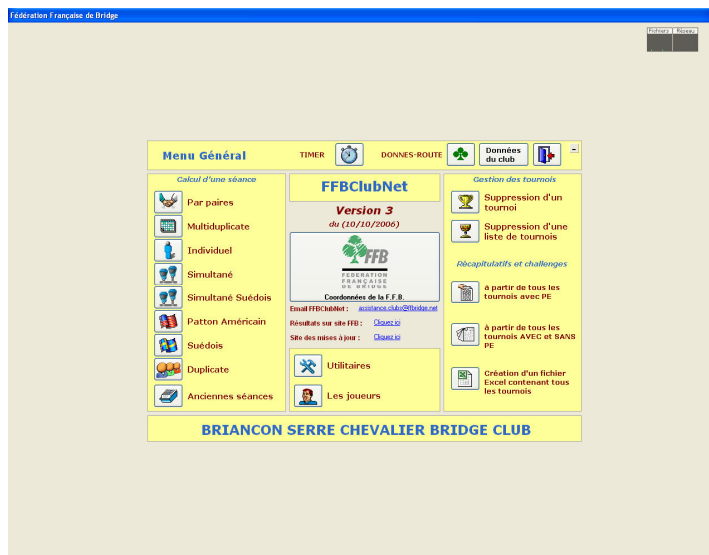


## Mode d'emploi résumé du logiciel FFB ClubNet

Démarrer l'ordinateur, puis lancer le logiciel FFBClubNet (double clic) : l'icône se trouve sur le bureau.

On arrive sur cet écran du menu général :



### 1. Caractéristiques d'une nouvelle séance

Pour une nouvelle séance, choisir directement dans la liste des séances-type proposées.

	<p>Choisir le TYPE de tournoi (simple clic sur l'icône).</p> <p>Pour le club nous utilisons en pratique toujours l'option « par paires » qui recouvre Mitchell, Howell ou Guéridon (Ceci sera choisi ultérieurement)</p>
--	--

On arrive sur l'écran suivant :

Accepter (OK)

Il faut maintenant remplir les cases nécessaires au traitement des résultats futurs

**Zone du haut :**

Nom	Mettre un nom, par exemple la date du jour Exemple : mercredi14octobre
Nombre de sections	Toujours 1 pour les tournois de régularité (peut être 4 ou 5 pour Ski Bridge par ex.)
Catégorie	Ne rien changer : régularité
Date	Se met par défaut à la date du jour
Case blanche au-dessous	<b>Piège</b> : cette case est indispensable ! Dérouler la case et choisir. Par ex. Après-midi (1)
Top	Ne rien changer (Intégral)

### Zone au-dessous :

	<p>Nb de tables : une table incomplète compte pour 1 table</p> <p>Complet :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- si une table incomplète, c'est non</li><li>- si tables complètes, c'est oui</li></ul> <p>Ligne vide : la ligne N/S ou E/O de la table incomplète</p> <p>Type : c'est ici qu'on choisit dans la liste déroulante entre Mitchell, Howell ou Guéridon</p> <p>Donnes par table : 3-4-5 en général</p> <p>Tours joués = nombre de positions = nombre de paires rencontrées.</p> <p>Une table incomplète est une table où on rencontre une paire fictive, c'est donc une position à prendre en compte</p>
--	---



Il reste à sortir en cliquant sur l'icône en haut à droite de l'écran.

Nota : cette fenêtre de sortie est présente sur la plupart des écrans.

Une confirmation est demandée.

*Nota important : les données saisies à ce stade peuvent encore être modifiées ensuite, par exemple si une table incomplète vient à se compléter, ou si on décide de jouer moins de tours que prévu*

## 2. Saisie des joueurs présents

La séance étant maintenant définie, il faut entrer les identités des joueurs qui y participent. Pour cela, dans le menu des séances, il faut cliquer sur Noms des Participants

Ici ----->



Un premier écran s'ouvre pour Mitchell et Guéridon, sinon, pour Howell, on commence directement la saisie des paires.

