

MODE D'EMPLOI

MAGIC CONTEST

Patton Suisse ou Poule

sans Bridgemate

1-	Import de l'épreuve dans Magic Contest	- 3 -
2-	La fenêtre ÉQUIPE	- 7 -
3-	La fenêtre de saisie des scores	- 8 -
	3.1 Présentation de la fenêtre de saisie des scores.....	- 8 -
	Utiliser le Menu des scores	- 9 -
	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 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 -
	Projecteur.....	- 12 -
	3.4 Arbitrages	- 13 -
	3.5 Imprimer	- 13 -
4-	Patton suisse	- 14 -
	4.1. Créer le tour suivant.....	- 14 -
	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 -
	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.....	- 17 -
	6.1 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.....	- 18 -
	6.2 Équipe forfait définitif en cours d'épreuve.....	- 19 -
	6.3 Équipe forfait pour un tour	- 19 -
	Pas à pas poule / Patton suisse avec Magic Contest	- 20 -

1- Import de l'épreuve dans Magic Contest

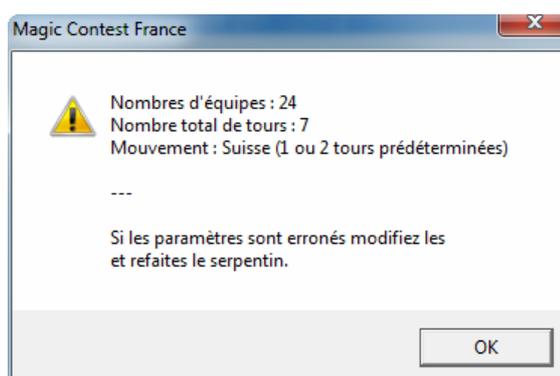
Pour importer l'épreuve dans MC la procédure est la même que pour les épreuves par paires : enregistrer le fichier d'import à partir de la base de gestion de la FFB (<http://www.gestion.ffbridge.asso.fr/>) dans le répertoire Magic Import des (mes) Documents et ouvrir Magic Contest.

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



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]

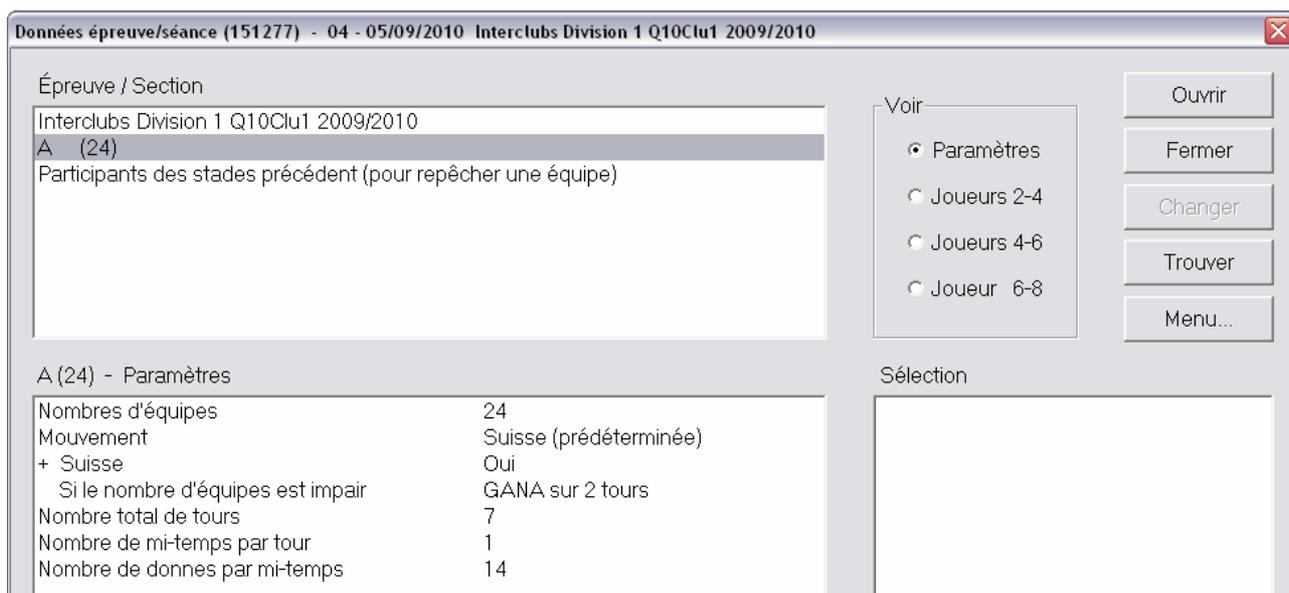


En sélectionnant la première ligne vous retrouvez les paramètres généraux de l'épreuve : date de début et de fin, organisateur, Butler, utiliser Bridgemate, numéro de licence. Seuls les trois derniers paramètres peuvent être modifiés.

