

Chess Arbiter Pro (version Dames)



(C) Copyright 2003-2005

Notice d'utilisation

Tables des matières

| | |
|--|----|
| 1. CARACTERISTIQUES PRINCIPALES CHESS ARBITER PRO | 3 |
| 2. ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL DU LOGICIEL | 3 |
| 3. EXIGENCES D'INSTALLATION MINIMALES | 3 |
| 4. DEBUTER LE TOURNOI ET DONNEES DESCRIPTIVES DE TOURNOI | 3 |
| 5. CRITERES DE CLASSEMENT ET DE DEPARTAGE DES JOUEURS | 4 |
| VOICI LA LISTE COMPLETE DES CRITERES : | 4 |
| 6. CALCUL DES NORMES EN VUE D'OBTENTION DES TITRES ET CATEGORIES | 5 |
| 7. COPIES DE SAUVEGARDES AUTOMATIQUES | 5 |
| 8. LISTE DE COEFFICIENTS DES JOUEURS | 6 |
| 9. INTEGRATION DES JOUEURS | 6 |
| 10. ATTRIBUTION AUX JOUEURS DES NUMEROS D'ORDRE | 7 |
| 11. APPARIEMENT AUTOMATIQUE (SYSTEME SUISSE) | 7 |
| 12. MODIFICATION DES APPARIEMENTS EN SYSTEME SUISSE | 8 |
| 13. APPARIEMENT MANUEL (NOUVELLE RONDE) | 8 |
| 14. APPARIEMENTS MANUELS (CHANGEMENT D'APPARIEMENT EXISTANT) | 9 |
| 15. ANNULATION D'APPARIEMENT DE LA DERNIERE RONDE | 9 |
| 16. GESTION DES FICHIERS (ENREGISTREMENT ET LECTURE TOURNOI) | 9 |
| 17. IMPORT DES JOUEURS ET APPARIEMENTS | 9 |
| 18. SORTIE/REINTEGRATION DES JOUEURS | 10 |
| 19. AFFICHAGE, IMPRESSION, COPIE DES LISTES, TABLEAUX, RAPPORTS | 10 |
| 20. CHANGEMENT D'AFFICHAGE (AJOUT/SUPPRESSION DES COLONNES, TAILLE DES POLICES, LARGEUR DES COLONNES) | 11 |
| 21. CREATION DU SITE WEB | 11 |
| 22. PUBLICATION DES RESULTATS D'UN TOURNOI SUR CHESS ARBITER PRO | 12 |
| A. CHESS ARBITER PRO (PAR EQUIPES) | 14 |
| A.1 GESTION SIMPLIFIEE (SANS JOUEURS) | 14 |
| A.2 INTEGRATION DES EQUIPES ET DES JOUEURS | 15 |
| A.3 CREATION DES PROTOCOLES DE MATCH (APPARIEMENTS DE JOUEURS DANS UN MATCH) | 15 |
| A.4 MISE A JOUR DES RESULTATS | 16 |

1. Caractéristiques principales Chess Arbiter Pro

- La gestion des tournois de dames selon :
 - Système Suisse
(Possibilité de modifier les points principaux, de tri dans le groupe avec le même nombre de points, en excluant certains appariements par exemple la même fédération, club, de création des groupes de coefficients après la 1^{ère} ronde)
 - Toutes rondes
 - Libre
- Avec le nombre illimité de joueurs et rondes
- Gestion de plusieurs tournois simultanément
- Classification des joueurs selon un système de points principaux et le départage en fonction de nombreux critères secondaires (la somme de points partiels, grands points (de match), Solkoff médian, Solkoff tronqué, Buchholz, Buchholz médian, nombre de victoires, Progress, moyenne de coefficients (tronqué), Koya, Sonnenberger, match direct, résultat pourcentage)
- Classification par équipes (cf. clubs ou fédération)
- Création automatique de pages web avec la possibilité de rajouter ou enlever les éléments standard ou supplémentaires (bannière, liens particuliers, code HTML particulier sur la Home page)
- Utilisation des listes de coefficients
- Export des appariements pour PGN

2. Environnement de travail du logiciel

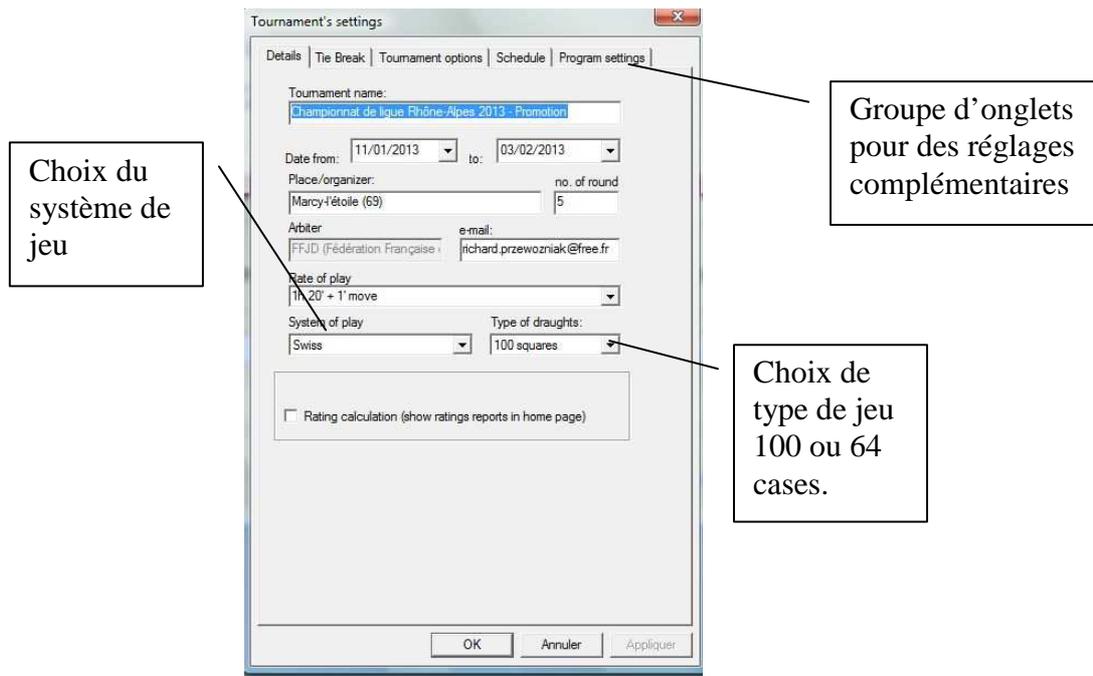
- Environnement : Windows 98/ME/2000/XP/2003 Server
- Pour visionner correctement : MS Internet Explorer 6.0

