi que le nombre de levées réalisables théoriquement par chaque camp en fonction de l'atout.

Lors de la création de chaque nouvelle séance le logiciel vous propose d'importer un fichier de donnes. Vous pouvez aussi le faire ultérieurement.

Toutes ces fonctionnalités se trouvent dans ***Menu de l'épreuve → Diagramme des donnes***.

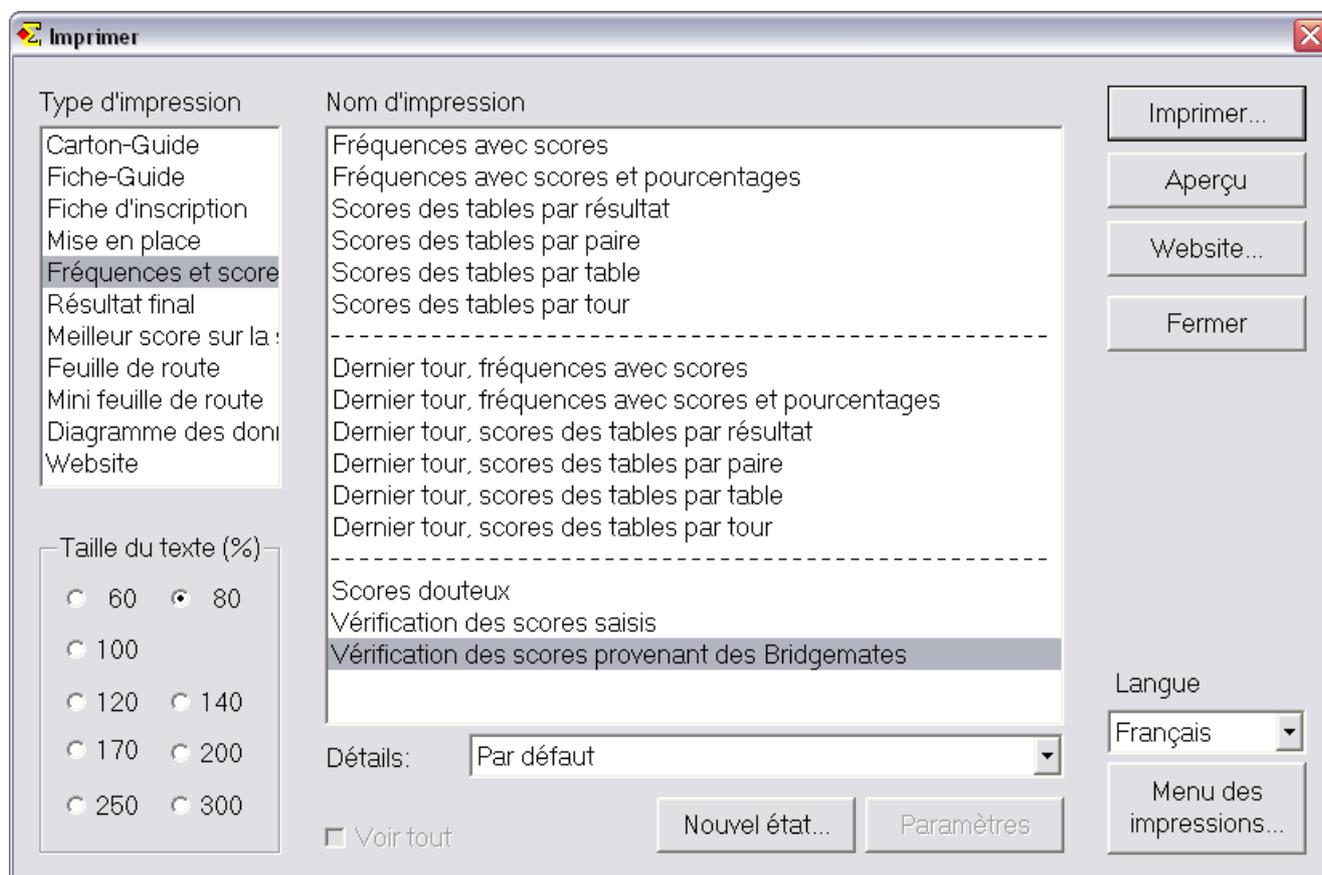
Cliquez sur fichier pour avoir accès aux différentes options :

- Import : vous permet d'importer une série de donnes.
- Export : pour exporter une série de donnes sous forme de fichier (par exemple pour dupliquer à l'aide d'une machine les donnes que vous avez distribuées à l'aide du logiciel), plusieurs formats d'export vous sont proposés.
- Distribuer au hasard : vous pouvez distribuer une série de donnes de façon aléatoire. Magic Contest vous demande le nombre de donnes que vous voulez.
- Créer des donnes vierges : créer des donnes vierges, vous pouvez ensuite saisir les cartes dans le diagramme en sélectionnant la donne puis en cliquant sur ouvrir.
- Analyse à cartes ouvertes : l'analyse se fait à partir de la donne sélectionnée ou pour toute la série si vous ne sélectionnez pas de donne.
- Vous avez aussi la possibilité de supprimer tout ou partie des donnes ou de regrouper plusieurs séries de donnes.

Les diagrammes des donnes sont automatiquement inclus dans les données exportées vers la base FFB et peuvent être consultés avec les fréquences des donnes.

13- Impressions

Dans quasiment toutes les fenêtres de Magic Contest vous trouverez un menu Imprimer. Quand vous cliquez dessus une fenêtre s'ouvre et vous donne le choix des impressions :



Choisissez dans la colonne de gauche le type d'impression désiré puis dans la colonne du milieu l'impression désirée. Vous pouvez contrôler votre choix en cliquant sur Aperçu.

Une option FFB sera ajoutée dans la colonne de gauche fin janvier. Vous y trouverez les principales impressions que vous avez l'habitude d'utiliser dans FFBcomité.

En général les options par défaut sont celles que vous souhaitez utiliser, le programme conservant la dernière impression choisie pour chaque catégorie.

