



# MODE D'EMPLOI MAGIC CONTEST Patton Suisse ou Poule sans Bridgemate

Version 01/08/2012

1-	Import de l'épreuve dans Magic Contest 3 -
2-	La fenêtre ÉQUIPE 7 -
3-	La fenêtre de saisie des scores 8 -
3	3.1 Présentation de la fenêtre de saisie des scores 8 -
ι	Jtiliser le Menu des scores 9 -
3	3.2. Saisir le line-up (= saisir les donnes jouées) 9 -
	3.2.1 Saisir le line-up (une mi-temps par match) 10 -
	3.2.2 Saisir le line-up (plusieurs mi-temps par match) 10 -
	3.2.3 Ajouter un joueur dans l'équipe 11 -
	3.2.4 Effacer le line-up 11 -
3	3.3 Saisir les scores 11 -
	3.3.1 Saisir les Imps manuellement 11 -
	3.3.2 Pour saisir le résultat d'un match – cas d'une équipe forfait pour un tour 12 -
	3.3.3 Export des résultats sur la base FFB 12 -
F	Projecteur 12 -
3	3.4 Arbitrages 13 -
3	3.5 Imprimer 13 -
4-	Patton suisse 14 -
۷	4.1. Créer le tour suivant 14 -
2	4.2. Déclarer une équipe forfait (définitif) 14 -
	4.2.1 Avant le début de l'épreuve - vous souhaitez recréer les 2 premiers tours 14 -
	4.2.2 Avant le début de l'épreuve - vous souhaitez conserver les 2 premiers tours 15 -
	4.2.3 En cours d'épreuve 15 -
	4.2.4 Forfait pour un tour 15 -
۷	4.3. Le GANA 16 -
	4.3.1 Le mouvement 16 -
	4.3.2. Saisie des scores dans Magic Contest 16 -
	4.3.3. Saisie des donnes jouées 16 -
5-	Poule 17 -
6-	Une équipe est forfait pour un ou plusieurs matches
6	5.1 Équipe forfait dès le premier tour 17 -
	6.1.1 Dans la fenêtre FFB 17 -
	6.1.2 Dans la fenêtre ÉQUIPE 18 -
	Les équipes qui devaient jouer contre cette équipe se retrouvent bye
e	5.2 Équipe forfait définitif en cours d'épreuve 19 -
e	5.3 Équipe forfait pour un tour 19 -
Pas	s à pas poule / Patton suisse avec Magic Contest 20 -

#### 1- Import de l'épreuve dans Magic Contest

Pour importer l'épreuve dans MC la procédure est la même que pour les épreuves par paires : enregistrer le fichier d'import à partir de la base de gestion de la FFB (<u>http://www.gestion.ffbridge.asso.fr/</u>) dans le répertoire Magic Import des (mes) Documents et ouvrir Magic Contest.

La ligne FFB pour l'épreuve est ainsi créée dans l'explorateur d'épreuves.

•	Explorateur d'é	preuve		
	Menu de l'épr	reuve	Nouvelle épreuve: Paire Équipe Ind Spécial	Fermer
	Date	Туре	Nom de l'épreuve	Trouver un joueur
$\mathbf{k}$	04/09/2010	FFB	 Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/2010 🕗	
	24/08/2010	Pair Sw	test suisse/2	Ouvrin
	14/08/2010	Pair	Garden Aout 2010 Open /2 Festival Finale A	
	14/08/2010	FFB	 Garden Aout 2010 Open /2 Festival Finale A - Séance 1	Fichier
	10/08/2010	But B	Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/2010 - 1:1	Fichier

Ouvrez-la en double-cliquant dessus (ou en cliquant une fois dessus puis sur le bouton ouvrir).

Quand vous ouvrez la fenêtre FFB pour la première fois une fenêtre s'ouvre et vous indique le nombre d'équipes et de tour ainsi que le mouvement choisi (poule ou patton suisse).



Comme pour le tournoi par paires la saisie des paramètres dans la fenêtre FFB doit être vérifiée/faite soigneusement pour éviter tout problème ultérieur.

