

Plusieurs épreuves sur le même serveur (TPP et match/4)

Table des matières

1- PRÉ-REQUIS	- 2 -
2- EN TOURNOI PAR PAIRES	- 3 -
Généralités	- 3 -
Paramétrage des épreuves et lettres des sections.....	- 3 -
Créer les données	- 4 -
3- EN MATCH/4	- 6 -
Généralités	- 6 -
Paramétrage des épreuves	- 6 -
Butler	- 7 -
Créer les données	- 7 -
Créer les données de l'épreuve « Maitre »	- 7 -
Créer les données des épreuves « Esclave »	- 8 -

1- Pré-requis

Le traitement de plusieurs épreuves sur le même serveur ne nécessite pas de compétence particulière. Cela demande juste de la rigueur lors du paramétrage des épreuves en matches/4 et lors de la création des données pour les Bridgemates™ en TPP et en matches/4.

L'arbitre doit cependant avoir une bonne maîtrise de l'utilisation de Magic Contest et des Bridgemates dans les tournois sans incident.

Si besoin, contactez l'assistance FFB : [en semaine dans la journée : 01.55.57.38.00 - le soir et le week-end : 06.80.42.79.13]

2- En tournoi par paires

Généralités

Il est possible de traiter simultanément plusieurs tournois par paires avec le même serveur. La seule contrainte est qu'il faut attendre la fin de la séance de tous les tournois avant de pouvoir démarrer la séance suivante de l'un des tournois.

Il n'y a aucune contrainte sur le nombre de tours et/ou de donnes par tour qui peuvent être différents d'une épreuve à l'autre. Il n'est cependant pas possible de démarrer la séance suivante d'une épreuve tant que toutes les épreuves en cours ne sont pas terminées.

Exemple : vous pouvez gérer sur le même serveur un tournoi T1 avec 2 sections de 17 tables et 14 positions de 2 donnes et un tournoi T2 de 5 tables en Howell avec 9 positions de 3 donnes.

Paramétrage des épreuves et lettres des sections

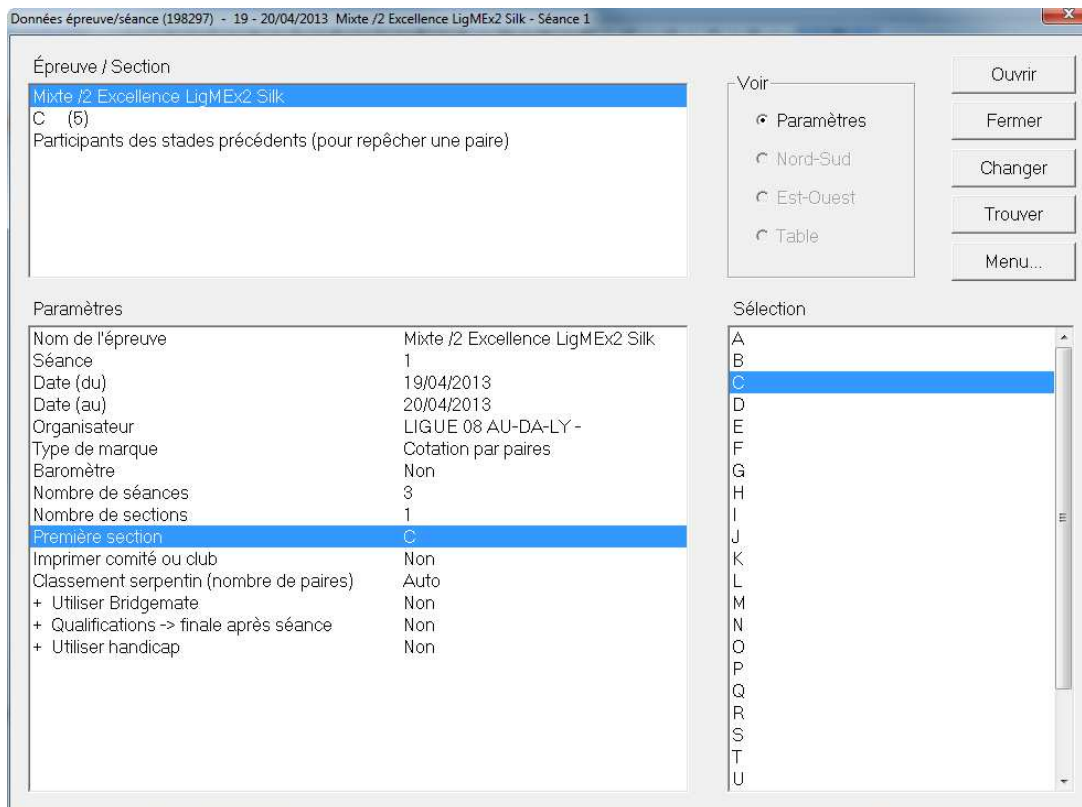
Le paramétrage des deux épreuves s'effectue comme d'habitude. Vous ouvrez autant de Magic Contest que vous avez d'épreuves.