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).

En sélectionnant la section vous obtenez les paramètres suivants :

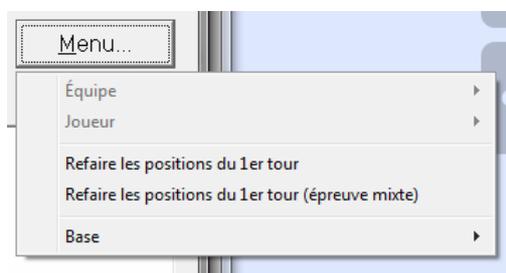


Vous pouvez modifier le nombre d'équipes (attention : pour repêcher une équipe ayant déjà joué aux stades précédents il faut utiliser le menu Participant des stades précédents...).

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.

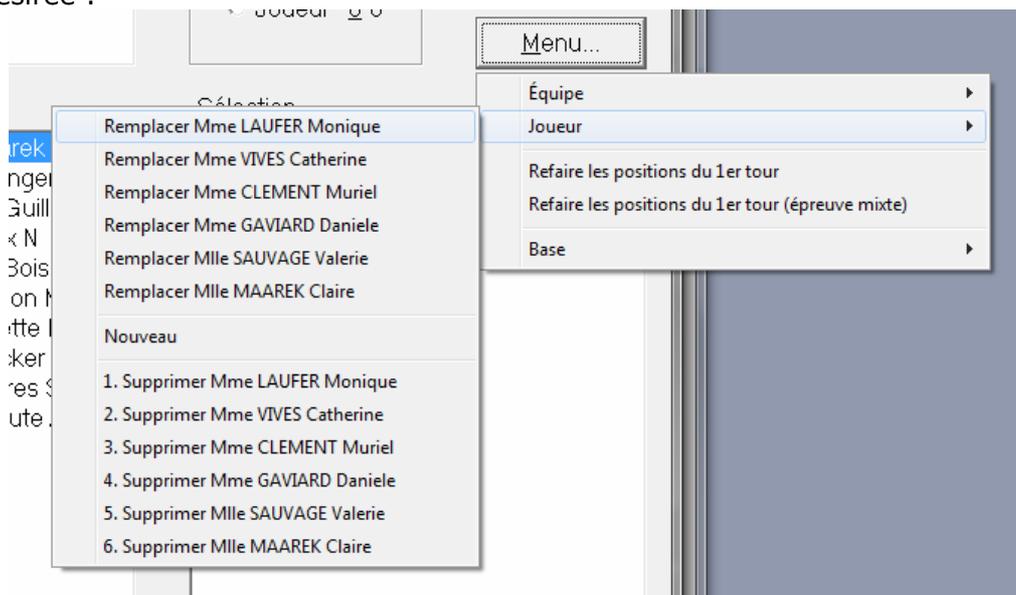
En patton suisse uniquement : Si vous avez un nombre impair d'équipes vous devez indiquer préalablement au programme si vous avez un GANA (sur 1 ou 2 tours) ou un bye.
Avec 13 équipes vous n'avez qu'un tour prédéterminé. Vous devez donc avoir une équipe bye.

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 :



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.