Entrainement Nat. Open /2 SAINT CLOUD - 1ère Série Mineure I Scores douteux
2010-2011 Séance 3 <<
12 - 11/09/2010

<p>1 AD85 D43 AV863 9</p> <p>V1093 74 RV1087 5 10 RD 842 ARDV10753</p> <p>R62 A962 97542 6</p> <p>4♦ N 130</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">♠</td> <td style="text-align: center;">♦</td> <td style="text-align: center;">♥</td> <td style="text-align: center;">♣</td> <td style="text-align: center;">S</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">NS 4</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">EO 9</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">8</td> </tr> </table> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Tbl</th> <th>Paire</th> <th>Contrat</th> <th>Ent</th> <th>Résultat</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>F 14</td><td>14 91</td><td>6♠x E -3 ♦2</td><td>500</td><td>10,0 -10,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 5</td><td>45 128</td><td>5♦x E -3 ♦2</td><td>500</td><td>10,0 -10,0 <<</td><td></td></tr> <tr><td>D 1</td><td>61 201</td><td>6♠x E -3 ♦2</td><td>500</td><td>10,0 -10,0</td><td></td></tr> <tr><td>D 15</td><td>75 212</td><td>6♠x E -3 ♦2</td><td>500</td><td>10,0 -10,0</td><td></td></tr> <tr><td>B 10</td><td>150 162</td><td>6♠x E -3 ♥A</td><td>500</td><td>10,0 -10,0</td><td></td></tr> <tr><td>F 15</td><td>15 93</td><td>5♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>C 16</td><td>36 194</td><td>5♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>B 17</td><td>37 176</td><td>5♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 4</td><td>44 126</td><td>5♠x E -2 ♣2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 10</td><td>50 122</td><td>5♠x E -2 ♦7</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 11</td><td>51 125</td><td>5♠x E -2 ♣3</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 13</td><td>53 129</td><td>5♠x E -2 ♣2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>D 8</td><td>68 215</td><td>5♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>D 9</td><td>69 157</td><td>5♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>D 11</td><td>71 204</td><td>6♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>D 17</td><td>117 216</td><td>6♠x E -2 ♦2</td><td>300</td><td>7,0 -7,0</td><td></td></tr> <tr><td>F 9</td><td>9 96</td><td>4♥ O -4 ♣9</td><td>200</td><td>5,0 -5,0 <<</td><td></td></tr> <tr><td>C 10</td><td>30 182</td><td>4♦ N = ♠A</td><td>130</td><td>3,0 -3,0</td><td></td></tr> <tr><td>C 15</td><td>35 192</td><td>4♦ N = ♠A</td><td>130</td><td>3,0 -3,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 15</td><td>55 133</td><td>4♦ N = ♠R</td><td>130</td><td>3,0 -3,0</td><td></td></tr> <tr><td>D 10</td><td>70 202</td><td>3♦ N = ♠A</td><td>110</td><td>3,0 -3,0</td><td></td></tr> <tr><td>F 6</td><td>6 90</td><td>3Sx E -1 ♥A</td><td>100</td><td>2,0 -2,0</td><td></td></tr> <tr><td>F 10</td><td>10 82</td><td>5♠x E -1 ♦2</td><td>100</td><td>2,0 -2,0</td><td></td></tr> <tr><td>F 11</td><td>11 85</td><td>5♠ E -2 ♦2</td><td>100</td><td>2,0 -2,0</td><td></td></tr> <tr><td>C 5</td><td>25 189</td><td>5♠ E -2 ♦2</td><td>100</td><td>2,0 -2,0</td><td></td></tr> <tr><td>E 6</td><td>46 130</td><td>5♠ E -2 ♦2</td><td>100</td><td>2,0 -2,0</td><td></td></tr> </tbody> </table>	♠	♦	♥	♣	S	NS 4	10	8	9	5	EO 9	3	5	4	8	Tbl	Paire	Contrat	Ent	Résultat	Score	F 14	14 91	6♠x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0		E 5	45 128	5♦x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0 <<		D 1	61 201	6♠x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0		D 15	75 212	6♠x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0		B 10	150 162	6♠x E -3 ♥A	500	10,0 -10,0		F 15	15 93	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		C 16	36 194	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		B 17	37 176	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		E 4	44 126	5♠x E -2 ♣2	300	7,0 -7,0		E 10	50 122	5♠x E -2 ♦7	300	7,0 -7,0		E 11	51 125	5♠x E -2 ♣3	300	7,0 -7,0		E 13	53 129	5♠x E -2 ♣2	300	7,0 -7,0		D 8	68 215	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		D 9	69 157	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		D 11	71 204	6♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		D 17	117 216	6♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0		F 9	9 96	4♥ O -4 ♣9	200	5,0 -5,0 <<		C 10	30 182	4♦ N = ♠A	130	3,0 -3,0		C 15	35 192	4♦ N = ♠A	130	3,0 -3,0		E 15	55 133	4♦ N = ♠R	130	3,0 -3,0		D 10	70 202	3♦ N = ♠A	110	3,0 -3,0		F 6	6 90	3Sx E -1 ♥A	100	2,0 -2,0		F 10	10 82	5♠x E -1 ♦2	100	2,0 -2,0		F 11	11 85	5♠ E -2 ♦2	100	2,0 -2,0		C 5	25 189	5♠ E -2 ♦2	100	2,0 -2,0		E 6	46 130	5♠ E -2 ♦2	100	2,0 -2,0		<p>1 AD85 D43 AV863 9</p> <p>V1093 74 RV1087 5 10 RD 842 ARDV10753</p> <p>R62 A962 97542 6</p> <p>4♦ N 130</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">♠</td> <td style="text-align: center;">♦</td> <td style="text-align: center;">♥</td> <td style="text-align: center;">♣</td> <td style="text-align: center;">S</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">NS 4</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">EO 9</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">8</td> </tr> </table> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Tbl</th> <th>Paire</th> <th>Contrat</th> <th>Ent</th> <th>Résultat</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>A 17</td><td>17 116</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>C 9</td><td>29 33</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>C 11</td><td>31 184</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>C 12</td><td>32 186</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>C 14</td><td>34 190</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>E 8</td><td>48 134</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>E 14</td><td>54 131</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>D 7</td><td>67 213</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>D 14</td><td>74 210</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>B 1</td><td>141 161</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>B 9</td><td>149 57</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>B 12</td><td>152 166</td><td>5♦ N -1 ♥5</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>A 1</td><td>221 101</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>A 5</td><td>225 109</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>A 10</td><td>230 102</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>A 11</td><td>231 104</td><td>5♦ N -1 ♠R</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>A 12</td><td>232 106</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>A 15</td><td>235 112</td><td>5♦ N -1 ♠A</td><td>-50</td><td>-2,0</td><td>2,0</td></tr> <tr><td>F 13</td><td>13 89</td><td>5♦x N -1 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>C 6</td><td>26 191</td><td>5♦ N -2 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>C 7</td><td>27 193</td><td>5♦x N -1 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>C 8</td><td>28 195</td><td>6♦ N -2 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>E 1</td><td>41 121</td><td>5♦x N -1 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>D 5</td><td>65 209</td><td>5♦x N -1 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>D 13</td><td>73 208</td><td>5♦x N -1 ♠A</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> <tr><td>C 13</td><td>97 188</td><td>5♦ N -2 ♠R</td><td>-100</td><td>-3,0</td><td>3,0</td></tr> </tbody> </table>	♠	♦	♥	♣	S	NS 4	10	8	9	5	EO 9	3	5	4	8	Tbl	Paire	Contrat	Ent	Résultat	Score	A 17	17 116	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	C 9	29 33	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	C 11	31 184	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	C 12	32 186	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	C 14	34 190	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	E 8	48 134	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	E 14	54 131	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	D 7	67 213	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	D 14	74 210	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	B 1	141 161	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	B 9	149 57	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	B 12	152 166	5♦ N -1 ♥5	-50	-2,0	2,0	A 1	221 101	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	A 5	225 109	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	A 10	230 102	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	A 11	231 104	5♦ N -1 ♠R	-50	-2,0	2,0	A 12	232 106	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	A 15	235 112	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0	F 13	13 89	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0	C 6	26 191	5♦ N -2 ♠A	-100	-3,0	3,0	C 7	27 193	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0	C 8	28 195	6♦ N -2 ♠A	-100	-3,0	3,0	E 1	41 121	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0	D 5	65 209	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0	D 13	73 208	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0	C 13	97 188	5♦ N -2 ♠R	-100	-3,0	3,0
♠	♦	♥	♣	S																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
NS 4	10	8	9	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
EO 9	3	5	4	8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Tbl	Paire	Contrat	Ent	Résultat	Score																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
F 14	14 91	6♠x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 5	45 128	5♦x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0 <<																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 1	61 201	6♠x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 15	75 212	6♠x E -3 ♦2	500	10,0 -10,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
B 10	150 162	6♠x E -3 ♥A	500	10,0 -10,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
F 15	15 93	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
C 16	36 194	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
B 17	37 176	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 4	44 126	5♠x E -2 ♣2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 10	50 122	5♠x E -2 ♦7	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 11	51 125	5♠x E -2 ♣3	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 13	53 129	5♠x E -2 ♣2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 8	68 215	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 9	69 157	5♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 11	71 204	6♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 17	117 216	6♠x E -2 ♦2	300	7,0 -7,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
F 9	9 96	4♥ O -4 ♣9	200	5,0 -5,0 <<																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
C 10	30 182	4♦ N = ♠A	130	3,0 -3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
C 15	35 192	4♦ N = ♠A	130	3,0 -3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 15	55 133	4♦ N = ♠R	130	3,0 -3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
D 10	70 202	3♦ N = ♠A	110	3,0 -3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
F 6	6 90	3Sx E -1 ♥A	100	2,0 -2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
F 10	10 82	5♠x E -1 ♦2	100	2,0 -2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
F 11	11 85	5♠ E -2 ♦2	100	2,0 -2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
C 5	25 189	5♠ E -2 ♦2	100	2,0 -2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
E 6	46 130	5♠ E -2 ♦2	100	2,0 -2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
♠	♦	♥	♣	S																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
NS 4	10	8	9	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
EO 9	3	5	4	8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Tbl	Paire	Contrat	Ent	Résultat	Score																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 17	17 116	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 9	29 33	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 11	31 184	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 12	32 186	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 14	34 190	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
E 8	48 134	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
E 14	54 131	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
D 7	67 213	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
D 14	74 210	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
B 1	141 161	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
B 9	149 57	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
B 12	152 166	5♦ N -1 ♥5	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 1	221 101	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 5	225 109	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 10	230 102	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 11	231 104	5♦ N -1 ♠R	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 12	232 106	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
A 15	235 112	5♦ N -1 ♠A	-50	-2,0	2,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
F 13	13 89	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 6	26 191	5♦ N -2 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 7	27 193	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 8	28 195	6♦ N -2 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
E 1	41 121	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
D 5	65 209	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
D 13	73 208	5♦x N -1 ♠A	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
C 13	97 188	5♦ N -2 ♠R	-100	-3,0	3,0																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