Les lettres des sections de vos tournois n'ont pas besoin d'être différentes (mais c'est préférable). Vous pourrez avoir une section A et une section B dans votre tournoi T1 et une section A dans votre tournoi T2.

Par contre, il faudra différencier les Bridgemates des différentes sections. Dans l'exemple précédent, il faudra programmer les Bridgemates du T2 en section C.

[Dans Magic Contest T1 = sections A et B et T2 = section A - Dans Bridgemate Control et les Bridgemates T1 = sections A et B et T2 = section **C**]

Il peut être compliqué de gérer un tournoi dans lequel la section A joue avec les Bridgemates de la section C. Pour vous simplifier la tâche vous pouvez décider de changer aussi dans Magic Contest les lettres des tournois. Vous aurez alors les mêmes lettres de section dans Magic Contest et dans les Bridgemates.

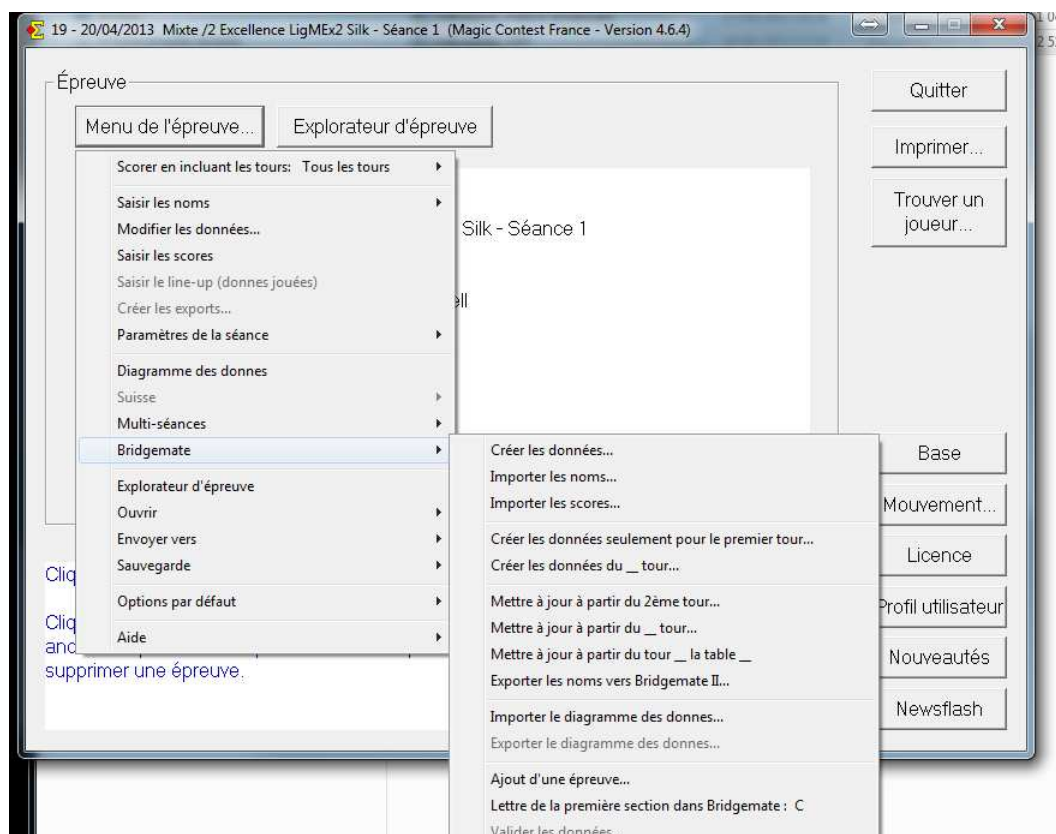


Créer les données

Pour la première épreuve vous créez les données comme d'habitude [**Menu de l'épreuve** > **Bridgemate** > **Créer les données**]

