

Logiciel FMJD Draughts Arbiter Pro

Contenu

Part A – Se procurer le programme	1
Part B – Intégrer la licence	2
Part C – Remarques générales	2
Part C – Démarrer le tournoi	3
Part D – Gérer le tournoi	5
Part E – Clôturer le tournoi	7
Part F – Rapports des autres logiciels.....	7

Part A – Se procurer le programme

1. Installer le programme et recevoir la licence

a. Demander la licence

Cliquer sur le logo du logiciel Dr sur le site FMJD. Il vous est demandé si vous êtes un nouvel utilisateur ou l'utilisateur actuel. Si vous êtes nouveau vous pouvez demander d'être enregistré et recevoir gratuitement une licence (code) mais vous pouvez aussi opter pour l'utilisateur actuel et télécharger directement le logiciel pour travailler en mode Demo.

Si vous être déjà enregistré vous pouvez télécharger la dernière version, elle fonctionnera avec votre licence existante.

- Remplissez les données du formulaire
- Cliquer sur enregistrer
- Le message est envoyé à la FMJD et un nouvel écran apparaît permettant le téléchargement du logiciel
- Un représentant de la FMJD, après avoir vérifié les données, envoie le code de licence par mél

b. Installer le programme

- Cliquer sur télécharger
- Un répertoire zip est téléchargé sur votre ordinateur contenant le fichier d'installation arbiterPro-install.msi
- Dézipper le fichier avec un logiciel dédié, un répertoire d'installation sera créé
- Lancer le fichier .msi et suivez les étapes d'installation dans le répertoire dédié (x86\boards\DraughtsArbiterPro)

2. Y a-t-il besoin d'avoir un autre logiciel d'installé ? Non
3. La licence est-elle valide pour d'autres ordinateurs ? Oui
4. Sur quels systèmes le programme fonctionne ? Windows 7, 8, 9, 10. Il nécessite 4GB RAM
5. Existe-elle une documentation ? Oui, ce manuel
6. Est-ce qu'un Help Desk est opérationnel ? Non, pas encore.

Part B – Intégrer la licence

1. Lancer le programme : le message vous informera que vous êtes en mode « Demo »
2. Cliquer sur « Help » puis « Activation »
3. Compléter le nom d'utilisateur et le code de licence fourni par la FMJD, vous verrez le message « Activation successful » (Activation réussie).

Part C – Remarques générales

1. Utiliser le menu ou les icônes

Plusieurs options du programme peuvent être sélectionnées de deux manières différentes, via le menu, en le déroulant ensuite, ou directement en cliquant sur l'icône. Prenez un peu de temps pour voir quel icône se rapporte à quelle fonctionnalité

2. Caractère modulable du menu de tournoi

Une fois les informations principales complétées vous pouvez choisir l'option « View » puis « View settings » pour définir une multitude d'options à apparaître y compris les éléments textuels complémentaires HTML, une bannière de tournoi ou un menu des liens externes

3. Présentation et Couleurs des pages

Vous pouvez changer la présentation des pages via « View » puis « View themes ». Vous pouvez changer les couleurs des items, titres, détail d'info, etc.

4. Impression et copie des documents

Pour pouvoir imprimer les pages comme les appariements, les résultats, le tableau croisé, etc. il est nécessaire de régler les options d'impression.

Utiliser l'option « File » puis « Print setup »

Vous pouvez également sélectionner une (une partie d'une) page de Dr et la copier / coller dans le document textuel. Par exemple si vous voulez imprimer ou sauver les résultats d'une ronde suivis de résultats suivis de l'appariement dans un seul document.

5. Versions du système suisse

Il est possible de choisir de nombreuses options de départage et d'appariement en système suisse manuellement. Il est aussi possible d'opter pour des réglages standardisés du système suisse FMJD comme :

- FMJD Solkoff
- FMJD Solkoff tronqué (obligatoire pour les compétitions World Cups)
- FMJD rating
- Manuel

Si vous choisissez un système standard FMJD, aucun paramétrage particulier à faire. Entrez les joueurs et faites des appariements. Tout changement manuel dans les règles de départage va changer le tournoi en manuel « Swiss manual »

Parfois pour des raisons spécifiques, l'arbitre décide de faire quelques appariements manuellement. Draughts Arbiter Pro marque tout appariement ainsi effectué par « * » et une remarque sur la page « Appariement manuel par l'arbitre » va s'implémenter. Pas de possibilité de faire des changements cachés/ en douce par l'arbitre.

Part C – Démarrer le tournoi

1. Comment créer un nouveau tournoi : quelles données compléter ?

Cliquez sur le menu « File » puis « New » (ou directement sur l'icône 'New') pour créer un tournoi puis choisir un tournoi individuel (tournament for players) L'autre option concerne les tournois par équipe.