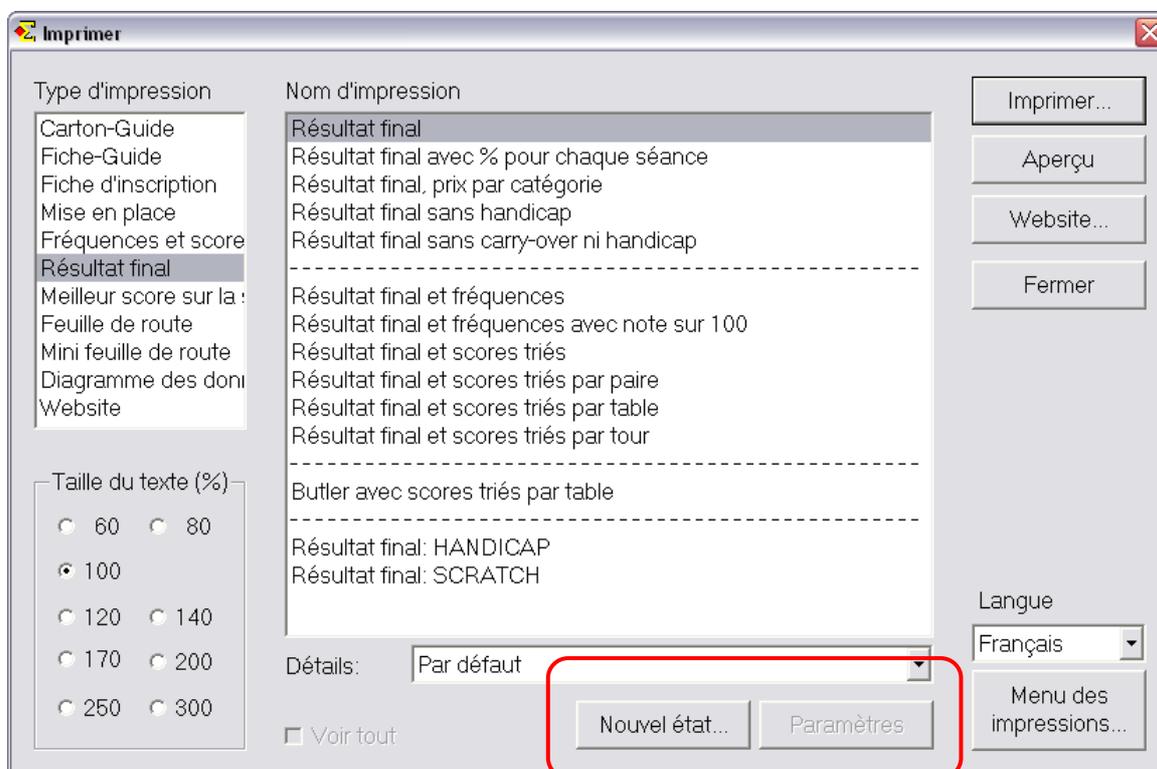
Les scores douteux sont signalés par < ou << en fin de ligne. Le programme balaye largement et signale des scores simplement anormaux par rapport aux autres scores saisis mais il permet de constater avant la fin du jeu une erreur de saisie de déclarant par les joueurs.

