

TOPS IN NAMBOUR Résumé en 3 écrans pour les feignasses.

① Sur le téléphone en position transversale on clique sur [l'icône qui donne accès au site](#). On paramètre le match, puis, en cours de jeu, on saisit des donnees et on les valide.

The interface is divided into three main sections. On the left, a dark grey panel contains match settings: MATCH 1 D 1 à 12, NOUS NS (red) <> EO (green) EUX, Donne 6, CONTRAT 3K PAR E, ENTAME 8P RESULTAT -1, SCORE 50, and a CORRIGER button. A red VALIDER button is at the bottom. The center section is a yellow panel with a grid of buttons for scores (1-10), suits (SA, H, C, T), and actions (PASSE, X, XX, N, S, E, O, A, R, D, V, +, -, =). A RESULTATS button is at the bottom. The right section is a white panel with a list of scores: -110, 120, -620, 100, 980.

② Quand on a fini le match ou la mi-temps on clique sur RESULTATS. T1 est la table où on jouait en NS, T2 la table où on jouait en EO.

Don	tab	Cont	Par	Ent	Res	score	Don	tab	Cont	Par	Ent	Res	score	DIF	IMP
D01	T1	2K	N	7C	+1	110	D01	T2	3K	N	7C	=	-110	0	0
D02	T1	2P	N	7C	=	110	D02	T2	3P	N	AC	-1	100	210	5
D03	T1	3SA	E	AP	=	-600	D03	T2	2SA	E	7C	+1	150	-450	-10
D04	T1	4C	N	9T	=	620	D04	T2	3C	N	7P	+1	-170	450	10
D05	T1	3P	N	8K	=	140	D05	T2	3K	E	6P	=	110	250	6
D06	T1	6C	S	VT	=	1430	D06	T2	4C	N	8K	+2	-680	750	13

BILAN Nous gagnons de 24 IMP

Traduire IMP en PV

③ Pour traduire l'écart en IMP en points de victoire, on clique sur [Traduire IMP en PV]

The application has a dark blue header with the title 'Calculateur de Points de Victoire (FFB)' and a formula 'PV gagnant + PV perdant = 20'. Below the header, a text box explains: 'Saisir le nombre de donnees et l'écart en IMP. La page calcule automatiquement les PV de l'équipe gagnante et perdante.' The main area is divided into two columns. The left column, titled 'Entrées', contains input fields for 'Nombre de donnees (d)' (12) and 'Écart en IMP (I)' (10), with buttons for 'Inverser le signe (A ↔ B)' and 'Remise à zéro'. The right column, titled 'Résultat (conforme au barème officiel FFB : table IMP → PV)', shows 'PV Équipe A' as 13,18 (Gagnant) and 'PV Équipe B' as 6,82 (Perdant). At the bottom, a 'Détails calcul' section shows the formula 'Mode=FFB (table) | d=12 | I=10 | |I|=10 -> IMP utilisé=10' and the barème: 'Barème FFB : valeurs issues de la table officielle (4 à 48 donnees, pas de 2)'.

NOTICE

① Paramétrer le match (obligatoire dès l'entrée dans le programme)

On donne un nom au match par exemple « 1 », « 9887 » ou « NASE ».
On fixe les numéros de donnes à jouer par exemple 1 à 12.
On fixe notre position. On ne touche à rien si on est en NS mais on clique sur [><] si on est en EO. Cela inverse NS et EO dans les boîtes.
On fixe la 1ere donne à jouer. On ne touche à rien si c'est la donne 1. On clique sur [↑↓] si c'est la première donne du second paquet (7 sur 12).
Important : le nom du match doit être propre à l'équipe qui saisit les donnes. Ce nom doit être différent pour l'autre équipe si elle aussi utilise le programme.

② On saisit les donnes et on les valide.

Le curseur décrit automatiquement dans cet ordre les champs CONTRAT → PAR → ENTAME → RESULTAT.

Mais en cas d'erreur on peut cliquer sur le champ à modifier, puis sur [Efface champ] et entrer la nouvelle valeur. Après avoir entré le résultat, on clique sur SCORE. Le score s'affiche. S'il est positif c'est nous qui marquons. S'il est négatif c'est l'adversaire. Ici Est, non vulnérable, a chuté 3 ♦ de 1 sur entame du ♠ 8. Score 50 pour nous ou (+ 50). À l'affichage du score, le bouton VALIDER, initialement invisible, apparaît.

Au clic sur ce bouton, le résultat va être mémorisé dans la base (un message « OK » nous dit que tout s'est bien passé). 50, score de la donne 6, va s'inscrire en colonne de droite sous 980, score de la donne 5, tous les champs de saisie d'une donne vont être effacés, le numéro de donne va passer à 7 (la vulnérabilité va changer) et le curseur va être positionné dans le champ CONTRAT, préparant la saisie de la donne 7. Le bouton VALIDER va disparaître.

Pour corriger une donne : On fixe le numéro de la donne à corriger avec les touches [+] et [-]. On remplit tous les champs correctement. On demande le score.

Mais avant de valider il faut avoir coché la case située devant CORRIGER.

Quand on valide, le programme remplace la donne déjà dans la base par la donne corrigée.