3. Exigences d'installation minimales

- Processeur P75 (PII300 ou plus rapide conseillé)
- 24MB RAM (64MB conseillé)
- Ecran 640x480 (800x600 ou plus grand conseillé)

4. Débuter le tournoi et données descriptives de tournoi

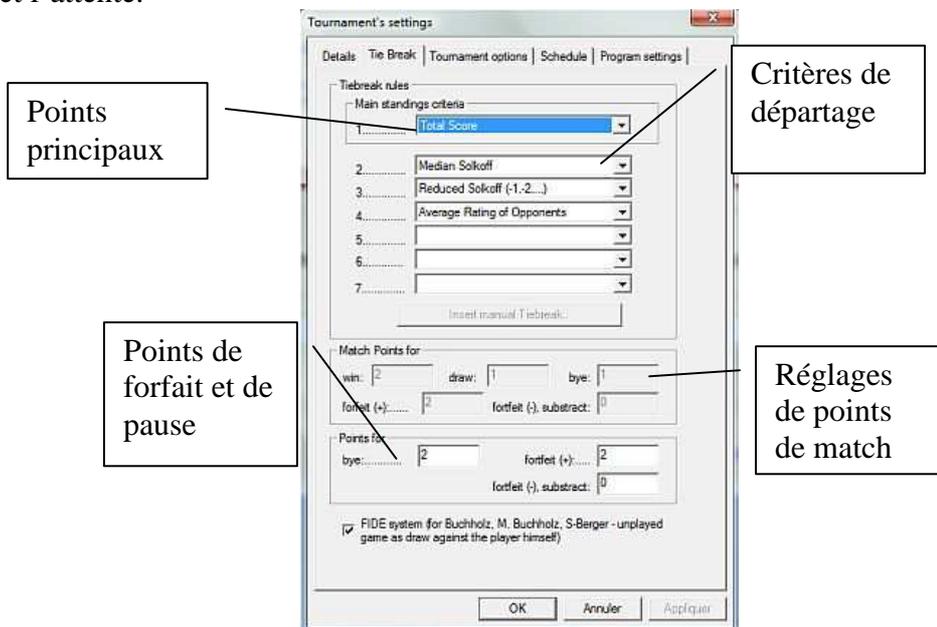
Afin de démarrer un nouveau tournoi choisir l'option du menu principal (Fichier/Nouveau tournoi/Démarrer). Ensuite dans la fenêtre principale des caractéristiques du tournoi (Tournoi/Données descriptives du tournoi) renseigner les données concernant la compétition (dénomination, date début et de fin, lieu et organisateur, nombre de rondes, cadence et système : suisse ou toutes rondes, type de jeu 64 ou 100 cases). Si le système de jeu est autre que suisse ou toutes rondes, choisir le système suisse.



Dessin 1 – Données de tournoi

5. Critères de classement et de départage des joueurs

Dans la page des caractéristiques du tournoi (Tournoi/Caractéristiques compétition) Dessin 1 choisir l'onglet Départages (Tie Break). Ensuite choisir dans l'ordre des critères souhaités. Il est possible d'y paramétrer des options complémentaires pour les points principaux, pour le forfait et l'attente.



Dessin 2 – Fenêtre des départages

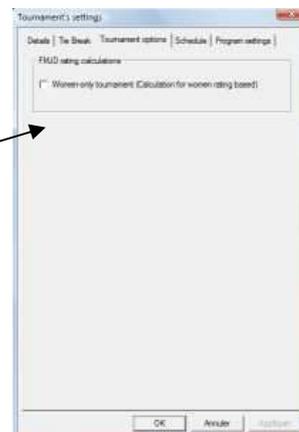
Voici ci-dessous la traduction de la liste des critères de Chess Arbiter Pro :

| Tie-break (eng) | Départage (fr) |
|---------------------------------------|---|
| Buchholz (FIDE) | Buchholz ou Solkoff (USCF) |
| Median Buchholz (FIDE) | Buchholz médian ou Solkoff médian (USCF) |
| Progress (FIDE) | Progress ou Cumulatif (USCF) |
| Number of wins | Nombre de victoires |
| Average rating of Opponents | Moyenne coefficients des adversaires |
| Red. Average rating of Opponents | Moyenne tronquée coefficients des adversaires |
| Better result with the best opponents | Meilleur résultat dans l'ordre de classement |
| Better rating A | Meilleur rating A |
| Sonnenborn-Berger | Sonnenborn-Berger |
| Koya System | Système Koya |
| Direct Encounter | Adversaire direct |
| Match Points | Points de match (Compétitions par équipe) |
| Percent Score | Résultat en pourcentage |
| Total Score | Résultat total |
| Manual Tiebreak | Départage manuel |
| Odd Draw with dominance | Nb de remises avantageuses |
| Median Solkoff | Solkoff médian |
| Reduced Solkoff (-1,-2,..) | Solkoff tronqué (-1, -2,...) |

6. Calcul des normes en vue d'obtention des titres et catégories

Dans la page des caractéristiques du tournoi (Tournoi/Caractéristiques) choisir l'onglet Options de tournoi Dessin 3. Les réglages concernant les coefficients FMJD pour les tournois féminins à cocher si lieu.

Pour les tournois féminins cocher et valider



Dessin 3

7. Copies de sauvegardes automatiques

Le programme permet la création des sauvegardes automatiques sur les disquettes ou sur autre support avec l'enregistrement automatique du fichier de données au format .sww Les copies automatiques se font lors de l'intégration des participants (tous les 5 participants) ainsi qu'avant l'appariement de chaque ronde.