Il est extrêmement facile avec le diagramme et l'entame de voir s'il s'agit d'une erreur de déclarant ou dans la nature du contrat.

Créer ses propres impressions...

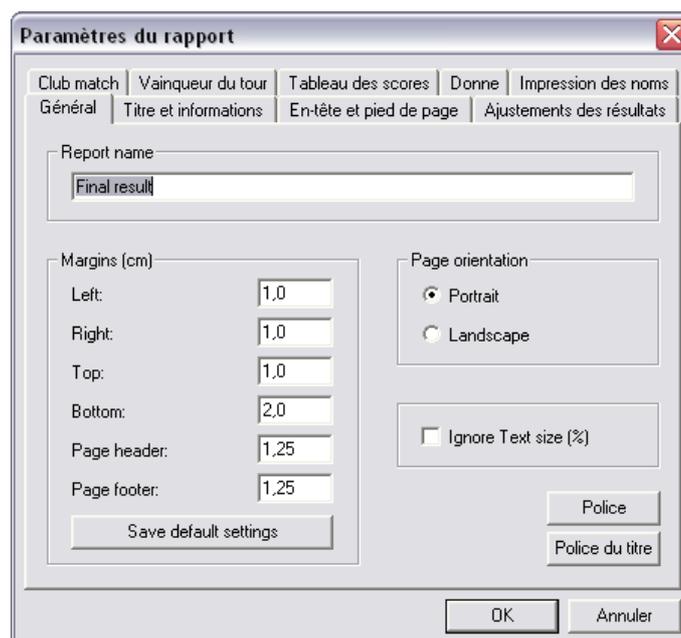
Magic Contest vous permet dans une certaine mesure de personnaliser les impressions.

Vous devez partir d'un état existant en le sélectionnant et en cliquant sur **Nouvel état** (ou sur **Paramètres** quand vous voulez modifier un de vos états) :



(les menus suivants sont en anglais...)