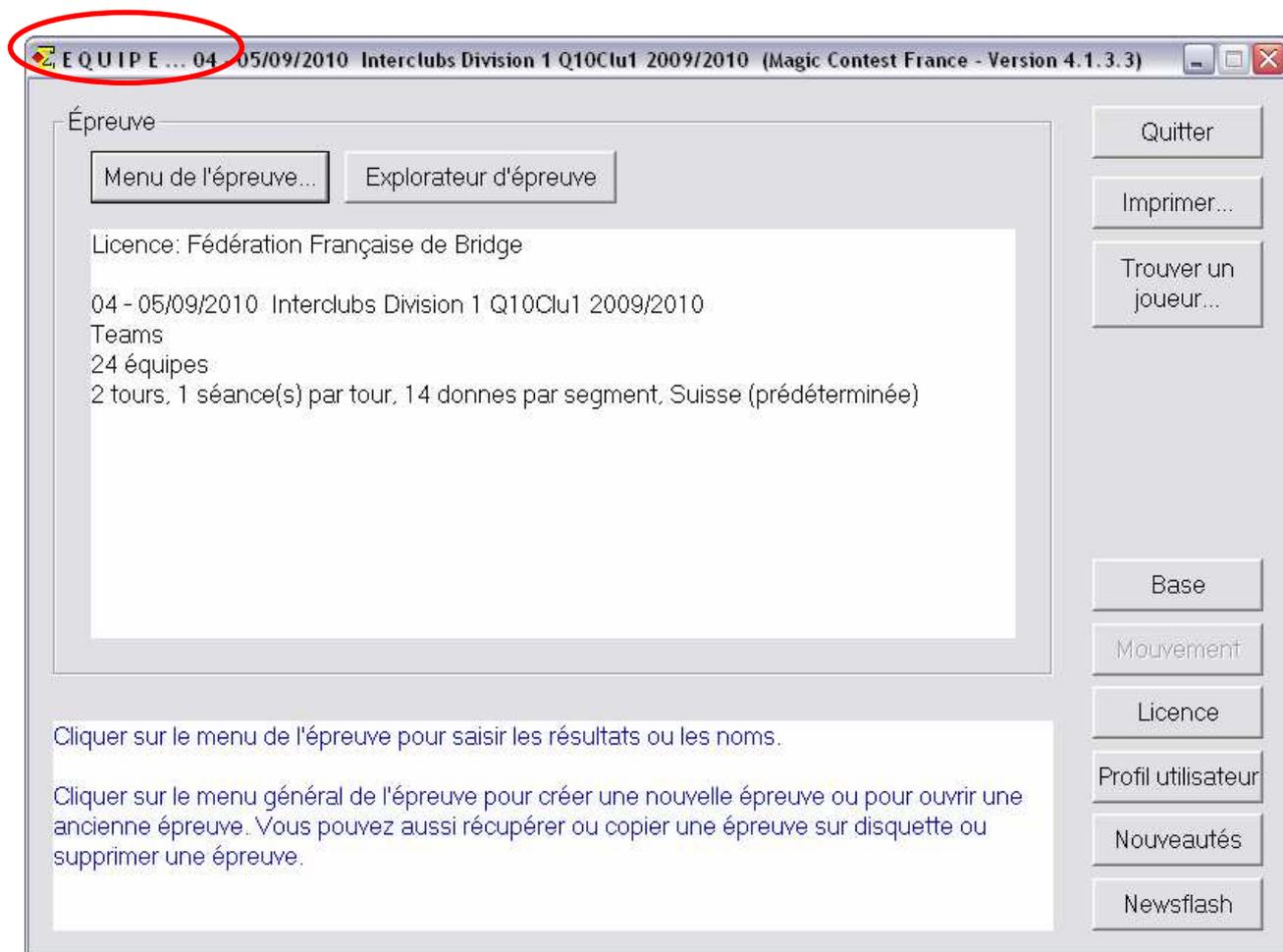
Participants des stades précédents (pour repêcher une équipe) doit être impérativement utilisé pour repêcher une équipe éliminée lors du tour précédent.

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 données 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



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.

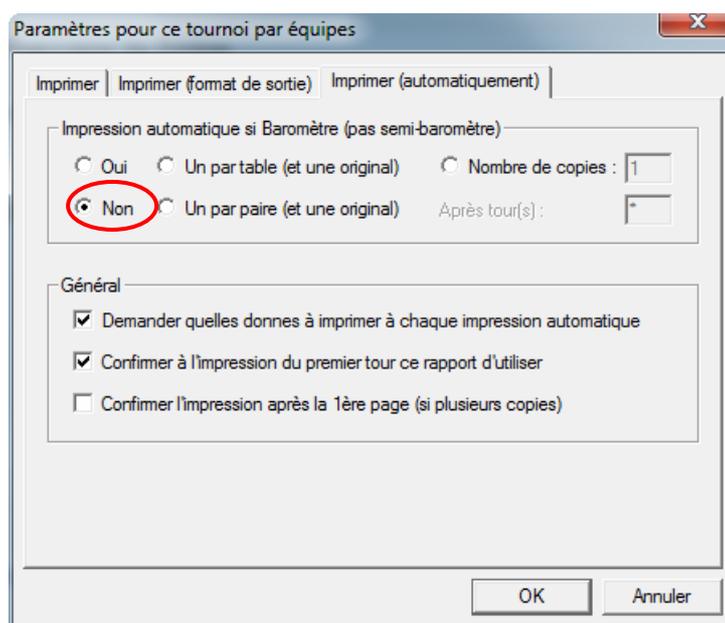
3- La fenêtre de saisie des scores

C'est à partir de la fenêtre de saisie des scores que vous allez gérer l'épreuve tour par tour : saisie des scores, des données 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 données 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.