[En patton suisse si vous modifiez le nombre de tours il faut aussi le faire sur la base FFB sinon vous ne pourrez plus remonter vos résultats]

Données épreuve/séance (151277) - 04 - 05/09/2010 Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/2010 🛛 🛛 🔀							
Épreuve / Section Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009, A (24) Participants des stades précédent (	/2010 pour repêcher une équipe)	<ul> <li>✓oir</li> <li>Paramètres</li> <li>Joueurs 2-4</li> <li>Joueurs 4-6</li> <li>Joueur 6-8</li> </ul>	Ouvrir Fermer Changer Trouver Menu				
Paramètres Nom de l'épreuve Date (du) Date (au) Organisateur Type de marque Butler + Utiliser Bridgemate Numéro de licence	Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/2 04/09/2010 05/09/2010 FFB - Teams Non Oui Oui Oui	Sélection					

En sélectionnant la première ligne vous retrouvez les paramètres généraux de l'épreuve : date de début et de fin, organisateur, Butler, utiliser Bridgemate, numéro de licence. Seuls les trois derniers paramètres peuvent être modifiés.

**Butler** : il ne s'utilise que si les mêmes donnes sont jouées à toutes les tables. Cela permet d'établir un classement des joueurs les uns par rapport aux autres. Le classement est établi en calculant le nombre d'IMPS gagnés ou perdu en moyenne par rapport aux autres tables. Pour calculer le Butler il est quasiment obligatoire d'utiliser les Bridgemates.

**Utiliser Bridgemate** : indiquez Non puisque vous n'allez pas les utiliser. Vous aurez ainsi les paramétrages adaptés. (Impressions automatiques désactivées – création manuelle du tour suivant).

Données épreuve/séance (151277) - 04 - 05/09/2	010 Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/20	)10	
Épreuve / Section Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/2010 A (24) Participants des stades précédent (pour re	Voir Paramètres Joueurs 2-4 Joueurs 4-6 Joueur 6-8	Ouvrir Fermer Changer Trouver	
A (24) - Paramètres Nombres d'équipes Mouvement + Suisse Si le nombre d'équipes est impair Nombre total de tours Nombre de mi-temps par tour Nombre de donnes par mi-temps	24 Suisse (prédéterminée) Oui GANA sur 2 tours 7 1 1	Sélection	

En sélectionnant la section vous obtenez les paramètres suivants :

Vous pouvez modifier le nombre d'équipes (attention : pour repêcher une équipe ayant déjà joué aux stades précédents il faut utiliser le menu Participant des stades précédents...).

**Bonus en patton suisse** : Magic Contest le calcule conformément au RNC. Vous n'avez pas la possibilité de le modifier.

*Mouvement* : Le mouvement est créé lors de l'import de l'épreuve et vous n'avez pas à le refaire si le nombre d'équipes et leur composition sont inchangés.

2 mouvements sont à votre disposition pour le moment : poule et patton suisse. Pour le patton suisse vous devez choisir entre Suisse (1 ou 2 tours prédéterminés) et Suisse (1-2, 3-4, 5-6) qui permet de joueur un seul tour prédéterminé en faisant se rencontrer tout de suite les équipes fortes entre elles (non-conforme au RNC et donc à ne pas utiliser lors de compétitions fédérales).

Pour refaire le mouvement cliquez sur Menu... puis sur Refaire les positions du premier tour :



Le programme ne permet pas de faire des demi-matches prédéterminés.

En patton suisse uniquement : Si vous avez un nombre impair d'équipes vous devez indiquer préalablement au programme si vous avez un GANA (sur 1 ou 2 tours) ou un bye. Avec 13 équipes vous n'avez qu'un tour prédéterminé. Vous devez donc avoir une équipe bye.

**L'ordre des rencontres en poule** fait qu'une équipe ne joue jamais plus de deux fois consécutives à la même table et que toutes les équipes rencontrent alternativement une équipe forte puis une équipe faible.

**Joueurs 2-4, joueurs 4-6 et joueurs 6-8** vous permet de voir la composition des équipes et de permuter deux équipes. Le nom du capitaine est toujours affiché ainsi que les joueurs 2 à 4, 4 à 6 ou 6 à 8 selon l'option choisie.

Les équipes sont classées en fonction de leur IVM puis des PP puis des PE.