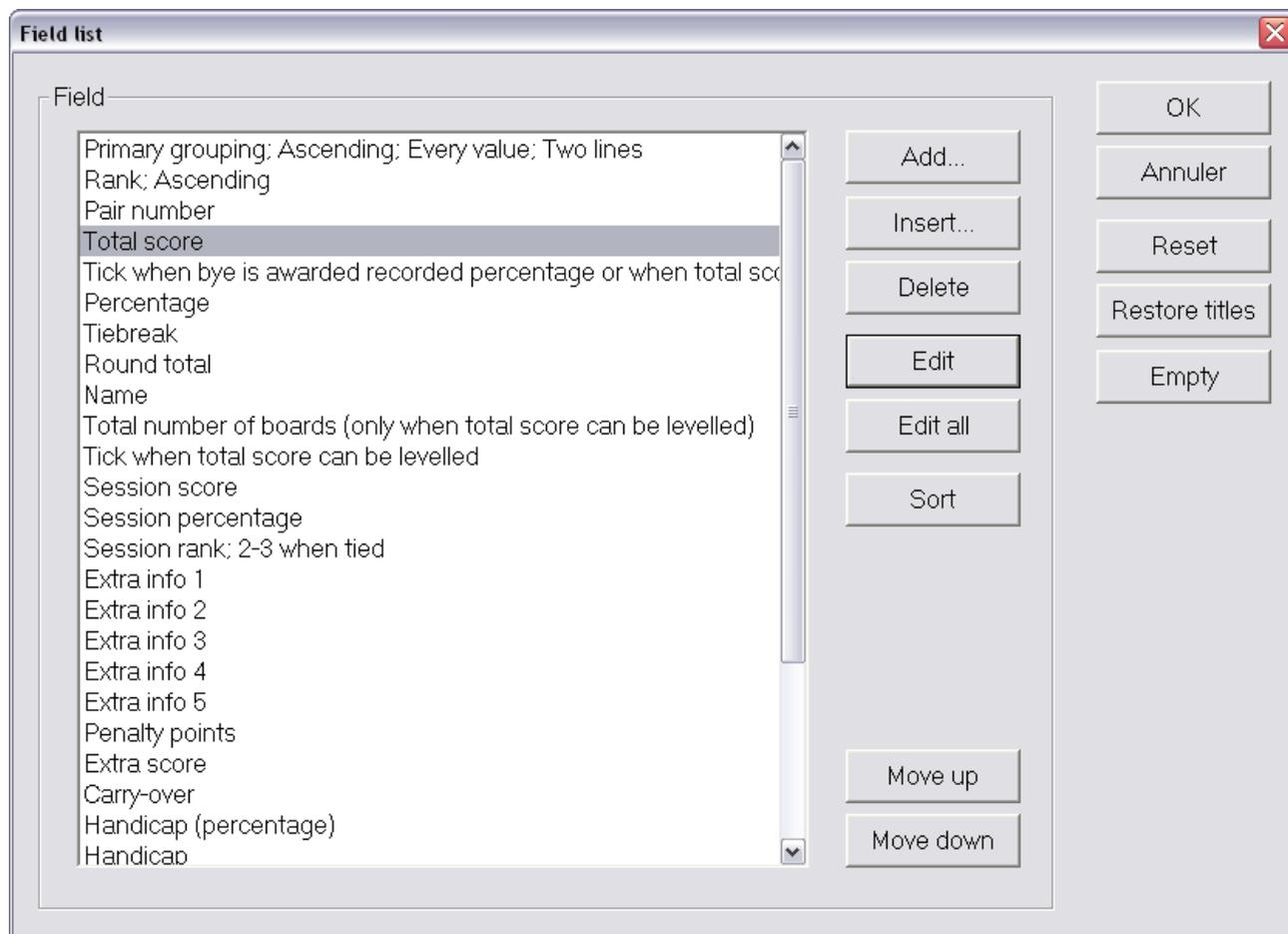
Vous pouvez donner un nom à votre rapport



En cliquant sur l'onglet **Impression des noms** puis sur **Champs** vous pouvez décider d'afficher ou non un champ et de changer sa présentation.

Vous pouvez faire ce que vous voulez, il n'y a pas de risque de modifier les états présents lors de l'installation de Magic Contest et le programme vous proposera ou non de sauvegarder vos modifications quand vous quitterez le menu des impressions.

En sélectionnant un champ et en cliquant sur **Edit** vous pouvez modifier la police de ce champ.



14- Créer les exports

Pour envoyer les résultats sur le site FFB vous devez 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**.

L'envoi se fait automatiquement dès que vous cliquez sur OK et 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.

Cocher **Base** met à jour le fichier MagicC.mdb en fonction des modifications faites en cours d'épreuve.

La case **Challenge** doit être cochée en cas de match/4 si les mêmes donnes sont jouées à toutes les tables et si vous souhaitez faire un Butler sur plusieurs séances.

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

Nom du fichier: Entraînement Nat. Open /2 SAINT CLOUD

Nom du fichier: Entraînement Nat. Open /2 SAINT CLOUD

Nom du fichier: Entraînement Nat. Open /2 SAINT CLOUD

Numéro de séance:

DUP BRI DGE

New report version

OK

Annuler

Paramètres

Langue: Français

Master points and rating creates a basis that is sent to your NBO where all calculations are performed. Magic Contest can not give you any information on number of master points or rating points.
Website is used to show final results and score tables at your website on the internet. It is just the page that is created. You have to manage link pages and the actual transfer to the internet site yourself.
Point league is used for scoring multi-session events or events like "best three out of five" or "best ten this autumn". The point league can be individual or based on pairs.
Handicap is used to update the automatic handicap system. You can state the number of contests that form the basis of your handicap.
ECats simultaneous pairs is used to create files that are later sent to ECats On-Line Scoring System for Simultaneous Pairs.
SWAN internet event is used to send the contest to SWAN Games for result reports on the internet. SWAN uses PBN for data transfer.
PBN (Portable Bridge Notation) is a format that enables different bridge programs, e.g. bidding or playing practice programs, to exchange information.
Text file offers a simple way of exporting data that can be opened in standard programs like Excel.

15- Projecteur

Le projecteur remplace le mode vidéo de FFBcomité.

Pour sélectionner le type de données que vous souhaitez projeter il faut choisir le profil dans **Menu des scores**→**Projecteur**→**Profil**

The screenshot shows the 'Menu des scores' window with the following elements:

- Header: 'Menu des scores...', 'Tour 10 / Donne 18 / Est / N-S', 'Bridgemate ', and a 'Modifier' button.
- Menu items:
 - Règlement
 - Supprimer tous les résultats
 - Voir la donne
 - Trouver une paire...
 - Saisir aussi Est-Ouest
 - Pas de contrôle Nord-Sud ou Est-Ouest
 - Pas de contrôle de vulnérabilité
 - Paramétrage des couleurs
 - Couleur des colonnes Nord-Sud et Est-Ouest
 - Taille de la police de la saisie des scores
 - Projecteur
 - Profil** (highlighted)
 - Import des scores de
 - Export des scores vers
- Sub-menu for 'Profil':
 1. Projecteur, Baromètre, Scores des tables.
 2. Projecteur, Baromètre, Pas de scores des tables.
 3. Projecteur, Epreuves par équipes, Seulement les matches terminés.
 4. Projecteur, Epreuve classique, Scores continus.
 5. Epreuve classique, Après jeu, Donne en cours.
 6. Projecteur, Epreuve classique, Après jeu, Pas de scores des tables.
 7. Ordinateur joueur, Scores des tables.
 8. Ordinateur joueur, Pas de scores des tables.
- Table with columns 'Résultat' and 'Résultat' and rows with numbers 5, 6, 7, 8.

Le projecteur sera paramétré automatiquement en fonction de l'option choisie.