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-O	> 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 +/-).

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

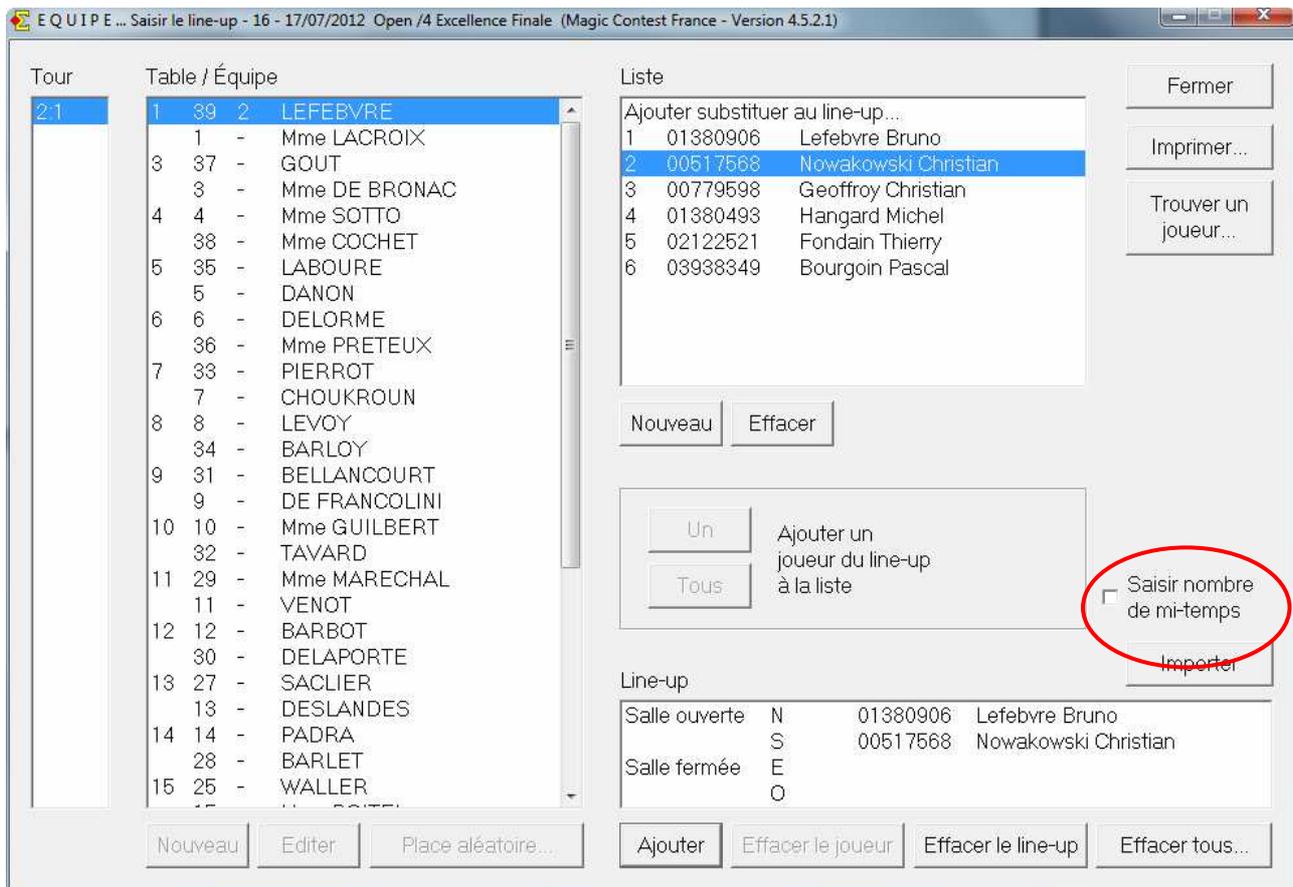
3.2. Saisir le line-up (= saisir les donnes jouées)

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.