③ Quand on a joué et validé toutes les donnes de la mi-temps ou du match

Le bouton RESULTATS initialement invisible apparaît. On clique dessus et le bilan s'affiche.

Don	tab	Cont	Par	Ent	Res	score	Don	tab	Cont	Par	Ent	Res	score	DIF	IMP
D01	T1	2K	N	7C	+1	110	D01	T2	3K	N	7C	=	-110	0	0
D02	T1	2P	N	7C	=	110	D02	T2	3P	N	AC	-1	100	210	5
D03	T1	3SA	E	AP	=	-600	D03	T2	2SA	E	7C	+1	150	-450	-10
D04	T1	4C	N	9T	=	620	D04	T2	3C	N	7P	+1	-170	450	10
D05	T1	3P	N	8K	=	140	D05	T2	3K	E	6P	=	110	250	6
D06	T1	6C	S	VT	=	1430	D06	T2	4C	N	8K	+2	-680	750	13

BILAN Nous gagnons de 24 IMP

Traduire IMP en PV

Ici un match de 6 donnes.

À gauche les résultats détaillés de la table T1 (celle où nous sommes en NS).

À droite les résultats détaillés de la table T2.

Ce bilan sera accessible quand au moins une table aura joué toutes ses donnes, puisque c'est la condition pour que le bouton RESULTATS apparaisse à cette table. On obtient un bilan partiel si l'autre table joue encore.

Quand les 2 tables ont fini de jouer, le bilan est définitif, un bouton permet d'accéder au calculateur de PV.

④ Traduction de l'écart IMP en PV.

Le bouton bleu donne l'accès à un site dédié à ce calcul.

Calculateur de Points de Victoire (FFB) PV gagnant + PV perdant = 20

Saisissez le **nombre de donnes** et l'**écart en IMP**. La page calcule automatiquement les PV de l'équipe gagnante et perdante.

Entrées

Nombre de donnes (d) :

Écart en IMP (I) :

• $I = (\text{IMP équipe A}) - (\text{IMP équipe B})$. Si I est négatif, l'équipe B est gagnante.
• Ici on travaille en **IMP**, pas en % ni en matchpoints.

Inverser le signe (A ↔ B) **Remise à zéro**

Résultat (conforme au barème officiel FFB : table IMP → PV)

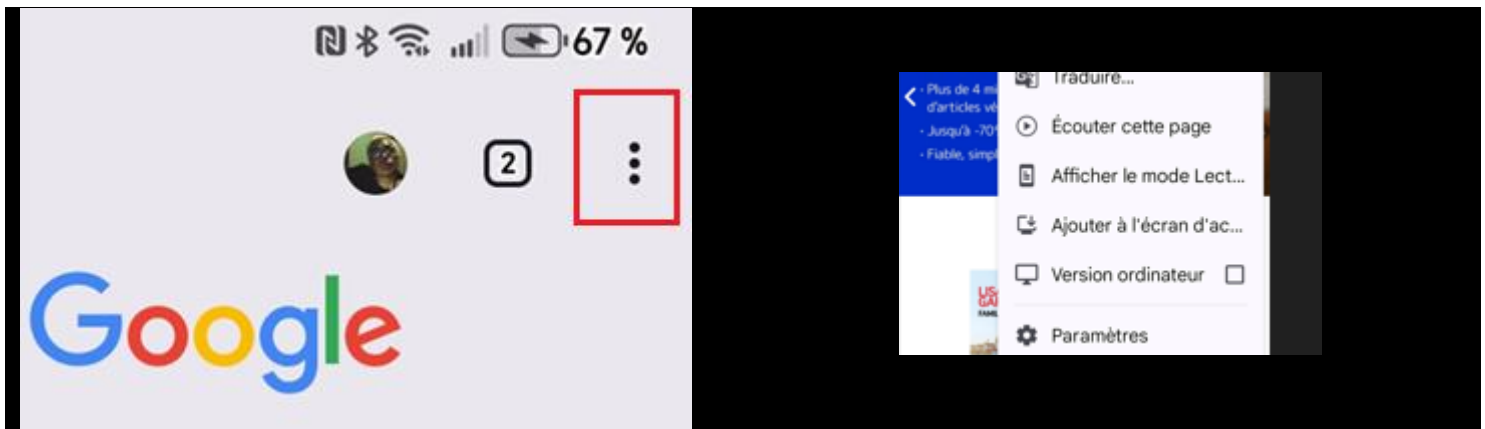
PV Équipe A : **13,18** Gagnant

PV Équipe B : **6,82** Perdant

Détails calcul
Mode=FFB (table) | d=12 | I=10 | |I|=10 → IMP utilisé=10
Barème FFB : valeurs issues de la table officielle (4 à 48 donnes, pas de 2).

On fixe le nombre de donnes (12) et l'écart IMP (10) et à droite s'affiche le score 13,18 à 6,82.

⑤ Pour faire un lien vers un site sur votre smartphone



1. Ouvrez google chrome
2. Allez sur le site <https://witp.fr/bridge/score.html>
3. Cliquez sur les 3 points verticaux en haut à droite de la page pour accéder au menu
4. Dans le menu cliquez sur « Ajouter à l'écran d'accueil »

Voilà vous avez sur l'écran d'accueil de votre smartphone une icône qui vous permet d'accéder directement au site.