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

			Menu	
		Célection	Équipe	×
	Remplace	r Mme LAUFER Monique	Joueur	•
rek ngei Guill	Remplace Remplace Remplace	r Mme VIVES Catherine r Mme CLEMENT Muriel r Mme GAVIARD Daniele	Refaire les positions du 1er tour Refaire les positions du 1er tour (épreuve mixte)	
< N Deiel	Remplace	r Mlle SAUVAGE Valerie	Base	•
on N	Remplace	r MIIe MAAREK Claire		
tte I kor	Nouveau			
es	1. Supprin	ner Mme LAUFER Monique		
ute.	2. Supprin	ner Mme VIVES Catherine		
	3. Supprin	ner Mme CLEMENT Muriel		
	4. Supprin	ner Mme GAVIARD Daniele		
	5. Supprin	ner MIIe SAUVAGE Valerie		
	6 Supprin	nor Mile MAAPEK Claire		

Il est possible de rajouter un ou plusieurs joueurs dans une équipe ultérieurement.

**Pour ajouter une équipe non inscrite (ou en supprimer une)** cliquez sur *Menu* puis sur *équipe* (après avoir sélectionné l'équipe si vous voulez la supprimer) puis sur *Nouvelle* ou *Supprimer* selon le cas.

**Participants des stades précédents (pour repêcher une équipe)** doit être impérativement utilisé pour repêcher une équipe éliminée lors du tour précédent.

Choisissez l'équipe dans la colonne de gauche et double-cliquez sur l'équipe à remplacer dans la colonne de droite. L'équipe ainsi écartée se retrouve dans les participants du stade précédent.

Une fois les paramètres choisis vous pouvez cliquer sur ouvrir pour créer la fenêtre «*ÉQUIPE* dans laquelle vous allez saisir les résultats des matches, faire les différentes impressions, saisir les donnes jouées et envoyer les résultats sur le site de gestion de la FFB.

Pour rouvrir la fenêtre Équipe il faut choisir celle s'appelant **Team** (poule) ou **Team Sw** (patton suisse) dans l'**Explorateur d'épreuves**.

### 2- La fenêtre ÉQUIPE

preuve	Quitter
Menu de l'épreuve Explorateur d'épreuve	Imprimer.
Licence: Fédération Française de Bridge	Traumianu
04 - 05/09/2010 Interclubs Division 1 Q10Clu1 2009/2010 Teams	joueur
24 équipes 2 tours, 1 séance(s) par tour, 14 donnes par segment, Suisse (prédéterminée)	
	Base
	Base
quer sur le menu de l'épreuve pour saisir les résultats ou les poms	Base Mouveme Licence
quer sur le menu de l'épreuve pour saisir les résultats ou les noms.	Base Mouveme Licence Profil utilisat
quer sur le menu de l'épreuve pour saisir les résultats ou les noms. quer sur le menu général de l'épreuve pour créer une nouvelle épreuve ou pour ouvrir une cienne épreuve. Vous pouvez aussi récupérer ou copier une épreuve sur disquette ou	Base Mouveme Licence Profil utilisa Nouveaut

La fenêtre «**ÉQUIPE**» sert pour la mise en place des équipes, la saisie des donnes jouées, le calcul, l'impression et l'export des résultats de l'épreuve. En patton suisse c'est dans cette fenêtre que sera créé le tour suivant.

#### 3- La fenêtre de saisie des scores

C'est à partir de la fenêtre de saisie des scores que vous allez gérer l'épreuve tour par tour : saisie des scores, des donnes jouées, impressions et export des résultats.

Le programme est prévu pour fonctionner avec et sans Bridgemate. Si vous n'utilisez pas les Bridgemates il n'est pas nécessaire de saisir le score des deux mi-temps. La saisie du résultat définitif de match en première mi-temps suffit. Il vous faut par contre indiquer au programme qu'il y a deux mi-temps pour la saisie des donnes jouées.

Pour désactiver l'impression automatique et la création du tour suivant lors de la saisie du score de la dernière table procédez ainsi :

1- Dans **Menu de l'épreuve** choisissez **Paramètres de la séance – Imprimer** et l'onglet **Imprimer (automatiquement)** et cliquez sur Non.