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

Saisir le nombre de mi-temps doit être décoché.

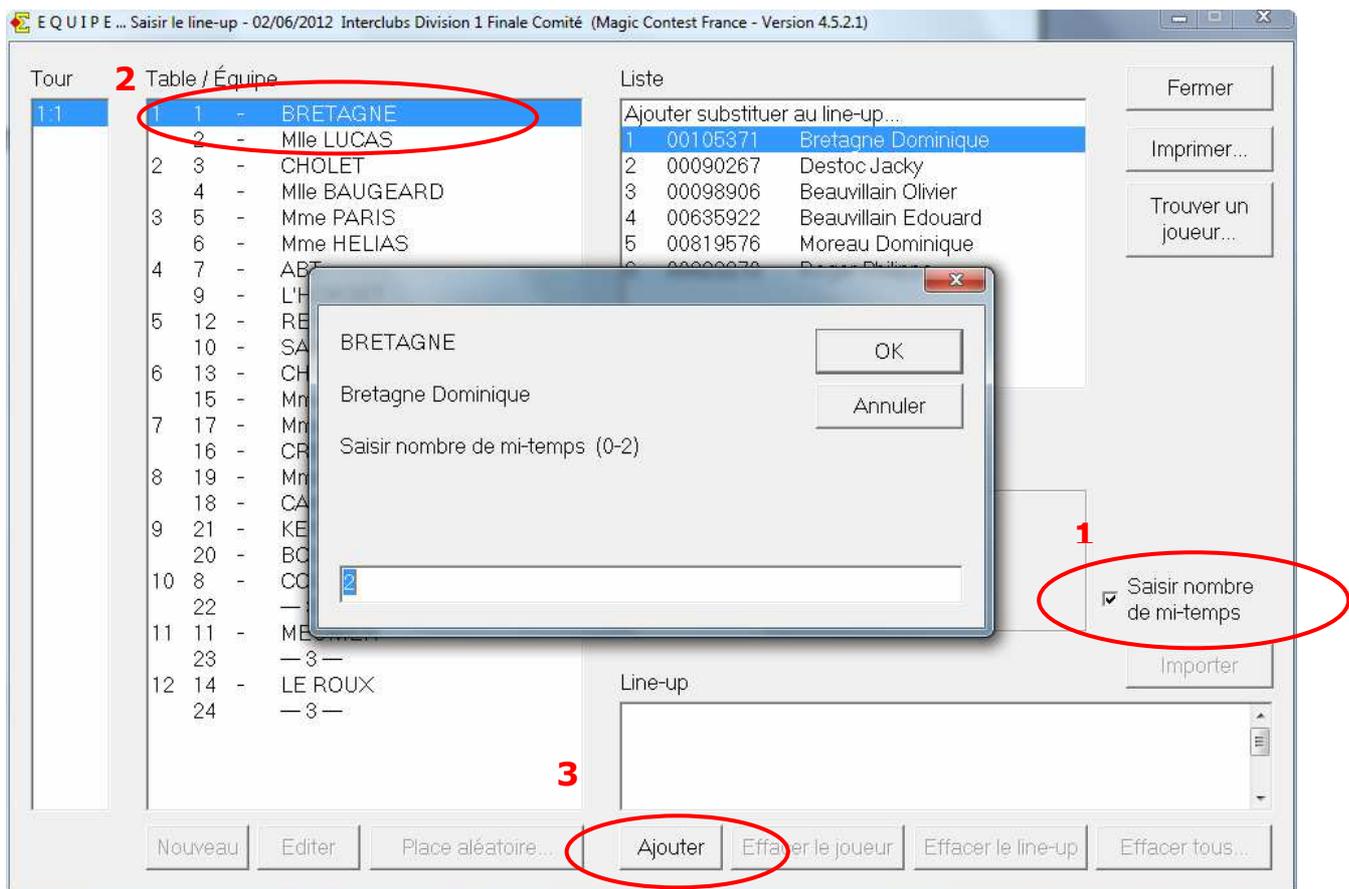
Cliquez sur la première équipe puis double-cliquez sur chacun des joueurs ayant participé à ce match. Ils sont automatiquement ajoutés dans la fenêtre en bas à droite. Une fois les 4 joueurs saisis le programme passe automatiquement à l'équipe suivante.

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.



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-O	> 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.