Pour modifier ces appariements aller dans Tournoi/Caractéristiques et choisir l'onglet Réglages du programme. Changer le type de support de sauvegarde, ajouter ou supprimer l'exécution d'une copie ou rajouter l'enregistrement automatique du fichier de tournoi

8. Liste de coefficients des joueurs

Lors de l'édition des données des participants Dessin 5 le logiciel permet l'utilisation de la liste des joueurs publiée par la FFJD à télécharger à l'adresse suivante : <http://www.ffjd.fr/CP/Export/ExportChessArbiterPro.php>. A part les coefficients qui évoluent chaque mois, elle contient d'autres données importantes comme le numéro de licence et type de licence prise (ou absence de licence), le club, le sexe, etc. Pour la charger il faut être connecté à l'internet, télécharger la liste à l'adresse indiquée et l'enregistrer en local sur son disque dur. Ensuite choisir l'option Internet/ Charger la liste de la PDF puis « Charger la liste à partir du disque local .csv » et trouver l'endroit où le fichier a été enregistré, cliquer sur OK pour valider



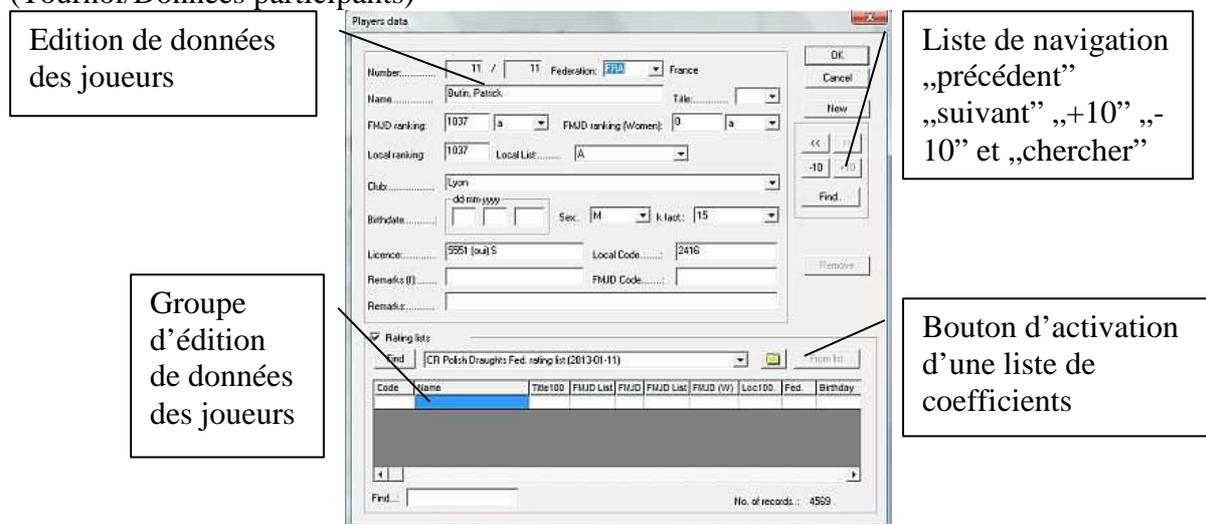
Dessin 4 – Fenêtre d'intégration de données FFJD

La liste sera chargée à partir du disque local. Il sera désormais possible de l'utiliser à chaque intégration des participants. En bas de page sur Dessin 5 est visible le tableau dans lequel seront visualisés des joueurs à partir de cette liste. Il suffit de taper 2 lettres minimum de leur nom, en ajoutant les lettres suivantes le programme continue à filtrer la liste. Une fois le participant souhaité identifié dans ce tableau, appuyez sur le bouton From/Confirmer. Toutes les données de la liste seront intégrées dans l'écran des données participant

Attention : Avant d'intégrer les données de la liste préciser bien le type de tournoi 100 cases (ou 64) le type est paramétré dans la page Données tournoi Dessin 1

9. Intégration des joueurs

Pour intégrer les joueurs dans la base d'un tournoi aller dans Données participants Dessin 5 (Tournoi/Données participants)



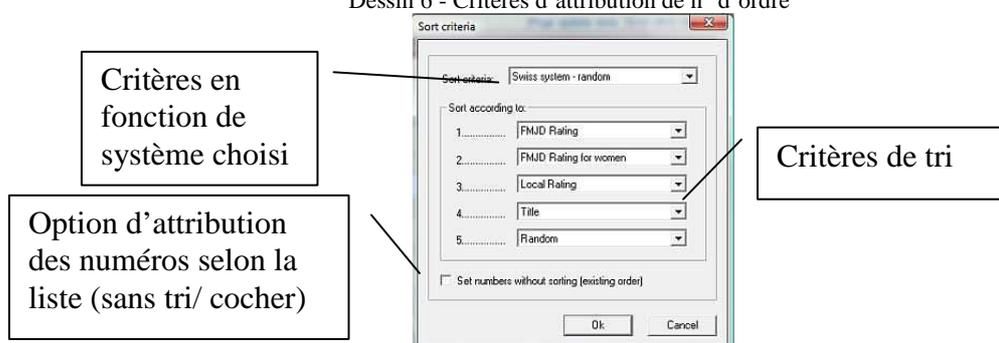
Dessin 5 – Données des joueurs

En ouvrant pour la première fois cette page concernant un nouveau tournoi, le programme se met automatiquement à éditer les données des joueurs. Le bouton « Nouveau » sert à ajouter un nouveau joueur à la base de tournoi. Le bouton « Supprimer » enlève le joueur actif. Pour retrouver une fiche de participant déjà intégré utiliser les boutons <</>>, +10/-10, chercher) Le programme aide dans la recherche dès que l'on commence la saisie du nom/prénom. Le programme reconnaît le sexe des joueurs. L'autre méthode consiste à intégrer le club du joueur si un autre joueur du même club a déjà été intégré dans la base tournoi. Si une catégorie/titre non conforme a été saisi manuellement le programme alertera l'utilisateur. Toutes les options de la page des Caractéristiques (Tournoi/Données tournoi) l'onglet Caractéristiques peuvent être modifiées.