Paramètres pour ce tournoi par équipes
Imprimer   Imprimer (format de sortie) Imprimer (automatiquement)
Impression automatique si Baromètre (pas semi-baromètre)
C Oui C Un par table (et une original) C Nombre de copies : 1
Non Un par paire (et une original) Après tour(s) :
Général
Confirmer l'impression après la 1ère page (si plusieurs copies)
OK Annuler

#### 2- Dans Menu de l'épreuve - Suisse sélectionnez Utilisez 95% suisse.

Dans une prochaine version ces paramétrages seront automatiques...

#### 3.1 Présentation de la fenêtre de saisie des scores

**Pour ajuster la fenêtre de saisie des scores à l'écran** il faut se mettre en plein écran et ajuster la taille de la police en cliquant sur *Menu des scores / Taille de la police de la saisie des scores* puis en choisissant un nombre. Le nombre à choisir dépend de la taille et de la résolution de l'écran...

Cliquez sur *Menu de l'épreuve* puis sur *Saisie des scores*.

Toujours sélectionner le tour et le segment en cours

Le choix du tour se fait dans la fenêtre de saisie des scores dans la colonne de gauche. Au début du jeu l'entête dans la saisie des scores ressemble à :

C-0	> 1 <	(2)	(3)	IMP 🔉

#### Le segment sélectionné est encadré par les signes > et < et doit être en rouge.

Si vous voulez sélectionner un autre segment il suffit de cliquer dessus dans l'entête. Il devient alors rouge et est encadré par les signes > et <.

#### Il faut sélectionner le tour et le segment.

#### Utiliser le Menu des scores

Vous pouvez aussi sélectionner le tour et le segment en cours dans le menu des scores.

Table	Re	Vi	C-O	> 1 <	(2)	(3)	IMP	+/-	PV	#
1	1	2								
2	3	4								

**Table** : le numéro de la table

**Re** : le numéro de l'équipe receveuse

**Vi** : le numéro de l'équipe visiteuse

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

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

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

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

**IMP** : cumul des Imps des mi-temps

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

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

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

#### 3.2. Saisir le line-up (= saisir les donnes jouées)

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

Le segment concerné est toujours celui en cours (= celui que vous avez sélectionné dans la fenêtre de saisie des scores).

Vous ne pouvez pas changer le segment et/ou le tour dans cette fenêtre.

La fenêtre est semblable à celle qui est utilisée pour la saisie des noms. La différence est que vous disposez du line-up dans la partie droite de la fenêtre, il y a aussi quelques boutons en rapport avec le line-up par les Bridgemates.

Jr	Table / Équipe	Liste Fermer
1	1 39 2 LEFEBVRE 1 - Mme LACROIX	Ajouter substituer au line-up 1 01380906 Lefebyre Bruno
	3 37 - GOUT	2 00517568 Nowakowski Christian
	3 - Mme DE BRONAC	3 00779598 Geoffroy Christian
	4 4 - Mme SOTTO	4 01380493 Hangard Michel
	38 - Mme COCHET	5 02122521 Fondain Thierry
	5 35 - LABOURE	6 03938349 Bourgoin Pascal
	5 - DANON	
	6 6 - DELORME	
	36 - Mme PRETEUX	E
	7 33 - PIERROT	
	7 - CHOUKROUN	the second se
	8 8 - LEVOY	Nouveau Effacer
	34 - BARLOY	
	9 31 - BELLANCOURT	
	9 - DE FRANCOLINI	
	10 10 - Mme GUILBERT	Un Ajouter un
	32 - TAVARD	joueur du line-up
	11 29 - Mme MARECHAL	Tous à la liste Saisir nomb
	II - VENUI	de mi-temps
	12 12 - BARBUI	
	19 27 - SACHED	Line-un
	14 14 - PADRA	Salle ouverte N 01380906 Letebyre Bruno
	28 - BARIET	S UU517558 Nowakowski Christian
	15 25 - WALLER	
	IV LV MALLEN	+ U