Cliquer sur le bouton Ligne N/S ou E/O souhaité (les lignes se remplissent séparément, l'une après l'autre). L'écran de saisie des noms s'affiche alors :

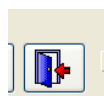
Il y a deux solutions pour saisir les noms des participants :

1. soit saisir le n° FFB, et le reste se remplira tout seul
2. ou bien aller directement à la petite flèche de liste déroulante de la case NOM, dérouler, taper au clavier la ou les premières lettres du nom, et sélectionner à la souris. Là aussi le reste se met tout seul.

La seconde semble plus compliquée, mais en réalité elle est statistiquement la plus rapide, car insensible à une erreur de saisie ou de lecture du n° de licence

**Nota important :** il arrive de temps à autre, notamment en période touristique, que le joueur ne figure pas dans la liste déroulante. Dans ce cas, saisir son nom, et son n° de licence s'il en a une. La situation sera mise à jour ensuite.

Une fois la section N/S remplie, ne pas oublier de faire la même chose pour les E/O (sauf Howell, où tout est saisi sur un seul écran).




Quand la saisie est terminée, sortir par l'icône en haut à droite, comme d'habitude.

Le logiciel permet de vérifier facilement qu'on n'a pas saisi deux fois la même personne. (ce qui arrive plus souvent qu'on ne croit !) Une bonne habitude consiste donc à lancer la vérification



Si il y a doublon un écran indique le ou lesquels et il faut retourner dans la saisie des noms pour corriger, exactement de la même manière qu'on a saisi les noms dans l'étape précédente.

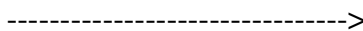
Ressortir de cette fenêtre, toujours par l'icône .

Maintenant que tout est bon... il faut jouer !

### 3. Saisie des scores

Les gens ont joué, et des feuilles de score sont disponibles, c'est le moment ! Dans le menu de la séance, cliquer sur Scores de Fiches Ambulantes.

Ici

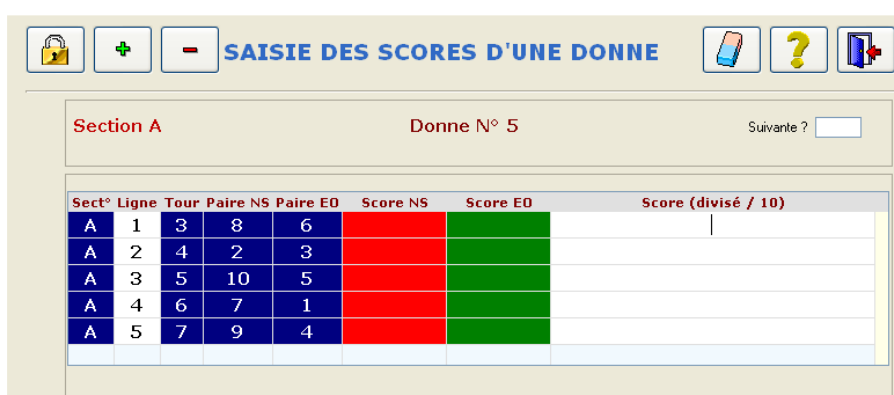


Et un autre écran de saisie s'ouvre, avec toutes les donnes sous forme de bouton à cliquer.

(dans la vue ci-dessous tous les boutons sont de couleur rouge, ce qui correspond à l'affichage en fin de saisie ; au départ tous les boutons sont verts)



Cliquer sur le bouton correspondant au n° de la donne à saisir, ce qui ouvre l'écran suivant :



Commentaires sur les colonnes :

Section	Rappel de la section en cours de saisie Toujours une seule section pour nos tournois de régularité	Rien à saisir
ligne	N° de ligne de la fiche ambulante	Rien à saisir
Tour	N° de tour	Automatique
Paires N/S et E/O	Le n° est généré automatiquement par le logiciel, on ne peut le changer. Cela doit ABSOLUMENT coller à la réalité ! Si ce n'est pas le cas c'est qu'on s'est trompé (de n° de paire, de mouvement, saut oublié, etc.)	Automatique
Score N/S Score E/O	Colonnes où il 'y a rien à saisir, vertes ou rouges selon la vulnérabilité	