- Cliquez sur tounoi puis « Settings » et entrer les données nécessaires dans « Details »
 - Nom du tournoi
 - Date début et fin
 - Lieu et l'organisateur
 - Nombre de rondes
 - Nom de l'arbitre
 - Son mél
 - Cadence de jeu
 - Type (classique, rapide, blitz)
 - Type de système (suisse précisant le type, toutes rondes)
- Vérifier les options de départage proposées par le programme
- Vérifier s'il faut préciser les options de tournoi (100 ou 64, féminin, option pour qualifier les meilleurs joueurs en finale)
- Entrer le programme du tournoi
- Si nécessaire préciser les détails comme sauvegarde et édition de noms de joueurs. Les sauvegardes sur un disque externe est conseillé en cas de souci avec l'ordinateur et si vous voulez continuer à utiliser le programme avec un autre ordinateur.

2. Comment télécharger les joueurs du site FMJD et où placer ce fichier
 - Choisir le menu option « internet » et cliquer sur télécharger FMJD rating liste (ou utiliser l'icône correspondante) Par défaut la liste la plus récente sera téléchargée mais vous pouvez choisir une liste plus ancienne si besoin. Pas besoin de choisir un répertoire où la mettre elle sera téléchargée dans le bon répertoire directement
 - Il est conseillé de faire l'opération de téléchargement juste avant la compétition puisque les données sont régulièrement mises à jour même entre deux publications.
3. Comment définir le système utilisé
 - A définir dans « Settings details »
 - Il est possible de choisir un système FMJD standard ou sélectionner les caractéristiques souhaitées manuellement
 - Quand un système standard est utilisé il n'y a pas besoin de préciser les détails comme l'ordre des appariements, l'ordre de classement ; cela se fait automatiquement.
4. Comment intégrer les joueurs de la liste

Utiliser le menu option « Tournament » puis choisir « Input players » (ou l'icône correspondante)

Faites attention de marquer « rating list »

- Commencer à taper le nom recherché (ou dans le champ trouver ci-dessous)
- Un choix de noms sera proposé dans la liste
- Sélectionner le joueur désiré
- Cliquer sur « From list » et ajouter le joueur au tournoi
- Cliquer sur nouveau (New) pour intégrer un nouveau joueur
- Cliquer sur OK quand tous les joueurs sont intégrés

Vous pouvez relancer l'option d'intégration de joueurs (Input players) pour ajouter ou enlever les joueurs déjà sur la liste. Vous pouvez naviguer rapidement dans la liste avec >> et << ou +10 et -10

5. Comment rajouter de nouveaux joueurs à la liste FMJD

Intégrer un maximum de données de ces nouveaux joueurs dans la grille surtout nom, prénom, fédération, sexe, date de naissance. Si connu le rating national dans le champ « Local rating »

6. Attribution des numéros d'ordre

Une fois les joueurs intégrés un numéro d'ordre doit leur être attribués. Cela peut se faire dans l'ordre de rating, au hasard (random), dans l'ordre alphabétique, etc.

Utiliser le menu « Tournoi » puis « Sort criteria » choisissez le critère souhaité ou laissez le tel quel, cliquez sur OK vous verrez les numéros d'ordre attribués. Quand une compétition est disputé selon le système FMJD standard, le critère de tri utilisé doit rester comme suggéré dans le menu. Si ajout des joueurs le processus doit être renouvelé. L'ordre des joueurs au début impacte le processus

d'appariement ; quand les éléments d'appariements sont équivalents les joueurs sont placés suivant leur n° d'ordre. Cela impacte donc essentiellement les premières rondes.

7. Comment rajouter un joueur factice

Pas nécessaire de faire quoi que ce soit. Le programme détecte le nombre impair et le joueur le plus faible sera en attente (Bye) Lors des premières rondes en particulier ce sera le joueur avec un numéro le plus élevé.

8. Comment sauvegarder les données d'un tournoi

Il existe deux options, automatique et manuelle :

- Passer par l'option « Settings », puis « Program settings » il y est l'option de sauvegarde automatique de données de tournoi après chaque ronde (Set auto save of tournament data after each round)
- Passer par l'option « File » il s'y trouve l'option « Save as » pour sauvegarder les données avec un nom différent. Elle peut être utile pour tester ou pour utiliser les mêmes réglages pour une autre compétition avec les mêmes participants ou pour appliquer les mêmes réglages pour un autre groupe de joueurs

9. Comment utiliser « View » pour afficher les pages

Dans chaque rapport il est possible de définir quelles données seront affichées. Quand un rapport (rapport d'appariement, Tableau des résultats, Tableau croisé, etc.) est affiché il est possible de définir les champs ou les colonnes à afficher dans le menu « View » puis « View settings » sélectionnant les éléments devant s'afficher.

Part D – Gérer le tournoi

1. Comment ouvrir un tournoi sauvegardé

Ouvrez le tournoi utilisant l'icône puis cliquant sur le tournoi désiré ou utilisant l'option « File » du menu puis « Open » Ouvrir

2. Appariement de la 1^{ère} ronde

Utiliser l'option de menu « Tournament » puis « Pairing » ou passez par l'icône correspondante. Lors de la première ronde sélectionner la couleur du premier joueur, habituellement white/blanc et cliquer sur OK, cliquez sur OK aussi pour sauver les changements apportés. Lors des rondes suivantes il peut être utile d'utiliser « Additional pairing options » (options complémentaires d'appariement).