#### 3.2.1 Saisir le line-up (une mi-temps par match)

#### Saisir le nombre de mi-temps doit être décoché.

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

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

#### 3.2.2 Saisir le line-up (plusieurs mi-temps par match)

#### Saisir le nombre de mi-temps doit être coché.

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

2 Table / Equipe	Liste		Fermer
1 1 - BRETAGNE	Ajouter substitu	ier au line-up	
2 - Mile LUCAS	1 00105371	Bretagne Dominique	Imprimer
2 3 - CHOLET	2 00090267	Destoc Jacky	
4 - Mile BAUGEARD	3 00098906	Beauvillain Olivier	Trouver ur
3 5 - Mme PARIS	4 00635922	Beauvillain Edouard	ioueur
6 - MMEHELIAS	6 00819676	Moreau Dominique	4
	A REAL PROPERTY AND ADDRESS OF		
5 12 - BE			
10 - SA BRETAGNE			
6 13 - CH			
15 - Mn Bretagne Do	minique	Appuler	
7 17 - Mn			
16 - CR Saisir nombre	e de mi-temps (0-2)		
8 19 - Mn			
18 - CA			
9 21 - KE			1
20 - BO			
			Saisir nombr
11 11 - MB			de mi-temps
23 -3-			Importor
12 14 - LE ROUX	Line-up		miponer
24 - 3 -			
25.942			
	3		
	<b>J</b>		

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

#### 3.2.3 Ajouter un joueur dans l'équipe

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

#### 3.2.4 Effacer le line-up

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

#### 3.3 Saisir les scores

Table	Re	Vi	C-0	> 1 <	(2)	(3)	IMP	+/-	PV	#
1	1	2		16-34			16-34		11-19	14
2	3	4		18-22			18-22		14-16	14
3	5	6		29-19			29-19		17-13	14

#### 3.3.1 Saisir les Imps manuellement

Sélectionner la table à saisir. Les Imps doivent être saisis de la façon suivante : 12-25 Entrée. Les Points de Victoire sont calculés automatiquement en fonction du barème correspondant au nombre de donnes jouées à chaque tour.

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

Saisir pour le match concerné 0-0 dans la colonne IMP puis corriger le résultat en PV en saisissant dans la colonne +/- **2--15** (ou **-15-2**) pour obtenir un résultat en PV de 17 à 0 (ou 0 à 17).

#### 3.3.3 Export des résultats sur la base FFB

- Cliquez sur Menu de l'épreuve Créer les exports ;
- Vérifier que Base et Envoi des résultats sur la base FFB sont bien cochés ;
- Cliquez sur OK et dans la fenêtre suivante renseignez le tour à envoyer et cliquez sur OK.

Création des fichiers d'export	×
Quel tour voulez-vous exporter?	ОК
	Annuler
	5

#### Projecteur

Le projecteur ne fonctionne pas pour le moment. Cela devrait être corrigé dans les semaines qui viennent.

#### 3.4 Arbitrages

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

1PV de pénalité uniquement pour l'équipe visiteuse : 0-1 [Entrée].

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

#### 3.5 Imprimer

Les impressions sont disponibles via le bouton IMPRIMER disponibles dans la fenêtre « Équipe » ou dans la fenêtre de saisie des scores.

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

Impressions disponibles dans la fenêtre FFB à ce jour :

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

#### 4- Patton suisse

#### 4.1. Créer le tour suivant

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

Tour	04 - 14-16	×
Ajo	outer / supprimer Ajout <u>er le tour 3</u> Supprimer le tour 2 Refaire le tour 2 (= Supprimer 2 + Ajouter 2) Ajouter le tour 3, mais éditer avant d'i <u>n</u> sérer Suppri <u>m</u> er le délai d'un tour en Suisse (par paires)	<u>Q</u> K <u>Annuler</u>
Mo	ouvement © <u>O</u> réer le mouvement Suisse à partir des résultats © <u>U</u> tiliser 'Pas de mouvement' pur le tour suivant	
-Su r r r	iisse Créer le mouvement <u>D</u> anois (des paires peuvent se re Inverser les tables paires dans les tours impairs Équilibrer positions <u>R</u> eceveur et Visiteur Utiliser <u>G</u> ANA au lieu de BYE	ncontrer à nouveau)

[Si vous travaillez en parallèle avec FFBcomité vous pouvez avoir des différences dans l'ordre des rencontres, celles de Magic Contest sont les bonnes, il y a un bug connu mais non corrigé dans FFBcomité]

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

La fonction 95% suisse ne doit pas être utilisé si vous arbitrer une épreuve sans les Bridgemates (elle permet de créer les rencontres du tour suivant en fonction des résultats déjà saisis quand une table est très en retard).

