

MAGICCONTEST

PATTON SUISSE

**TRAITEMENT D'UN FORFAIT
DÉFINITIF NON PRÉVU OU D'UN
FORFAIT POUR UN TOUR**

(V:08/14)

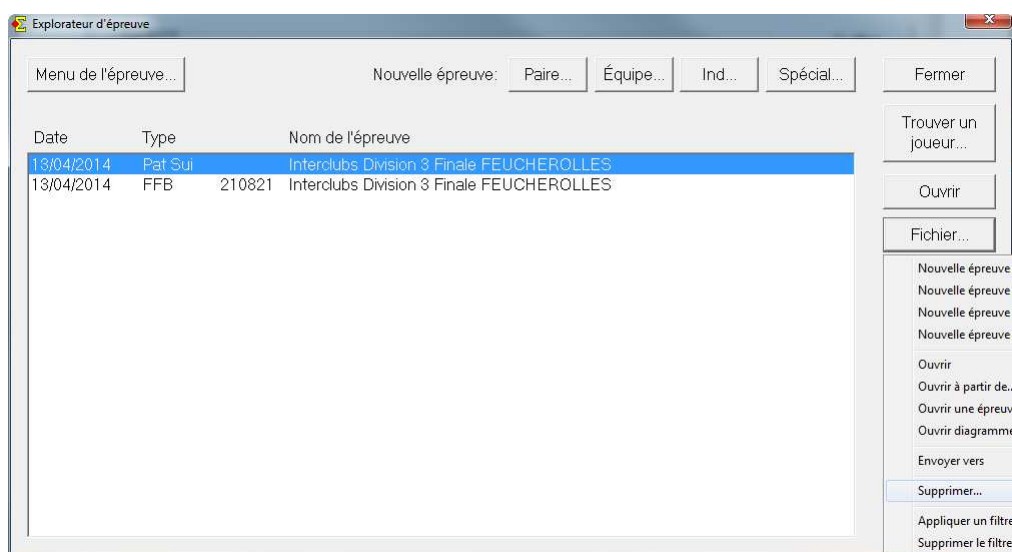
1- EN DÉBUT D'ÉPREUVE – VOUS AVEZ LE TEMPS DE REFAIRE LES RENCONTRES DES 1^{ERS} TOURS	- 3 -
2- EN DÉBUT D'ÉPREUVE – VOUS NE POUVEZ/SOUHAITEZ PAS REFAIRE LES RENCONTRES DES 1^{ERS} TOURS	- 5 -
2.1 VOUS AVIEZ UN NOMBRE PAIR D'ÉQUIPES	- 5 -
2.2 VOUS AVIEZ UN NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPE AVEC UN GANA	- 6 -
3- FORFAIT EN COURS D'ÉPREUVE – VOUS AVEZ LE TEMPS DE REFAIRE LES RENCONTRES.....	- 8 -
4- FORFAIT EN COURS D'ÉPREUVE – VOUS NE POUVEZ PAS REFAIRE LES RENCONTRES.....	- 9 -
5- EN COURS D'ÉPREUVE – FORFAIT POUR UN TOUR	- 10 -

Ce document vous détaille la procédure à suivre en cas de forfait d'une équipe. Il traite les cas des forfaits définitifs en début ou en cours d'épreuve et des forfaits pour un tour.

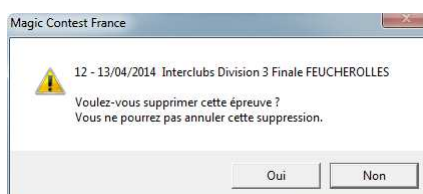
1-En début d'épreuve – Vous avez le temps de refaire les rencontres des 1^{ers} tours

Si vous aviez un nombre pair d'équipe et deux trous prédéterminés, la procédure décrite ci-dessus va refaire la mise en place avec un GANA. Si vous voulez avoir une équipe bye il faut suivre la procédure décrite au 2.1

- a) Si vous l'aviez déjà créée, supprimez la fenêtre Pat Sui :
Dans l'explorateur d'épreuve sélectionnez la ligne correspondante puis cliquez sur « **Fichier** » puis sur « **Supprimer** ».



