

# Procédures pour arbitrer

## Séance Club

### Ordinateur à utiliser pour entrer les scores: ASUS (dongle intégré)

Ouvrir duplitop et aller sur « arbitrage »

« partie »

Dans l'onglet « Partie »

Débuter une nouvelle partie.

**Un écran s'affiche ayant pour titre « sélection du type et du style de la prochaine partie »**

Là il faut définir la partie

Choisir Séance club

Partie individuelle

Style de partie cocher la partie à faire

Joueurs - vous arbitres de NOUVEAUX joueurs

Terminer ce menu en cliquant sur..... **oui**

**Un écran s'affiche ayant pour titre « donnez un nom »**

**Dans nom de fichier écrire le nom de la partie**

Nom du fichier - année - mois- jour enregistrer

Bien enlever tout ce qui apparait à l'écran :\*.CLP

Dans la nouvelle page, commencer par mettre le nom de l'arbitre

Les joueurs viennent-ils d'un fichier importé ?.....**non**

Choix entre

Saisie libre

Saisie assistée.....**saisie assistée**

Puis les noms des joueurs.

Voir la liste. Fermer la liste puis fermer la fenêtre. Valider par OK ou entrée

A l'écran, on a alors autant de colonnes que de joueurs.

**C'est sur cette page que l'on va travailler toute la partie**

**Les tirages**

**Cliquer sur tirage ou faire F4**

**Un écran s'affiche ayant pour titre « tirage des lettres du coup n°..**

noter les lettres tirées et cliquer sur validation

**Un écran s'affiche ayant pour titre « choix du mot du coup n°..**

Cliquer sur le mot classé 1 et jouer ou double cliquer

Un tableau apparait avec les mots classés d'abord par ordre décroissant de valeur puis par ordre alpha.

**Les erreurs**

Si erreur de lettres après validation du tirage

Aucun problème. Cliquer sur tirage et l'écran « tirage des lettres du coup n°.. apparaît avec les lettres qui reste s'il y en a.

Si erreur après la validation du choix du mot

cliquer sur l'onglet « jeu »

puis

« modifier le tirage du coup précédent »

Ou « modifier le choix du mot précédent »

## **Arbitrage**

Quand le mot noté sur le bulletin n'est pas visible sur le tableau proposé, cliquer sur F2 (recherche mot) et écrire le mot noté sur le bulletin.

Quand avertissement, cliquer d'abord sur avertissement puis top ou score.

A la fin de la partie si avec le dernier tirage, on ne finit pas la partie de suite, il faut cliquer sur « choix du mot » pour voir le mot.

## **A la fin de la partie**

### **Vérifier les scores des joueurs.**

On peut vérifier sur l'ordinateur, ce que l'on fait le plus souvent

En imprimant la feuille d'arbitrage. Pour cela, aller dans fichier, puis imprimer puis feuille d'arbitrage. Important car si fausse manip, on a tous les scores des joueurs sur une seule feuille.

### **Editer le classement**

### **En cliquant sur la coupe**

Ou Fichier puis imprimer... puis classement.... Puis imprimer.

### **Enregistrer la partie**

Fichier ... puis enregistrer sous.

**Un écran s'affiche ayant pour titre « donnez un nom (sans extension) à la partie**

Cliquer sur la partie du jour et la remplacer. (oui, on la remplace !)

Avec l'explorateur doc, chercher disque local - duplitop... parties

Cliquer sur la partie et envoyer sur la clé de Charly.