#### 4.2. Déclarer une équipe forfait (définitif)

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

- 1- Si vous l'avez déjà créée vous devez supprimer la fenêtre Team : dans l'explorateur de l'épreuve sélectionnez la ligne correspondante et choisissez *Fichier Supprimer...*.
- 2- Ouvrez la fenêtre FFB de l'épreuve ; sélectionnez la section (A) et Voir joueur 2-4.
   Sélectionnez l'équipe et cliquez sur Menu Équipe Supprimer....
- 3- Si le nombre d'équipes devient impair, sélectionnez **Paramètres** dans **Voir** et vérifiez si vous avez bien sélectionné l'option souhaitée entre GANA et Bye.
- 4- Refaites les positions du 1<sup>er</sup> tour en cliquant sur *Menu Refaire les positions...*.

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

- 1- Dans le *Menu de l'épreuve* choisissez *Saisir les noms Saisir les noms* et doublecliquez sur l'équipe concernée.
- 2- Dans la fenêtre qui s'ouvre cochez Fantôme
- 3- Si le nombre d'équipe devient impair le programme mettra automatiquement la dernière équipe Bye dans les tours en suisse, les rencontres des tours prédéterminés ne sont pas changées.

Equipe ———			
Numéro :	6		
🗆 Fantôme	IT GANA		
Nom :			
🗆 SHA (l'équip	e est toujours visiteuse)		
🔽 Forfait	après le tour:	4	
Club :			
Pays :			
Pays : Score		xtra information	
Pays : Score Bonus :	[ []	xtra information	]
Pays : Score Bonus :: Carry-over ::	0 0	xtra information 1: 2:	]

#### 4.2.3 En cours d'épreuve

- 1- Dans le *Menu de l'épreuve* choisissez *Saisir les noms* –*Saisir les noms* et double cliquez sur l'équipe concernée.
- 2- Dans la fenêtre qui s'ouvre cochez *Forfait* et renseignez à partir de quel tour.
- 3- Si vous avez déjà créé les rencontres et que vous souhaitez les refaire il faut cliquez sur Menu de l'épreuve - Suisse - Ajouter/Supprimer/Refaire un tour et choisir Refaire le tour x.

#### 4.2.4 Forfait pour un tour

Saisir pour le match concerné 0-0 dans la colonne IMP puis corriger le résultat en PV en saisissant dans la colonne +/- **2--15** (ou **-15-2**) pour obtenir un résultat en PV de 17 à 0 (ou 0 à 17).

Ne pas saisir les donnes jouées pour ce match !

#### 4.3. Le GANA

#### 4.3.1 Le mouvement

Vous disposez d'une aide sur le mouvement dans le RPI.

#### 4.3.2. Saisie des scores dans Magic Contest

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

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

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

Exemple :

Tour 1

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

Tour 2

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

#### 4.3.3. Saisie des donnes jouées

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

**ATTENTION** : Magic Contest réajuste si nécessaire les scores provisoires des équipes Bye au dernier tour (résultat final).

#### 5- Poule

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

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

#### 6- Une équipe est forfait pour un ou plusieurs matches...

On distingue 3 cas différents :

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

#### **6.1 Équipe forfait dès le premier tour**

Deux méthodes :