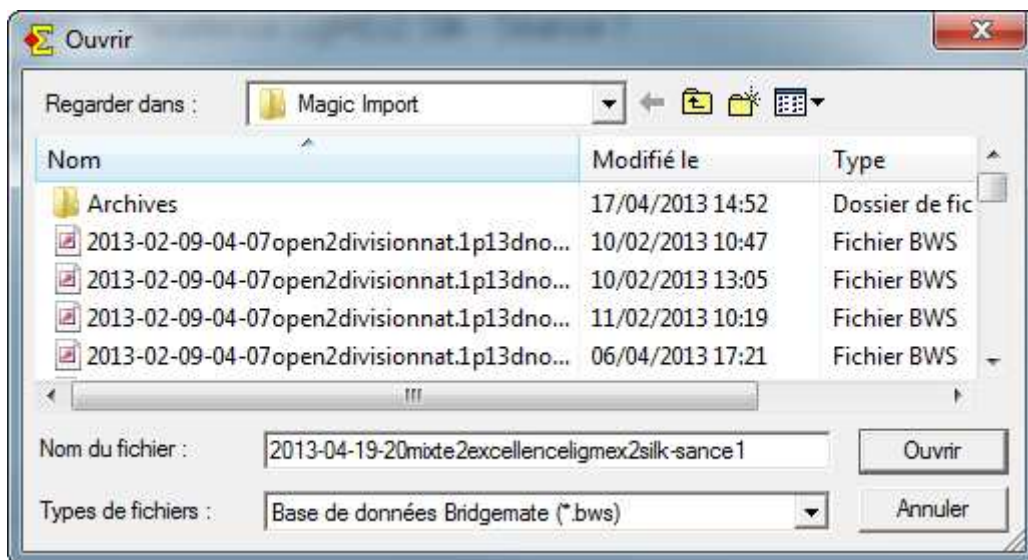
Pour les épreuves suivantes il va falloir ajouter les données au fichier de données de la première épreuve.

- 1- Assurer vous d'être dans la fenêtre Magic Contest de l'épreuve concernée
- 2- Cliquez sur **Menu de l'épreuve** > **Bridgemate** > **Ajout d'une épreuve**

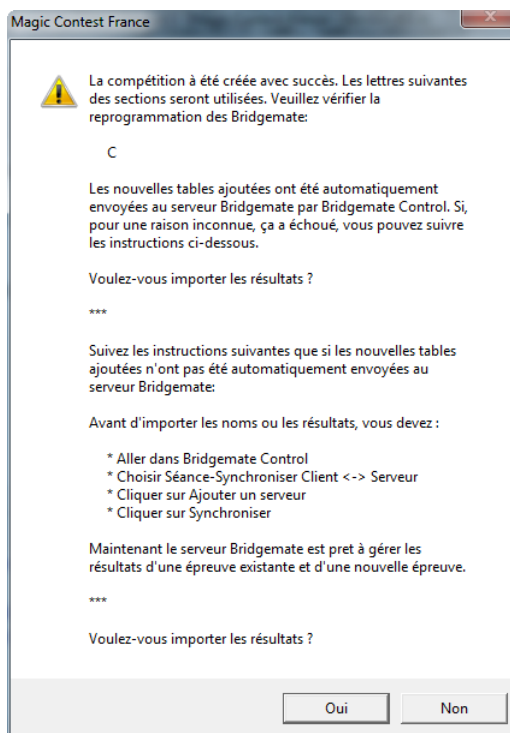


- 3- Dans la fenêtre suivante vous devez sélectionner le fichier .bws correspondant à votre première épreuve puis cliquer sur ouvrir. Les données de l'épreuve vont s'ajouter à celles de l'épreuve correspondant au fichier .bws

Attention ! Ne vous trompez pas de fichier. Le plus simple est de cliquer deux fois sur « modifié le » pour classer les fichiers en ordre chronologique inverse, le 1^{er} fichier devrait alors être le bon.



- 4- La fenêtre suivante s'ouvre. Cliquez sur Oui et les résultats vont s'importer automatiquement dans l'épreuve qui vient de s'ajouter au fichier .bws.



3- En match/4

Généralités

Il est possible de traiter simultanément plusieurs matches/4 avec le même serveur. Il existe cependant une contrainte importante à connaître : pour toutes les épreuves la salle ouverte sera la section A et la salle fermée la section B. La première épreuve (dite épreuve « maitre ») jouera avec des numéros de table de 1 à X, la seconde épreuve avec des numéros de table de X+1 à Y, etc.

Exemple : 3 poules de 6 équipes. La poule 1 jouera avec les Bridgemates A1 à A3 et B1 à B3, la poule 2 avec les Bridgemates A4 à A6 et B4 à B6, la poule 3 avec les Bridgemates A7 à A9 et B7 à B9.

Le nombre de donnes peut ne pas être le même dans les épreuves mais, comme en TPP, tous les matches en cours de toutes les épreuves doivent être terminés pour pouvoir démarrer le tour suivant.

Les numéros de donnes peuvent être différents d'une épreuve à l'autre mais il reste préférable d'avoir des séries d'étuis avec des numéros identiques à toutes les tables.