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**

The screenshot shows a dialog box titled "Tour" with the following options:

- Ajouter / supprimer**
 - Ajouter le tour 3
 - Supprimer le tour 2
 - Refaire le tour 2 (= Supprimer 2 + Ajouter 2)
 - Ajouter le tour 3, mais éditer avant d'insérer
 - Supprimer le délai d'un tour en Suisse (par paires)
- Mouvement**
 - Créer le mouvement Suisse à partir des résultats
 - Utiliser 'Pas de mouvement' pur le tour suivant
- Suisse**
 - Créer le mouvement Danois (des paires peuvent se rencontrer à nouveau)
 - Inverser les tables paires dans les tours impairs
 - Équilibrer positions Recepteur et Visiteur
 - Utiliser GANA au lieu de BYE

Buttons: OK, Annuler

[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^{er} 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 double-cliquez 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

Equipe

Numéro : 6

Fantôme GANA

Nom : XXXX

SHA (l'équipe est toujours visiteuse)

Forfait ... après le tour: 4

Autres

Club :

Pays :

Score

Bonus : 0

Carry-over : 0

Handicap : 0

Extra information

1:

2:

3:

OK

Annuler

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 cliquer 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 données 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^{ère} mi-temps. Au tour 2 on trouve le numéro de l'équipe adverse.

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

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

Exemple :

Tour 1

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

Tour 2

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

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^{er} week-end et toutes les équipes fortes le second.

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

On distingue 3 cas différents :

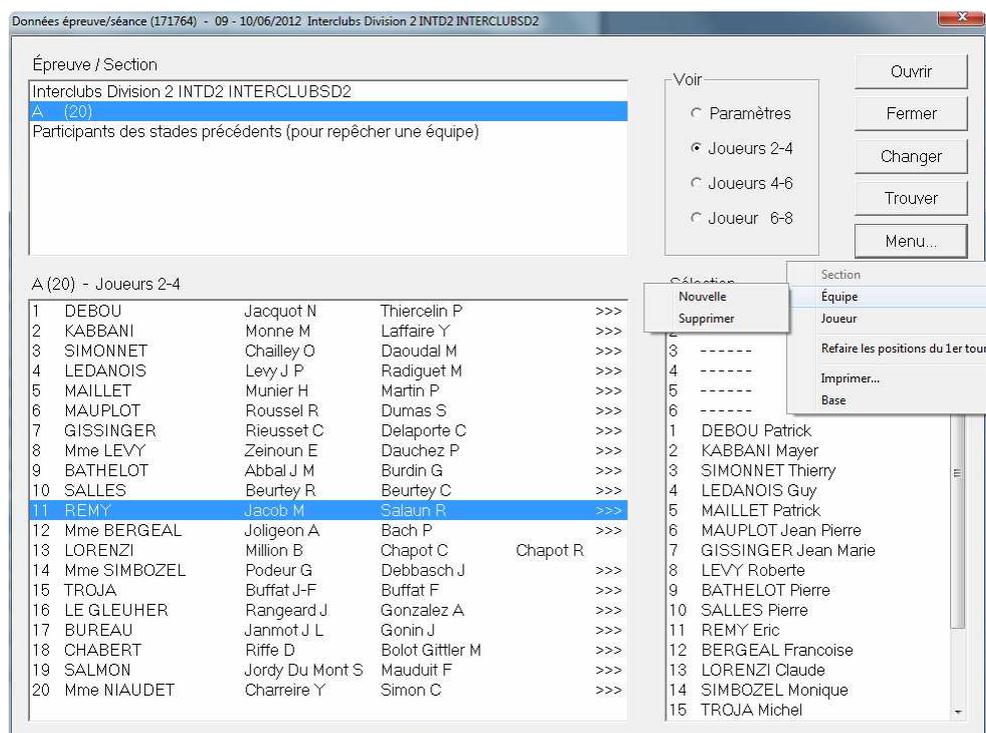
- 1- L'équipe est forfait dès le premier tour et ne joue pas la compétition
- 2- L'équipe est forfait définitif après n tours
- 3- L'équipe est forfait pour un et un seul tour

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**.



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**.

The screenshot shows a dialog box titled "Equipe". It is divided into several sections:

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

Buttons "OK" and "Annuler" are located on the right side of the dialog.

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

6.2 Équipe forfait définitif en cours d'épreuve

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

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

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

Buttons: OK, Annuler

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

6.3 Équipe forfait pour un tour

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

Bonus malus à saisir :

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

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