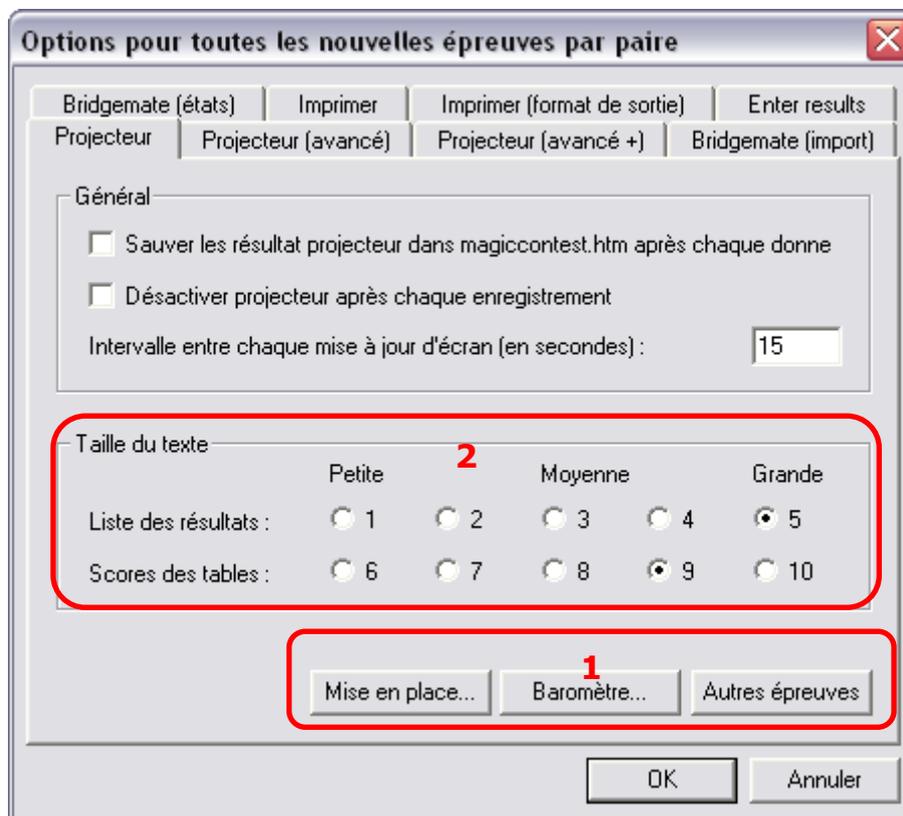
3. est le mode à utilisé pour les épreuves par 4 et 6. pour les épreuves par paires sauf si vous souhaitez que le classement affiché évolue au fur et à mesure de la saisie (profil 4).

Les profils 7 et 8 sont utiles quand le classement peut être consulté par les joueurs sur un ordinateur.

Quand le mode projecteur est activé, le programme crée automatiquement un fichier Magic Contest.html dans le répertoire Magic Export. Ce fichier s'ouvre avec le navigateur Internet par défaut de l'ordinateur (Internet explorer, Firefox, etc.). Une fois votre navigateur lancé, appuyez sur la touche F11 pour avoir l'affichage en plein écran.

Pour créer manuellement le fichier utilisé par le projecteur il faut cocher la case projecteur en bas et à droite dans le menu des scores.

Pour modifier le fichier créé il faut aller dans le menu paramètres du projecteur. Pour la séance en cours choisir ou **Menu de l'épreuve/Paramètres de la séance/Projecteur**. Pour modifier les paramètres par défaut : **Menu de l'épreuve/Options par défaut**, choisir le type d'épreuve à modifier et cliquer sur **projecteur**. Ces modifications n'interviendront qu'à partir de la séance (de l'épreuve) suivante.



1- Sélectionnez l'affichage souhaité. La mise en place vous permet d'affiché la position des paires/des équipes. Plusieurs types d'affichage sont à votre disposition.

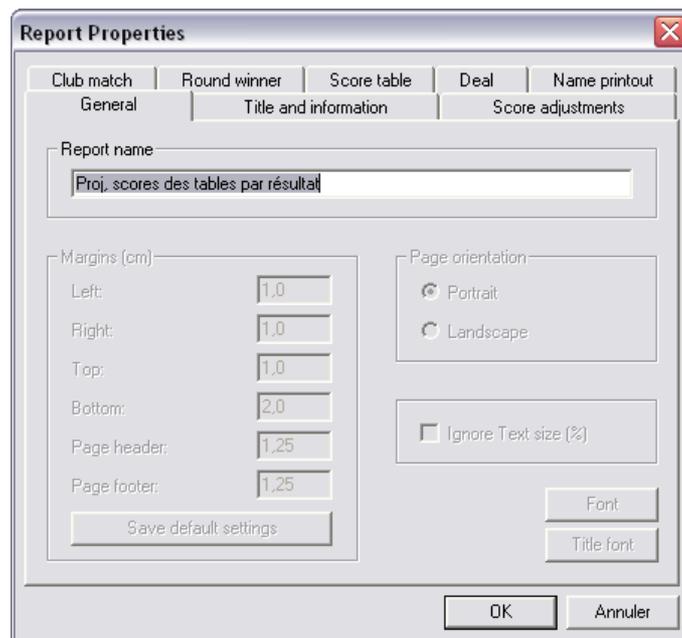
2- Vous pouvez choisir la taille du texte.

3- Vous pouvez choisir de sauver les résultats après chaque donne et/ou de désactiver le projecteur après chaque enregistrement. Vous pouvez aussi modifier l'intervalle de rafraichissement de l'écran.