- b) Et confirmez la suppression en cliquant sur « **Oui** » dans la fenêtre qui s'ouvre.

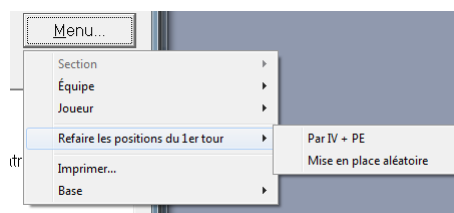


- c) Ouvrez la fenêtre FFB de l'épreuve.
d) Affichez la liste des équipes et cliquant sur A(XX) et sur Joueurs 2-4

e) Cliquez sur l'équipe absente et sur **Menu > Équipe > Supprimer**



f) Refaites les positions du/des tours prédéterminés en cliquant sur **Menu > Refaire les positions du 1er tour > Par IV + PE** (ou **Par IV+PP+PE** selon le cas)



g) Imprimez les positions de départ et traitez votre épreuve comme d'habitude.

2- En début d'épreuve – Vous ne pouvez/souhaitez pas refaire les rencontres des 1^{ers} tours

2.1 Vous aviez un nombre pair d'équipes

Vous allez donc avoir une équipe « Bye » dès le premier tour, celle qui devait jouer contre l'équipe qui ne s'est pas présentée.

- Créez la fenêtre Pat Sui comme d'habitude
- Allez dans **Menu de l'épreuve** > **Saisir les noms** > **Saisir les noms**
- Double-cliquez sur l'équipe forfait et cochez « **Fantôme** »

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

- Equipe**
 - Numéro : 17
 - Nom : FOUQUERAY
 - Fantôme
 - GANA
 - SHA (l'équipe est toujours visiteuse)
 - Forfait ... après le tour: []
- Autres**
 - Club : []
 - Pays : []
- Score**
 - Bonus : 0
 - Carry-over : 0
 - Handicap : 0
- Extra information**
 - 1: []
 - 2: []
 - 3: []

Buttons: OK, Annuler

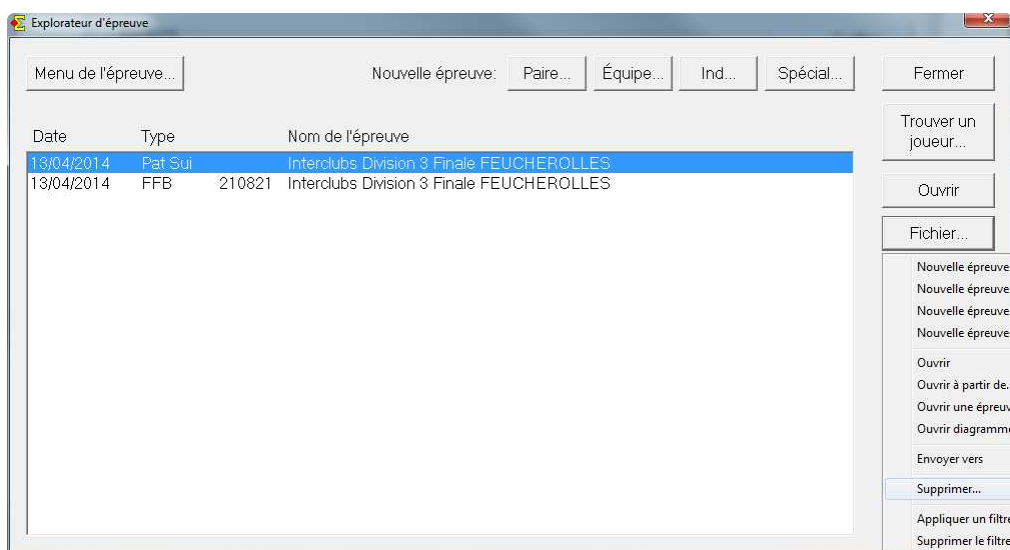
- Vous pouvez alors créer les données pour les Bridgemates™.
- Si vous avez deux tours prédéterminés modifiez l'ordre des rencontres du 2^{ème} tour conformément à la procédure décrite dans le RPI : l'équipe 1 joue contre l'équipe N, 2 contre N-1, l'équipe de milieu de tableau étant « bye ». (si l'équipe de milieu de tableau a déjà été « bye » prendre l'équipe juste après – par exemple 11 à la place de 10) Pour cela, allez dans la fenêtre de saisie des scores et modifiez l'ordre des rencontres en changeant le numéro des équipes : cliquez sur une équipe et saisissez le numéro de l'équipe que vous voulez mettre à la place. En pratique, préparez un brouillon avec, pour chaque match, le numéro des équipes.
- Attention, les équipes « Bye » pendant les tours prédéterminés marquent 12PV et pas 10 comme attribué par le logiciel** (évolution demandée et en attente).