10. Attribution aux joueurs des numéros d'ordre

Après avoir intégré les données concernant les participants il faut leur attribuer des numéros d'ordre. Ouvrir la fenêtre « Liste de critères de tri » dans Tournoi/ Liste de tri

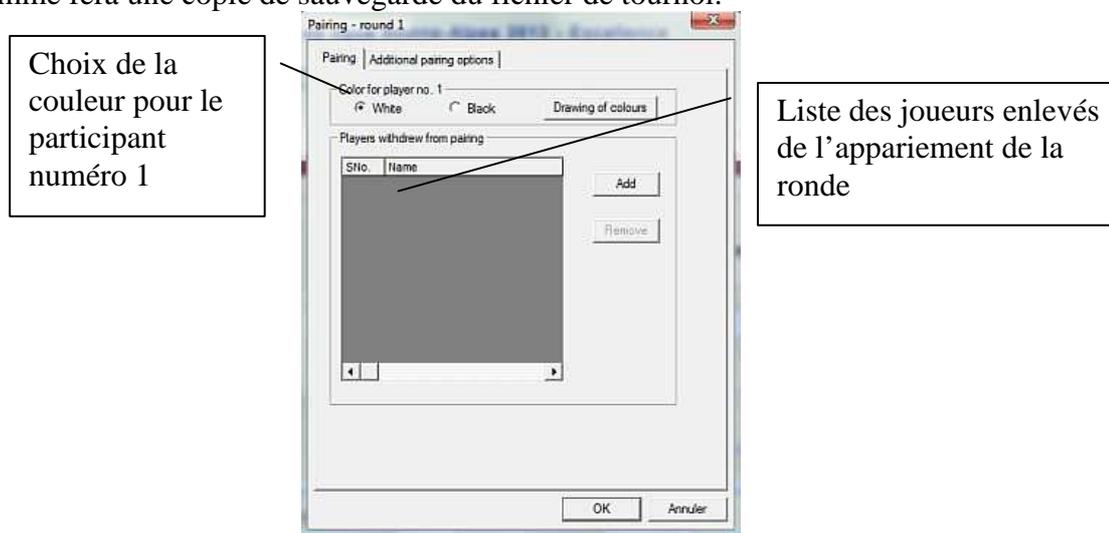
Dessin 6 - Critères d'attribution de n° d'ordre



Une dizaine de critères de tri sont disponibles : coefficient PZWarc (FFJD), club, au sort, etc.

11. Appariement automatique (système suisse)

Après avoir attribué aux participants les numéros d'ordre il est possible de passer aux appariements. Ouvrir la fenêtre des appariements automatiques Dessin 7 Tournoi/Appariements/ Ronde X (ou X correspond à la ronde suivante). Dans le système de base FIDE choisir la couleur des pièces pour le participant n°1, le cas échéant ajouter à la liste les participants retirés pour cette ronde. Appuyez sur OK. Avant de faire l'appariement le programme fera une copie de sauvegarde du fichier de tournoi.



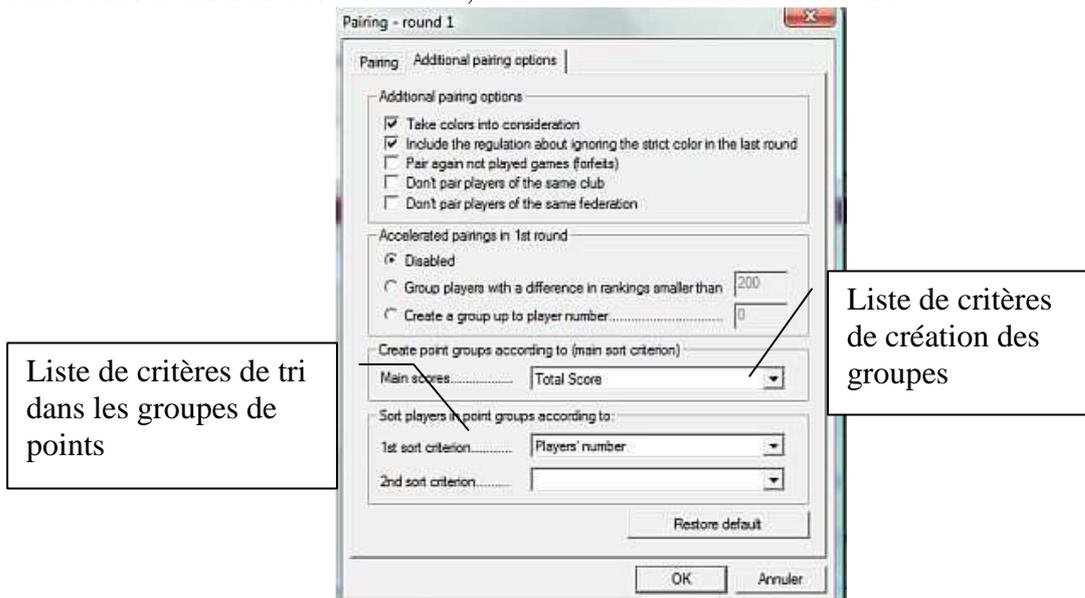
Dessin 7 – Appariements automatiques

12. Modification des appariements en système suisse

Le programme permet de modifier l'appariement standard en système suisse. Toutes les options concernant les modifications des appariements se trouvent dans l'onglet Options avancées Dessin 8 de la page Tournoi/Appariements/RondeX On peut y établir les critères de base de création de groupes de points, les critères de tri dans le groupe, ajouter les options pour que les participants du même club ou fédération ne se rencontrent pas Option exclure l'appariement des participants du même club/fédé. Ajouter les appariements avec la division en groupes de coefficients pour la ronde 1 (Appariements accélérés) Il est possible de faire jouer les participants qui se sont déjà rencontrés mais avec les résultats +/-, -/+ ou -/- Option appariement des forfaits. En cas de difficultés pour faire des appariements en dernières rondes (10 joueurs/ 8^{ème} ronde) on peut exclure l'option « Considérer les couleurs ». Une dernière option est d'exclure le règlement B.III.A.7a (la couleur attendue n'est pas supérieure pour faire des appariements des joueurs ayant obtenu plus de 50% de points, avant la dernière ronde).

Exemple :

Si on souhaite que le programme fasse des appariements selon les points de match et trie les participants (ou les équipes) dans le groupe en fonction des résultats il faut choisir la position « Créer le groupe de points selon » (critère de base de tri) choisir « Somme de points » (de match). Par contre sur les listes « Tri dans le groupe de points selon » il convient de choisir « Place dans le tableau des résultats », la deuxième liste doit rester vide.