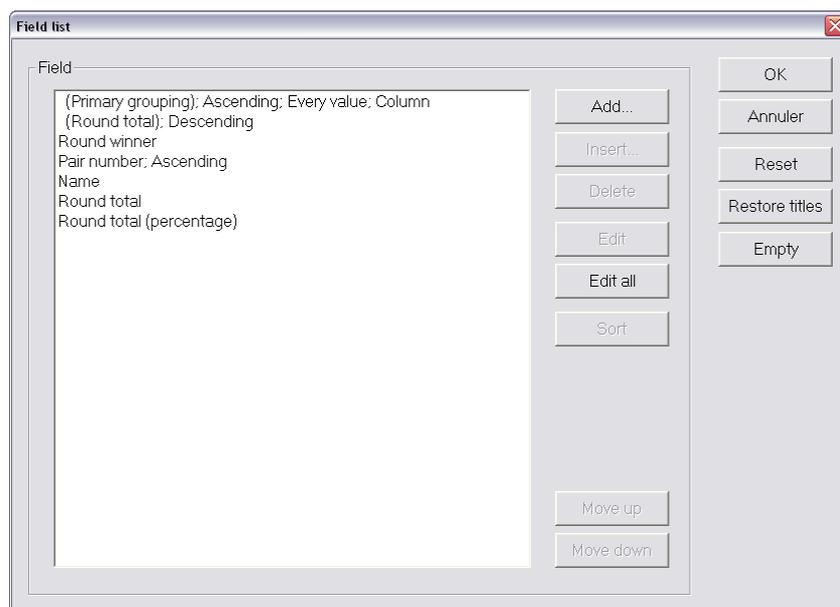
Pour modifier les états :

Sélectionner l'état à modifier puis cliquer sur paramètres

Pour modifier l'affichage des résultats en paires, sélectionnez Proj, scores des tables par résultats, cliquez sur nouvel état et dans la fenêtre suivante choisir l'onglet round winner



Puis cliquer sur Field list et supprimer ou ajouter des champs.
Voici un exemple permettant d'avoir un affichage ressemblant à celui de FFBcom :



16- Plusieurs salles

Pré-requis : il doit y avoir un ordinateur dans chaque salle de jeu et le plus simple est d'avoir un réseau entre les différents ordinateurs.

17.1. Les ordinateurs sont reliés en réseau

Un des ordinateurs traite l'épreuve avec Magic Contest ; les autres récupéreront les scores des Bridgemates via un serveur pour les transmettre à l'ordinateur principal.

Il faut avoir un serveur dédié à chaque ordinateur.

Veillez à utiliser un canal différent pour chaque serveur afin d'éviter tout risque d'interférence.

Préalable : il faut partager le répertoire Magic Import de l'ordinateur maître. Cliquez sur Mes documents sur le bureau de l'ordinateur et localisez le répertoire Magic Import.

Faites un clic droit sur le répertoire Magic Import et choisissez partage et sécurité.

Dans l'onglet partage cochez sur Partager ce dossier sur le réseau.

Installer l'épreuve dans Magic Contest sur l'ordinateur principal. Procédez comme d'habitude pour la création de la séance et créez les données pour les Bridgemates.

Pour les ordinateurs des autres salles de jeu

- Démarrez Bridgemate Pro Control ;
- Faites une remise à 0 du serveur (serveur → mise à 0) ;
- Cliquez sur **fichier → ouvrir** et ouvrir le fichier bws correspondant à l'épreuve (il faut aller chercher le fichier dans le répertoire Magic Import de l'ordinateur principal) ;
- Dans la fenêtre à gauche de Bridgemate Control Software sélectionnez les tables correspondant à cet ordinateur et faites un clic droit puis choisissez ajouter au client.
- Sélectionnez l'onglet **tables client**, sélectionnez les tables et faites un clic droit et Choisissez **ajouter au serveur**.
- Les données seront automatiquement récupérées par Magic Contest.

17.2 Vous ne disposez pas de réseau

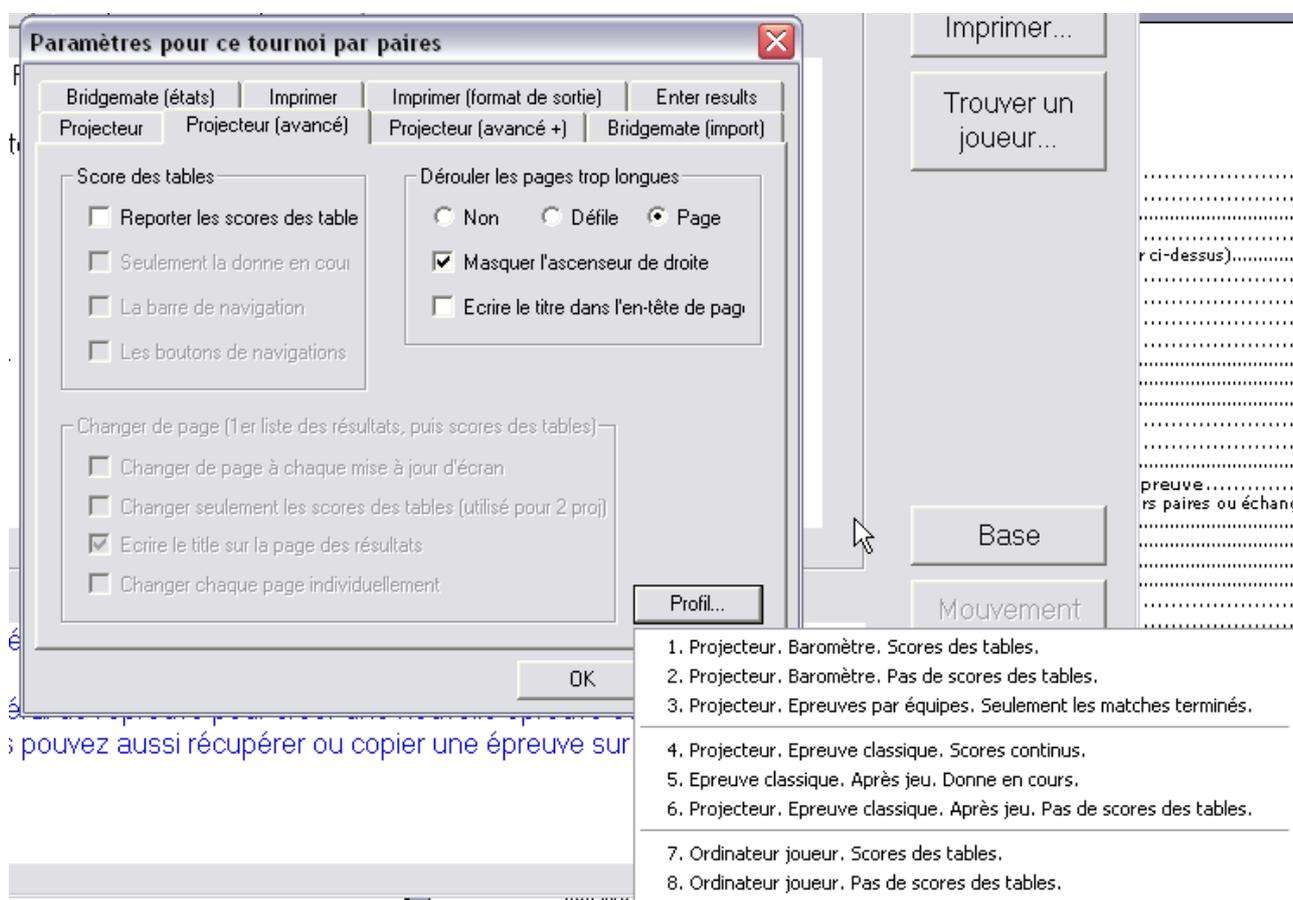
- Créez votre épreuve sur l'ordinateur principal ;
- Créez les données ;
- Faites une sauvegarde de l'épreuve ;
- Restaurez la sauvegarde sur les autres ordinateurs ;
- Ouvrez Magic Contest dans les autres ordinateurs.
- A la fin de l'épreuve il faut aller récupérer les scores sur tous les ordinateurs pour les importer dans l'ordinateur principal : Dans Menu des scores **Export des scores** puis dans l'ordinateur principal, Menu des scores **Import des scores**.