Il ne faut jamais modifier dans la fenêtre de saisie des scores la ligne du « bye » (sauf, si besoin, les numéros d'équipe) ; il faut donc corriger cela en attribuant 2PV de bonus aux équipes concernées au tour auquel elles n'ont pas été « bye » (au tour 2 pour l'équipe « bye » au tour 1 et au tour 1 pour l'équipe « bye » au tour 2)

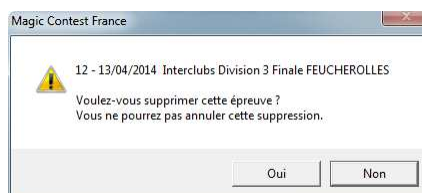
2.2 Vous aviez un nombre impair d'équipe avec un GANA

Vous allez donc devoir supprimer le GANA.

- a) Installez la dernière équipe du GANA à la place de l'équipe forfait et faites jouer les deux autres équipes du GANA l'une contre l'autre. Le jeu peut commencer mais vous ne pouvez pas activer les Bridgemates™ pour le moment.
- b) Conserver une copie papier de l'ordre des rencontres pour le premier tour.
- c) Si vous l'aviez déjà créée, supprimez la fenêtre Pat Sui :
Dans l'explorateur d'épreuve sélectionnez la ligne correspondante puis cliquez sur « **Fichier** » puis sur « **Supprimer** ».



- d) Et confirmez la suppression en cliquant sur Oui dans la fenêtre qui s'ouvre.



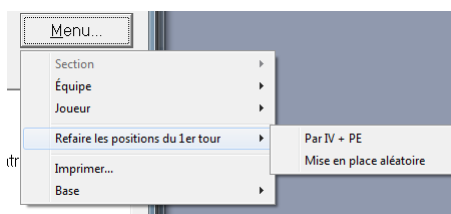
Ouvrez la fenêtre FFB de l'épreuve.

- e) Affichez la liste des équipes et cliquant sur A(XX) et sur Joueurs 2-4

f) Cliquez sur l'équipe absente et sur **Menu > Équipe > Supprimer**



g) Refaites les positions du/des tours prédéterminés en cliquant sur **Menu > Refaire les positions du 1er tour > Par IV + PE** (ou **Par IV+PP+PE** selon le cas)



h) Cliquez sur « **Ouvrir** » pour créer la fenêtre Pat Sui et l'ouvrir.

i) Allez dans la fenêtre de saisie des scores

j) Vous pouvez créer les données pour les Bridgemates mais n'importez le line-up qu'après avoir remis les équipes à leur « bonne » place (voir k).

k) Il faut maintenant remettre dans la fenêtre de saisie des scores les équipes à la table où elles sont en train de jouer. Pour cela, allez dans la fenêtre de saisie des scores et modifiez l'ordre des rencontres en changeant le numéro des équipes : cliquez sur une équipe et saisissez le numéro de l'équipe que vous voulez mettre à la place. En pratique, préparez un brouillon avec, pour chaque match, le numéro des équipes.

l) Vérifiez qu'il n'y a pas d'anomalie en important le line-up. S'il ne vous signale pas d'erreur c'est que vous avez bien reconstitué les rencontres en cours !

m) Si vous aviez deux tours prédéterminés, le deuxième tour a lui aussi été modifié par la nouvelle mise en place. Il faut le conserver tel quel même si l'équilibre des rencontres sur les deux premiers tours va être altéré par le forfait.

3- Forfait en cours d'épreuve – Vous avez le temps de refaire les rencontres

Vous êtes informé d'un forfait définitif en cours d'épreuve au début d'une séance et vous avez le temps de refaire les positions.