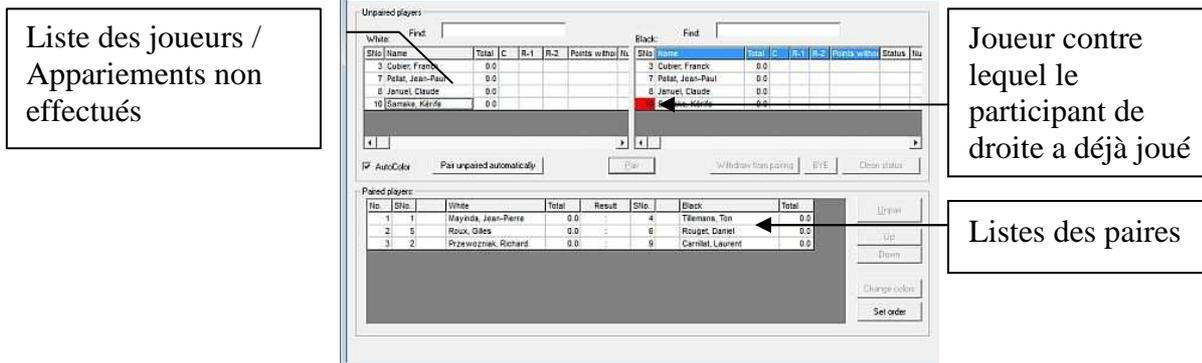
Dessin 8 – Options avancées des appariements

Si on souhaite faire disputer un tournoi individuel avec la classification d'équipes (le nombre identique de représentants de clubs ou de fédérations) il faut activer les options « Exclure les appariements du même club » ou « Exclure les appariements de la même fédération »

13. Appariement manuel (nouvelle ronde)

Afin de lancer une ronde en faisant des appariements manuellement, ouvrir l'écran dédié Dessin 9 Tournoi/Appariements/Appariements manuels/Ronde suivante X (X= numéro de la ronde). Cet écran montre deux listes des joueurs : celle avec des joueurs qui ont déjà leur adversaire et l'autre avec des joueurs dont les appariements n'ont pas été effectués. Cette dernière est présentée par groupes des points obtenus (en fonction des réglages du

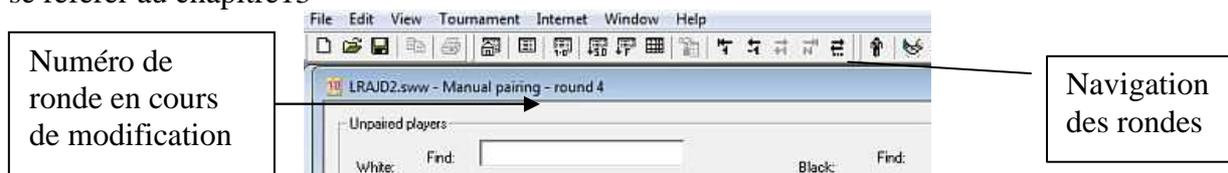
chapitre12), cependant on trie les joueurs par nom en cliquant sur les têtes des colonnes (Nom/prénom). Pour procéder à l'appariement il convient de choisir des joueurs des deux listes. Après avoir choisi un joueur d'une liste, sur l'autre les joueurs contre lesquels il a déjà joué précédemment apparaissent en rouge. Le programme permet cependant de jouer la revanche. Après avoir activé la fonction (Couleur automatique) le programme (bouton Confirmer l'appariement) attribue la couleur conformément aux règles du système suisse. Afin d'annuler l'appariement d'un match il convient de le marquer sur la liste et appuyer sur le bouton « Annuler l'appariement ». Les joueurs se retrouvent automatiquement sur la seconde liste. Le bouton « Inverser les couleurs » sert à changer les couleurs pour un match. Le bouton « Confirmer l'ordre » sert à préciser sur quelle table de jeu la partie doit se jouer.



Dessin 9 – Appariements manuels

14. Appariements manuels (changement d'appariement existant)

Afin de modifier des appariements déjà prêts (pour modifier des couleurs par exemple) choisir l'option Tournoi/Appariements/Appariements manuels/Modifier. L'écran de modification manuelle s'ouvre Dessin 9. Modifier le numéro de ronde actuelle affiché en haut de l'écran en appuyant sur les boutons de navigation Dessin 10. Pour la procédure d'appariement manuelle se référer au chapitre13



Dessin 10 – Boutons de navigation

15. Annulation d'appariement de la dernière ronde

Choisir l'option Tournoi/Appariements/Annuler l'appariement de la ronde X (x= numéro de la dernière ronde)

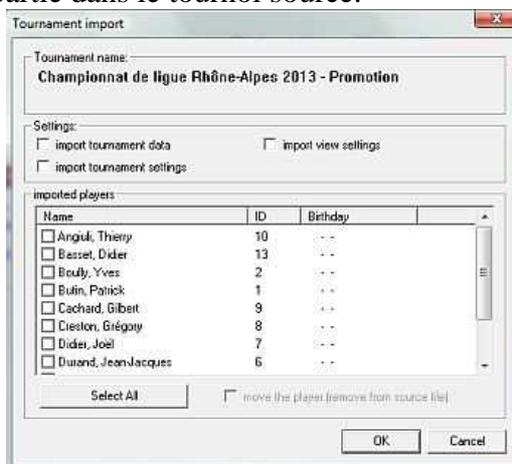
16. Gestion des fichiers (enregistrement et lecture tournoi)

Pour enregistrer le nouveau tournoi sur disque aller dans Fichier/Enregistrer ou Fichier/Enregistrer en tant que (pour enregistrer un tournoi avec un nom différent). Pour lire un tournoi enregistré, choisir Fichier/ouvrir et choisir le fichier .sws

17. Import des joueurs et appariements

Il est possible d'importer les joueurs et les appariements des autres tournois enregistrés .sws. Pour utiliser l'import aller dans Fichier/Importer. Choisir ensuite le fichier source et appuyez sur Ouvrir. La fenêtre d'import du tournoi s'ouvre (Dessin11). Si en plus de l'import des

joueurs, l'objectif est d'importer les données du tournoi, les appariements ou alors la présentation des écrans, choisir l'option correspondante. Pour importer les joueurs, activer l'option à côté de nom de joueurs. Pour transférer un joueur (l'enlever de la liste) activer l'option Transférer le joueur (le supprime du fichier source). Le transfert n'est possible que si le joueur n'a joué aucune partie dans le tournoi source.