3. Appariement de Dummy

Le système fera les appariements avec le joueur factice en conformité avec le règlement FMJD

4. Appariements des rondes suivantes

Idem que la gestion de l'appariement de la première ronde

5. Appariement manuel & cas spécifiques

Si pour quelque raison que ce soit l'arbitre principal juge nécessaire d'effectuer un appariement manuel, les joueurs concernés ne feront pas partie du processus standard. Les rencontres peuvent être ajoutés passant par « Tournament » - « pairing » - « manual pairing » - « modification of existing pairing » Dans cette option l'appariement des joueurs peut se faire automatiquement surtout si seulement deux joueurs doivent se rencontrer ou sélectionner joueur par joueur et cliquez sur « Pair »

Le programme ajoutera automatiquement une remarque à la liste d'appariement mentionnant qu'il est manuel.

6. Enregistrement des résultats

Sélectionner l'option "Tournament" puis "Updating results after the round » ou cliquez directement sur l'icône 'Update results'. Cela peut être pendant la ronde pour tous les jeux terminés puis répétés ensuite autant de fois que nécessaire.

7. Créer un tableau de résultats après une ronde (et l'ordre pour l'appariement)

Il existe plusieurs options pour afficher les résultats :

- « Final standings » donne les résultats finaux dans l'ordre de classement
- Tableau croisé présente les résultats des joueurs selon leur n° d'ordre
- Tableau croisé selon les places présente la progression dans l'ordre de classement
- Tableau de progrès présente un tableau avec les résultats ajoutés à chaque ronde

8. Rajouter un joueur Dummy quand un joueur arrête le tournoi en cours

Le joueur qui quitte le tournoi en cours doit être enlevé de processus d'appariement. Le programme ajoutera automatiquement un joueur factice et désignera le jouer en attente (bye). Si le joueur est absent juste une ronde on le rajoute dans « Players withdrawn from paring » Quand le départ est définitif on peut procéder ainsi à chaque ronde mais il est plus facile de l'enlever du tournoi (voir l'option « Tournament » - « Players withdrawal from tournament »

Si le nombre de participants devient impair le programme sélectionne le joueur en attente automatiquement. Si le nombre était impair, rien de spécial, tous les joueurs se rencontreront lors de prochaines rondes.

9. Charger le tournoi en cours (ou à jouer)

La mise à jour sur le serveur FMJD peut être faite à tout moment : après l'intégration des joueurs, à chaque appariement, une fois les résultats de la ronde complétés (voire même à chaque résultat complété)

- Chargement de tournoi sur son propre site web
Sélectionner l'option de menu « internet » puis « send tournament website on any internet sever » Demandez au webmaster les éléments à compléter dans les champs *host, login, mot de passe et répertoire*
- Chargement de tournoi sur le site FMJD
Sélectionner l'option « internet » - « publish tournament on FMJD server ». Tous les champs sont normalement préremplis. S'assure juste si le champ indiquant que la compétition doit être comptabilisée dans le rating FMJD est coché ou pas.
De la même manière une mise à jour peut être faite à tout moment. Il est également possible une fois le site publié sur le serveur FMJD de communiquer le lien de la page (URL) ou l'intégrer dans un autre site web via 'iframe'.

Part E – Clôturer le tournoi

1. Imprimer les résultats finaux

Voir Part C Remarques générales, point 4 concernant l'impression des tableaux finaux

2. Envoyer le reporting à la FMJD

Le reporting se résume une fois la compétition achevée à cliquer sur le logo FMJD (ou choisir « Internet » - « Publish tournament website on FMJD server ») Si c'est un tournoi local, veuillez compléter le nom en anglais. N'oubliez pas de cocher « Je souhaite de faire homologuer le tournoi par la FMJD » / I would like to include tournament for FMJD rating

La FMJD homologuera le tournoi et en tiendra compte pour l'attribution des titres. Les résultats seront visibles sur le serveur (cliquez sur l'icône « Tournament » sur le site FMJD

Quelques erreurs récurrentes :

- Joueurs sans l'identifiant FMJD (travailler directement avec la liste de rating FMJD)
- Oubli de préciser le type de compétition (classique, rapide, blitz) « tournament-settings-details » La FMJD ne sait pas le coefficient à donner à la compétition

Part F – Rapports des autres logiciels

Dr Pro peut être utilisé à transformer les rapports d'autres logiciels très facilement dans le format Draughts Arbiter Pro indispensable pour la prise en compte pour le rating :

1. Exporter un fichier FMJD du logiciel donné
2. Importer le fichier dans Dr Pro : l'option de menu « File » puis « Import » et choisir « Rapport FMJD », sélectionner le fichier où le rapport FMJD est placé par l'autre logiciel
3. Envoyer le reporting à la FMJD (comme expliqué plus haut)