Dernière colonne (Score divisé par 10) : c'est celle qui va servir à entrer les scores

C'est là que ça demande un peu d'habitude, car il faut

- taper le score divisé par 10 (exemple 5 pour 50, ou 144 pour 1440)
- faire suivre cette frappe de ENTRÉE si le score est en N/S, ou de . (le point du clavier numérique) si le score est en E/O
- le curseur passe automatiquement en ligne suivante après ENTRÉE ou . ; les colonnes score NS et score EO se remplissent automatiquement
- pour taper deux ou plusieurs fois de suite le même score, taper ENTRÉE ou . directement

En cas d'erreur de frappe, placer (souris) le curseur dans la colonne Score div/10, effacer ce qui a été entré, puis entrer les données convenables  
On obtient quelque chose dans ce genre-là

Sect°	Ligne	Tour	Paire NS	Paire EO	Score NS	Score EO	Score (divisé / 10)
A	1	2	2	1		90	-90
A	2	3	1	3	50		50
A	3	3	4	2		90	-90
A	4	4	3	4		400	-400

### Cas Particuliers : scores « moyenne » ou « donne non jouée » ou « passe général »

Ils n'y a pas de nombre sur la feuille ambulante. Que faut-il entrer ?

Ces cas sont saisis au travers de nombres spéciaux, dont la liste est accessible



par l'icône « point d'interrogation » en haut à droite de l'écran.

Les principaux codes sont :

- 19898 : donne non jouée
- 0 (zéro) : passe général
- 19850 : moyenne

Le passage à la fiche suivante peut se faire de différentes manières :

- soit en tapant le n° de la fiche suivante dans la case marquée Suivante ? en haut à droite




- soit en sortant par et en sélectionnant le n° choisi dans le tableau de boutons

## 4. Traitement des résultats

Quand toutes les fiches sont saisies, tous les boutons de l'écran récapitulatif sont passés au rouge :



Sortir par  comme d'habitude, puis sélectionner Résultats dans l'écran de la séance :



←----- Ici

Ce qui donne accès à l'écran :  
Ne rien changer (classement par ligne avec PE est sélectionné)



On obtient ça :



Prévisualisation de l'état ETAT\_RESULTAT\_CLASST\_PE

100 %

Word HTML PDF Email Email PDF Ajuster les Marges

BRIANCON SERRE CHEVALIER BRIDGE CLUB											
Date 23 Mai 2007 Coupe de régularité : Mercredi après-midi											
Ligne Nord-Sud								%	PE		
1	NS	A	1	M.	X.	MAUCHE	M.	J.	LEROUX	67,36	108
2	NS	A	4	Mme	E.	MAGISTRY	Mme	A.	ZEBROWSKI	52,78	61
3	NS	A	3	Mme	C.	LEROUX	Mme	M.	LEBOURG	43,06	31
4	NS	A	2	M.	R.	LAUREANA	Mme	A.	PUGET	36,81	
Ligne Est-Ouest								%	PE		
1	EO	A	2	Mme	P.	BOUSQUET	M.	R.	BOUSQUET	52,08	108
2	EO	A	4	Mme	M.	BESSON	M.	P.	MARCHAND	50,69	61
3	EO	A	1	Mme	F.	WAYMEL	Mme	F.	LICARI	49,31	31
4	EO	A	3	M.	J.	TOUCH	M.	M.	TOUCH	47,92	

L'icône d'imprimante se trouve en haut à gauche. Cliquer une fois pour passer à l'impression.

## 5. Impression des résultats

L'affaire est un peu compliquée par l'existence de deux imprimantes, une à Villeneuve et une à Villard. Bien qu'elles soient identiques, elles sont adressées différemment dans l'ordinateur ; **Elle doivent donc être choisies en fonction du lieu où on se trouve, dans la fenêtre du choix de l'imprimante.**

Par ailleurs l'imprimante n'est reconnue par le logiciel ClubNet que si l'imprimante est sous tension et reliée à l'ordinateur AVANT de lancer ClubNet.

Ne pas oublier !