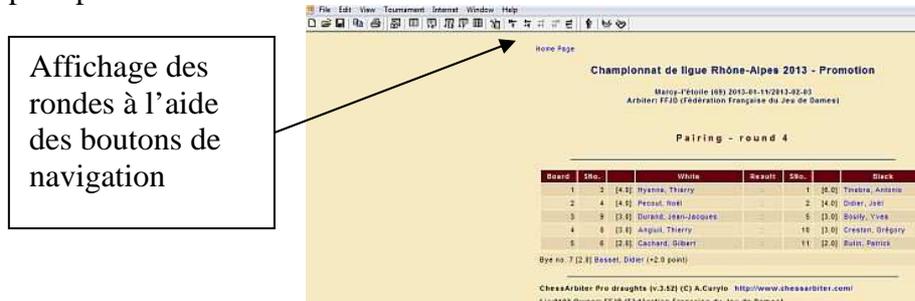
Dessin 11 – Import données de tournoi

18. Sortie/Réintégration des joueurs

Afin d'enlever un joueur qui a déjà joué des parties pendant le tournoi choisir l'option Tournoi/Enlever le joueur. Le Rajouter dans la liste des joueurs enlevés. Afin de réimporter le joueur, appuyez sur Réimporter

19. Affichage, Impression, Copie des listes, Tableaux, Rapports

Le programme est doté d'un large choix de listes, rapports, tableaux que l'on peut afficher à l'écran, imprimer, copier une partie de tableau ou le tableau complet pour le coller ensuite dans MS Word par exemple. Toutes les listes, tableaux, et rapports sont accessibles via le menu Présentation. L'écran de base (Home page) présente les informations et statistiques générales du tournoi. Cet écran possède des liens hypertextes permettant d'afficher les écrans principaux du tournoi. Pour ce qui est des résultats des rondes (appariements, résultats définitifs, tableau synoptique des résultats, etc.) utiliser les boutons de navigation Dessin 12 pour passer d'une ronde à l'autre.

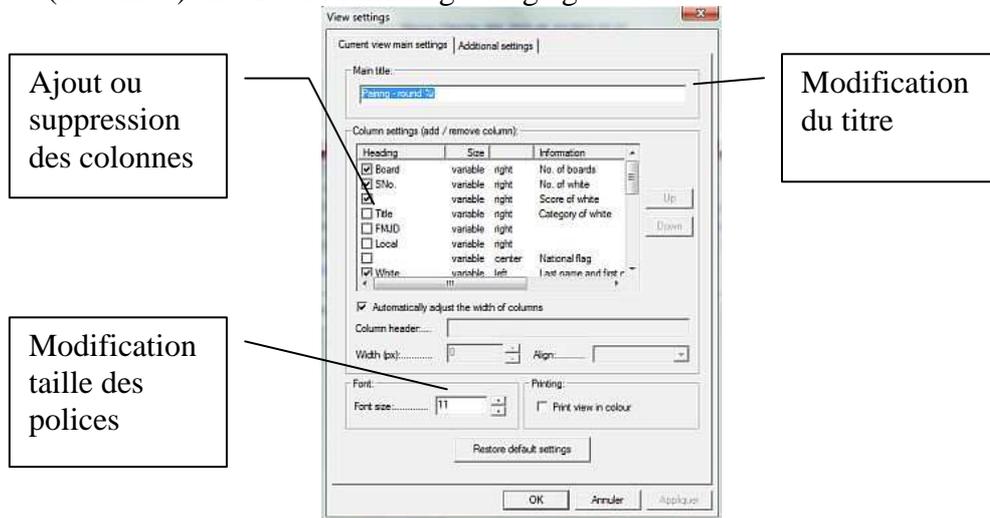


Dessin 12 – Vue ronde appariement

Pour copier le tableau ou une partie de tableau, marquer l'espace concerné avec la souris, puis choisir l'option Edition/Copier. Pour éditer aller dans Fichier/Imprimer

20. Changement d’Affichage (ajout/suppression des colonnes, taille des polices, largeur des colonnes)

Pour chaque page affichée il est possible d’ajouter ou d’enlever des colonnes des tableaux, de modifier la taille des polices ou la largeur des colonnes. La modification des titres peut être effectuée. (Dessin13) Allez dans Affichage/ Réglages