17- Baromètre

Si vous organisez une épreuve en baromètre vous pouvez imprimer les cartons guides (à disposer sur les tables) et des fiches guides (à remettre à chaque paire) ainsi que des feuilles de route vierges avec les positions à chaque tour ainsi que le nom des adversaires.

Si vous n'utilisez pas des séries de 32 donnees il faut indiquer aux Bridgemates le nombre de donnees des séries que vous utilisez (**Menu de l'épreuve/ Bridgemates/ paramètres**).

Pour afficher les résultats après chaque position cliquez sur **Menu de l'épreuve** puis **paramètres de la séance/projecteur**, choisir l'onglet **Projecteur (avancé)** et cliquez sur **Profil**.



Dans le menu vous pouvez choisir l'option 1 ou 2 selon que vous souhaitez aussi afficher ou non le score des tables.

N'oubliez pas pour l'épreuve suivante de sélectionner l'option 6 !

18- Howell

Les mouvements Howell sont ceux de Movements, ils sont donc différents de ceux utilisés dans FFBclub.net/ FFB.com. Vous pouvez imprimer des cartons guides pour mettre sur les tables ainsi que des fiches-guides à remettre aux joueurs. Pour cela cliquez sur ***Imprimer*** et choisissez l'impression souhaitée.

1-	Présentation	- 2 -
2-	Installation de Magic Contest	- 2 -
3-	L'Explorateur d'épreuve.....	- 3 -
	Menu Fichier	- 4 -
	Archivage des anciennes séances	- 5 -
4-	La fenêtre FFB vous sert à ajuster les paramètres de votre épreuve.....	- 6 -
5-	Pour voir la mise en place, remplacer un joueur, ajouter une ou plusieurs paires ou échanger deux paires.....	- 9 -
	5.1 Pour échanger une paire avec une autre	- 9 -
	5.2 Pour saisir ou changer un joueur ou les joueurs d'une paire.....	- 10 -
	5.2.1 Pour changer ou saisir un et un seul joueur	- 10 -
	5.2.2. Pour saisir une paire	- 10 -
	5.3 Pour supprimer une paire ou une table	- 10 -
	5.4 Pour modifier le nombre de tables d'une section	- 10 -
	5.5 Pour changer le nombre de sections.	- 12 -
	5.6 Pour trouver la place d'un joueur	- 14 -
	5.7 Pour refaire le serpentini.....	- 14 -
	5.7 Pour refaire le serpentini.....	- 15 -
6-	Menu de l'épreuve	- 17 -
7-	Saisir les noms.....	- 19 -
	7.1 Utiliser la fenêtre FFB	- 19 -
	7.2 Utiliser la fenêtre Saisir les noms	- 19 -
	7.3 Pour échanger deux paires	- 20 -
8-	Saisie des scores	- 21 -
	8.1 Saisie des scores sans Bridgemate	- 21 -
	8.1.1 Pour passer à la donne suivante.....	- 21 -
	8.1.2 Saisie partielle des scores (n lignes sur N).....	- 21 -
	8.1.3 Saisie des moyennes	- 23 -
	9.1.4 Pénalités	- 26 -
	9.2 Double topage	- 27 -
	9.3 Échanger deux paires pour une donne ou pour une position	- 28 -
9-	Multiséances	- 29 -
	9.1 Création des séances suivantes.....	- 29 -
	9.2 Mouvement inter séance	- 30 -
	9.3 Plusieurs séances avec un cut ou une mise en place à partir du classement de la séance précédente	- 32 -
10-	Modifier les données	- 34 -
	Pour mettre à jour les données dans les Bridgemates... ..	Erreur ! Signet non défini.
11-	Sauvegarde et restauration de l'épreuve.....	- 37 -
	12.1 Sauvegarde d'une épreuve	- 37 -
	12.2 Restauration d'une sauvegarde	- 37 -
12-	Diagramme des donnes.....	- 38 -
13-	Impressions.....	- 39 -
	Créer ses propres impressions... ..	- 41 -
14-	Créer les exports	- 43 -
15-	Projecteur.....	- 44 -
16-	Plusieurs salles.....	- 47 -
	17.1. Les ordinateurs sont reliés en réseau	- 47 -
	17.2 Vous ne disposez pas de réseau	- 47 -
17-	Baromètre	- 48 -
18-	Howell.....	- 49 -