- a) Déclarez l'équipe forfait à partir du tour N (= tour en cours) : **Menu de l'épreuve > Saisir les noms > Saisir les noms** et double-cliquez sur le nom de l'équipe pour ouvrir la fenêtre suivante :

Equipe

Equipe

Numéro : 9

Fantôme GANA

Nom : Mme WAUTRIN

SHA (l'équipe est toujours visiteuse)

Forfait ... après le tour: 4

Autres

Club :

Pays :

Score

Bonus : 8,19

Carry-over : 0

Handicap : 0

Extra information

1:

2:

3:

OK

Annuler

- b) Cochez « Forfait » et renseignez le tour avant de cliquer sur « OK » pour valider.

Equipe

Equipe

Numéro : 9

Fantôme GANA

Nom : Mme WAUTRIN

SHA (l'équipe est toujours visiteuse)

Forfait ... après le tour: 4

Autres

Club :

Pays :

Score

Bonus : 8,19

Carry-over : 0

Handicap : 0

Extra information

1:

2:

3:

OK

Annuler

- c) Refaites le tour qui va démarrer en cliquant sur **Menu de l'épreuve > Suisse > Ajouter / Supprimer / Refaire un tour** et, dans la fenêtre qui s'ouvre, cochez « Refaire un tour ».
- d) L'équipe classée dernière devient « bye » (ou le bye est supprimé selon le cas).

4- Forfait en cours d'épreuve – Vous ne pouvez pas refaire les rencontres

Vous êtes informé d'un forfait définitif en cours d'épreuve au début d'une séance et vous décidez de ne pas refaire les positions.

a) Déclarez l'équipe forfait à partir du tour N (= tour en cours) : **Menu de l'épreuve > Saisir les noms > Saisir les noms** et double-cliquez sur le nom de l'équipe pour ouvrir la fenêtre suivante :

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

- Equipe**
 - Numéro : 9
 - Fantôme
 - GANA
 - Nom : Mme WAUTRIN
 - SHA (l'équipe est toujours visiteuse)
 - Forfait ... après le tour: 4
- Autres**
 - Club :
 - Pays :
- Score**
 - Bonus : 8,19
 - Carry-over : 0
 - Handicap : 0
- Extra information**
 - 1:
 - 2:
 - 3:

Buttons: OK, Annuler

b) Cochez « Forfait » et renseignez le tour avant de cliquer sur « OK » pour valider. Il nous reste à saisir le score pour le match où une équipe est « Bye »

c) [Avec Bridgemate] Pour le tour en cours, saisissez un line-up fictif¹ pour cette rencontre et « Passe » pour toutes les données dans les Bridgemates™.

d) [Sans Bridgemate] Pour le tour en cours, saisissez un line-up fictif pour cette rencontre. Dans la fenêtre de saisie des scores saisissez 0-0 dans le résultat en IMP du match/de la mi-temps pour mettre les PV à 10-10.

e) Dans la colonne # saisissez soit 2–10 soit -10-2 pour que l'équipe forfait marque 0 sur le match et ses adversaires 12PV.

f) Lorsque vous créez les tours suivants, l'équipe forfait ne sera plus dans le tableau des rencontres.

¹ Cela va modifier légèrement l'attribution des PE/PP. Évitez de marquer comme jouant un joueur qui n'a pas participé à la phase et choisissez de préférence les joueurs initialement prévus pour le match.

5-En cours d'épreuve – Forfait pour un tour

Vous êtes informé d'un forfait pour un tour d'une équipe. Voici comment saisir le résultat du match sur lequel elle déclare « forfait ».

a) [Avec Bridgemate] Pour le tour en cours, saisissez un line-up fictif pour cette rencontre et « Passe » pour toutes les donnes dans les Bridgemates™.

b) [Sans Bridgemate] Pour le tour en cours, saisissez un line-up fictif pour cette rencontre Dans la fenêtre de saisie des scores saisissez 0-0 dans le résultat en IMP du match/de la mi-temps pour mettre les PV à 10-10.

c) Dans la colonne # saisissez soit 2–10 soit -10-2 pour que l'équipe forfait marque 0 PV sur le match et ses adversaires 12PV.