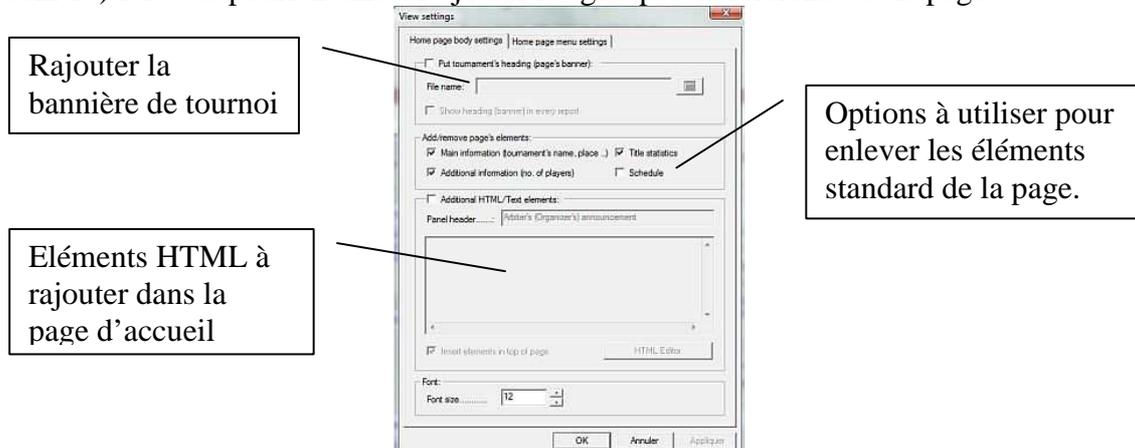


Dessin 13 – Réglage d’affichage

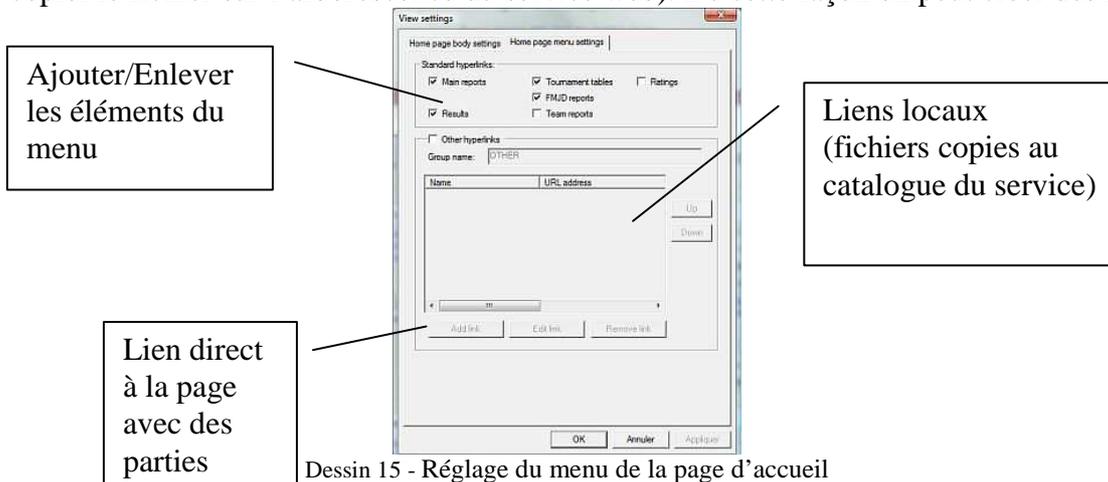
Si le titre contient le signe “%”, le programme affichera à la place le numéro de la ronde choisie. Les boutons de navigation servent à passer d’une ronde à l’autre (Dessin 12)

21. Création du site web

La technique WYSIWYG a été utilisée pour générer les pages web affichées sur Internet Explorer. En clair ce qui s’affiche à l’écran pendant le tournoi sera affiché sur le web sous forme du site (fichiers HTML). Pour créer le site web choisir Fichier/Ouvrir service web. Cependant avant de le faire il est bon préciser les caractéristiques du tournoi sur la Home page. On peut rajouter dans la colonne Information sur le tournoi les éléments HTML ou la description du tournoi. Dans le menu principal on peut rajouter/enlever les éléments (par ex les coefficients locaux, les résultats par équipes), rajouter les liens externes ou vers d’autres pages internet, rajouter la bannière de la compétition y compris créé en flash. Pour cela quand la Home page est active allez dans Affichage/Réglages choisir l’onglet « Réglages de Home page » (Dessin 14). C’est là où vous pourrez ajouter la description HTML, la bannière, enlever les éléments standards : description du tournoi, les statistiques du tournoi ou des titres. Pour modifier le menu de la Home page choisir l’onglet « Eléments menu Home page » (Dessin 15) Ici vous pourrez enlever/ajouter les groupes de référence de la page.



A titre d'exemple si on dispute un tournoi non homologué, on peut enlever l'affichage du groupe Coefficients/Catégories. Ajoutez si vous voulez les liens vers un disque local. Lors de cette opération, les répertoires de la page sont copiés automatiquement dans le répertoire où la page doit être créée. Si besoin de rajouter une référence avec l'adresse relative (qui ne dépend pas de la localisation de la Home page) marquer l'option (Adresse relative de référence/ ne pas copier le fichier sur l'arborescence du service web). De cette façon on peut créer des liens

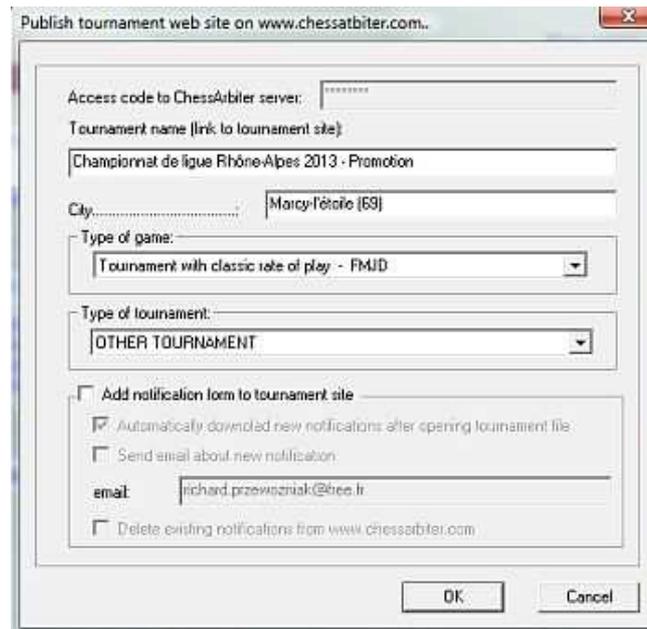


Dessin 15 - Réglage du menu de la page d'accueil

vers d'autres pages web ou vers des sous pages placées dans le catalogue.

22. Publication des résultats d'un tournoi sur Chess Arbiter Pro

Le service internet à l'adresse http://www.chessarbiter.to.pl/turnieje_warcaby/turnieje.php permet d'y déposer les résultats complets des tournois géré avec Chess Arbiter Pro for Draughts. Conformément à la technique WYSIWYG l'affichage est identique à l'affichage local cela comprend les liens, le menu, les couleurs, les schémas graphiques, taille des polices, etc. Pour transmettre les résultats allez dans menu principal et choisir Internet/Envoyer-MAJ service web www.chessarbiter.com. La fenêtre de dialogue s'ouvre alors (Dessin 16)



Dessin 16

Mettre le nom du tournoi (par défaut le nom est copié automatiquement de la page Données descriptive de tournoi, préciser le type de jeu et de compétition, cliquez sur OK. Si l'ordinateur est connecté à l'internet les résultats seront déposés sur le service indiqué. La rapidité de transmission dépend de la connexion internet (avec la connexion rapide cela prendra une dizaine de secondes). Cette fenêtre contient aussi l'option « Annoncer le tournoi » cette option peut servir avant le tournoi. En cochant l'option on ouvre la possibilité d'ouvrir un formulaire d'engagement lequel peut être rempli par les futurs participants en y complétant leurs données personnelles (nom, prénom, fédération, titre, coefficients, club, date de naissance) Il est possible d'intégrer les engagements dans le programme en choisissant l'option Internet/ Intégrer les engagements web. L'intégration est automatique à chaque ouverture de tournoi sous condition que lors de l'envoi (Dessin16) l'option : « Intégrer automatiquement les nouveaux engagements » est cochée.