Paramétrage des épreuves

Le paramétrage des épreuves doit d'abord être fait dans la fenêtre FFB de chaque épreuve. Il est différent selon qu'il s'agit de l'épreuve « maitre » ou de l'épreuve « Esclave ».

Paramétrage de l'épreuve « Maitre » dans la fenêtre FFB

Cliquez sur « Plusieurs épreuves sur le même serveur » et, dans la colonne de droite, choisissez « Oui – Maitre ».

The screenshot shows a window titled "Données épreuve/séance (192506) - 13/04/2013 Interclubs Division 1 Finale Comité". The interface is divided into several sections:

- Épreuve / Section**: A list with "Interclubs Division 1 Finale Comité" selected, and "A (20)" below it. A note says "Participants des stades précédents (pour repêcher une équipe)".
- Voir**: A list of radio buttons for "Paramètres", "Joueurs 2-4", "Joueurs 4-6", and "Joueurs 6-8".
- Paramètres**: A table of configuration options.
- Sélection**: A list of radio buttons for "Non", "Oui - Maitre", and "Oui - Esclave".

Paramètres	
Nom de l'épreuve	Interclubs Division 1 Finale Comité
Date (du)	13/04/2013
Date (au)	13/04/2013
Organisateur	COMITE DE BRETAGNE - D. Henry
Type de marque	Teams
Imprimer comité ou club	Non
Butler	Non
+ Utiliser Bridgemate	Oui
Numéro de licence	Oui
+ Plusieurs épreuves sur le même serveur	Oui - Maitre
Nombre de matches	1
Première table	1
Create combined butler	Non

Indiquez le nombre **total** de rencontres : cela correspond au nombre tables qu'il y aura en salle ouverte pour l'ensemble des épreuves.

Exemple : 1 patton suisse de 18 équipes + un patton suisse de 16 équipes + une poule de 6 équipes. Il y aura 20 (9+8+3) matches au total.

Attention : si vous avez un GANA il faut compter le nombre de tables (3) en salle fermée (patton suisse 19 équipes avec un GANA et patton suisse 18 équipes = 20 tables ! [8+3+9]).

Le numéro de la première table est celui de votre section.

Paramétrage de l'épreuve « Esclave » dans la fenêtre FFB

Cliquez sur « Plusieurs épreuves sur le même serveur » et, dans la colonne de droite, choisissez « Oui – Esclave ».

Il n'est pas nécessaire d'indiquer le nombre de matches (ne sert que pour l'épreuve « Maître »).

Indiquez le numéro de la première table de l'épreuve (si 9 tables dans la première épreuve, première table = 10).

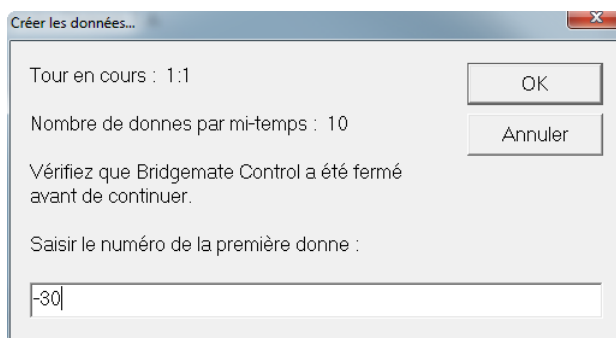
Butler

Si vous faites jouer les mêmes donnes à toutes les tables de toutes les épreuves vous pouvez faire un Butler combiné.

Créer les données

Créer les données de l'épreuve « Maître »

Il faut commencer par créer les données dans l'épreuve « Maître ». La procédure est la même que d'habitude (**Menu de l'épreuve / Bridgemate / Créer les données**) en faisant attention aux numéros des donnes :



Quand Magic Contest demande le numéro de la première donne il faut tenir compte des numéros des étuis de toutes les épreuves.

Si vous jouez à toutes les tables de toutes les épreuves des donnes de 1 à 10 (10 donnes par segment) il faut saisir 1.

Si vous jouez les donnes 1 à 10 dans une épreuve et 11 à 20 dans l'autre il faut saisir -20 (« moins » « numéro d'étui le plus élevé »). Magic Contest accepte alors la saisie de toutes les donnes de 1 à 20.

Avec les Bridgemate Pro il faut faire un reset de tous les boitiers à la fin de chaque segment.

Créer les données des épreuves « Esclave »

Après avoir créé les données de l'épreuve « Maître » il faut aller dans l'épreuve esclave et « Créer les données » (**Menu de l'épreuve / Bridgemate / Créer les données**).

Magic Contest demande ensuite le numéro de la première donne mais la saisie ne sert à rien, elle ne modifiera pas ce qui a été saisi lors de la création du fichier de données dans l'épreuve « Maître ».