#### 6.1.1 Dans la fenêtre FFB

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

)onnée	s épreuve/séance (171764) -	09 - 10/06/2012 Interclubs D	Division 2 INTD2 INTERC	LUBSD2		
Ép	reuve / Section				- Voir	Ouvrir
Int	erclubs Division 2 INTD	2 INTERCLUBSD2				
A	(20) tisinonto deo stadeo pr	é cé donto (nour ronâci	ooruno áquino)		<ul> <li>Paramètres</li> </ul>	Fermer
Fai	nopants des stades pr	ecedenis (podriteped	Joueurs 2-4	Changer		
			C Joueurs 4-6	Trouver		
					C Joueur 6-8	Menu
A(	20) - Joueurs 2-4				Cálaotion	Section
Ĩ	DEBOU	Jacquot N	Thiercelin P	>>>	Nouvelle	Equipe
2	KABBANI	Monne M	Laffaire Y	>>>	Supprimer	Joueur
3	SIMONNET	Chailley O	Daoudal M	>>>	3	Refaire les positions du 1er tou
4	LEDANOIS	Levy J P	Radiquet M	>>>	4	Imprimer
5	MAILLET	Munier H	Martin P	>>>	5	Page
6	MAUPLOT	Roussel R	Dumas S	>>>	6 ,	Dase
7	GISSINGER	Rieusset C	Delaporte C	>>>	1 DEBOU Patri	ck
8	Mme LEVY	Zeinoun E	Dauchez P	>>>	2 KABBANI Ma	yer
9	BATHELOT	Abbal J M	Burdin G	>>>	3 SIMONNET T	hierry 🗉
10	SALLES	Beurtey R	Beurtey C	>>>	4 LEDANOIS G	iuy
11	REMY	Jacob M	Salaun R	>>>	5 MAILLET Pat	rick
12	Mme BERGEAL	Joligeon A	Bach P	>>>	6 MAUPLOT Je	an Pierre
13	LORENZI	Million B	Chapot C	Chapot R	7 GISSINGER	Jean Marie
14	Mme SIMBOZEL	Podeur G	Debbasch J	>>>	8 LEVY Robert	e
15	TROJA	Buttat J-F	Buffat F	>>>	9 BATHELOT F	'ierre
16	LE GLEUHER	Rangeard J	Gonzalez A	>>>	10 SALLES Pier	e
	BUREAU	Janmot J L	Gonin J	>>>	III REMY Eric	
18	CHABERT	KITTE D	BOIOT GITTIER M	>>>	12 BERGEAL F	ancoise
19	SALMUN	Joray Du Mont S	Mauduit F	>>>	13 LURENZI CIa	uae
20	MME NIAUDET	Unarreire Y	SIMONIC	>>>	14 SIMBOZEL M	ionique
1					TID TRUJA MICHE	۱ <del>-</del>

Si le forfait est connu avant le début de l'épreuve et que vous souhaitez refaire les positions des tours prédéterminés (patton suisse) ou modifier l'ordre des rencontres (poules) supprimez la fenêtre Team (ou Team Sw) dans l'explorateur d'épreuves, ouvrez la fenêtre FFB puis cliquez sur *Menu – Refaire les positions du premier tour*.

#### 6.1.2 Dans la fenêtre ÉQUIPE

Si, suite à ce forfait vous souhaitez refaire l'ordre des rencontres il faut aller dans la fenêtre FFB et suivre la procédure décrite en 6.1.1

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

1 C I C C		ОК
Numéro :	7	Annulei
🔽 Fantôme	F GANA	
Nom :	BC GIF [GISSINGER]	
n SHA (l'équip	e est toujours visiteuse)	
🗖 Forfait	après le tour	
Club :		
Pays		
Pays : core	Extra information	
Pays : core Bonus :	Extra information	
Pays : core Bonus : Carry-over :	2,1         1:         2:           0         2:         1:	

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

#### 6.2 Équipe forfait définitif en cours d'épreuve

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

Equipe ———				ОК
Numéro :	10			Appular
🗆 Fantôme	□ GANA			Annae
Nom :	BC BRUNO	Y [Mme IMBERT]		
□ SHA (l'équip	e est toujours visi	teuse)		
🗆 Forfait	après le to	ur:		
Club : Pays :				
Pooro		_ Extra informa	ation —	
SCOLE	6.48	1:		
Bonus :	10,10		10	
Bonus : Carry-over :	0	2:		

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

#### 6.3 Équipe forfait pour un tour

Pour le match concerné saisir 0-0 comme résultat en Imps puis ajustez le résultat en PV en saisissant des bonus/malus dans la colonne +/-. Il n'est pas nécessaire de saisir les donnes jouées pour ce match.

#### Bonus malus à saisir :

Pour obtenir 17-0 saisir 2--15. Pour obtenir 17-0 saisir -15-2. Pour obtenir 17-14 saisir 2--1. Pour obtenir 14-17 saisir -1-2.

#### Pas à pas poule / Patton suisse avec Magic Contest SANS BRIDGEMATE

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