A. Chess Arbiter Pro (par équipes)

Pour gérer les compétitions par équipes le programme a été conçu sur la base des solutions et de graphisme de l'interface de Chess Arbiter Pro. La gestion d'affichage, d'impression, la présentation des rapports, la manière de naviguer dans les rondes ou le choix de joueurs (d'équipes) de la liste se fait de manière identique à la version individuelle du logiciel. La majorité d'écrans et de fenêtres est aussi identique, c'est pourquoi ce supplément de notice décrit uniquement les différences entre les deux versions du programme.

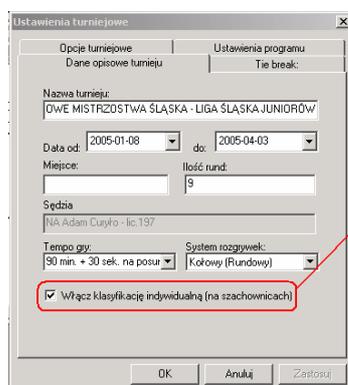
Les caractéristiques principales du programme *Chess Arbiter Pro Team* :

- Gestion de tournoi en système suisse ou chacun contre chacun
- Gestion simplifiée (sans joueurs)
- Gestion complète intégrant les coefficients des joueurs
- Le nombre illimité d'équipes et de joueurs rattachés à l'équipe
- Calcul de rating de l'équipe basé sur la moyenne des coefficients des joueurs qui la compose
- Composition rapide des équipes et création rapide et simple des protocoles de match
- Edition des rapports d'équipes (liste des participants, appariements, résultats)
- Réglage libre des critères de classement (points principaux, critères de départage)
- Tie-break séparé pour les équipes et les joueurs
- Résultats sur les damiers (comme un critère des départage)
- Edition des Rapports individuels (listes, tableaux, résultats individuels, résultats sur chaque damier, chevalets, tableaux des équipes, etc.)
- Gestion simple et conviviale (similaire à la version individuelle)

A.1 Gestion simplifiée (sans joueurs)

Pour gérer le tournoi sans joueurs choisir Tournoi/Données descriptives tournoi, marquer l'option « Inclure le classement individuel » Dessin A1 Si cette option n'est pas activée, pas de nécessité d'éditer des protocoles de match et intégrer les résultats de chaque partie. La gestion est ainsi similaire à la gestion individuelle, tous les rapports individuels (des joueurs) restent inactifs.

Attention : il est possible d'intégrer les joueurs avec cette option



Décocher pour utiliser le système de gestion de tournoi simplifiée (sans joueurs)

Dessin A1

Dessin A1 Activer/Désactiver la gestion simplifiée

A.2 Intégration des équipes et des joueurs

Pour intégrer les données sur les équipes et joueurs choisir Tournoi/Données équipes. Intégrer les données sur les équipes dans la fenêtre de dialogue, on y attache des joueurs, on fixe l'ordre des joueurs et la composition de base. C'est ici qu'on détermine le coefficient moyen de l'équipe sur la base de composition de base et de tous les joueurs (Dessin A2)

The screenshot shows the 'Dane o drużynach' dialog box. Callouts point to various fields and buttons:

- Données sur les équipes**: Points to the 'Numer' (10 / 10), 'Federacja' (POL), and 'Nazwa drużyny' (MKSz II Rybnik) fields.
- Calcul dynamique des coefficients**: Points to the 'Ranking średni' (1916) and 'Średni ranking wszystkich zawodników drużyny' (1752) fields.
- Cocher pour composer l'équipe**: Points to the checkboxes in the player list.
- Ajout/Suppression de joueurs et édition de données joueur**: Points to the 'Doda/Usun.', 'Góra', and 'Dół' buttons.
- Modification de la position de joueur monter/descendre**: Points to the 'Góra' and 'Dół' buttons.

Dessin A2 – Intégration données équipes et joueurs

Après avoir intégré les données on exécute des opérations de base (attribution de numéros, appariements) comme dans la version individuelle.

A.3 Création des protocoles de match (appariements de joueurs dans un match)

Après avoir fait l'appariement de la ronde, on ouvre la fenêtre de création des protocoles de match Tournoi/Appariements de composition des équipes (Dessin A3)

The screenshot shows the 'Kojarzanie składów drużyn - runda 8' dialog box. Callouts point to various fields and buttons:

- Après avoir choisi le match on visualise la composition des équipes**: Points to the 'Mecz pomiędzy' dropdown showing '1) MKSz II Rybnik - SDK Chorzów'.
- Pour faire l'appariement, cliquer sur le joueur de l'équipe A puis B et appuyez sur « Appariement »**: Points to the 'Kojarz' buttons between the player lists.
- Liste des joueurs des équipes après l'appariement. La position peut importer si l'ordre des damiers est considéré**: Points to the 'Skolazowane pary' table.
- Après l'exécution l'appariement des équipes (composition de base)**: Points to the 'Kojarz składu podstawowe' button.
- Transfert sur un autre damier : Boutons Monter/Descendre**: Points to the 'Góra' and 'Dół' buttons.

| Szach | Gospodarze | Wynik | Goscie |
|-------|------------------------|-----------|----------------------|
| 1 | Szczepkowska, Karina | 1 - 0 | 1 Sisko, Marek |
| 2 | Krzyżanowski, Marcin | 1 - 0 | 2 Niestrój, Artur |
| 3 | Małuszczak, Przemysław | 1 - 0 | 4 Rzepka, Maciej |
| 4 | Tobolski, Jakub | 1 - 0 | 5 Ojarcowicz, Michał |
| 5 | Krupa, Anna | 0.5 - 0.5 | 3 Matlak, Katarzyna |
| 6 | Leks, Maria | 0 - 1 | 10 Matlak, Jolanta |

Dessin A3 – Appariements des membres des équipes

Attention : Quand l'option de gestion simplifiée est activée (A1) il n'y a pas lieu de créer des protocoles de match (option inaccessible).

A.4 Mise à jour des résultats

Pour mettre à jour les résultats choisir Tournoi/Mise à jour résultats La fenêtre ci-dessous (Dessin A4) s'ouvre. L'intégration des résultats ne sera possible que si avant les protocoles de match ait été rédigés (voir A3)

Choix du match

Boutons des forfaits.
Si absence des joueurs
le résultat en fonction
des options de tournoi

Résultats des parties.
Le calcul du résultat
du match automatique
en fonction des
résultats des parties

Dessin A4