

Qui est en premier ? Où je me situe dans le match ?

Des questions auxquelles **MatchVerify** va répondre simplement et clairement. Suivez épreuve par épreuve (Stage by stage) votre place dans votre squad par le calcul immédiat du résultat de chacun des tireurs du squad.

Connaissez le résultat final du match dans votre division juste après la publication du Verify du match en insérant les hit-factors des principaux concurrents

MatchVerify pourra aussi élaborer les résultats des matchs amicaux ou internes au Club et éliminer tout autre forme de relevé et calcul manuels. Le résultat sera immédiat.

MatchVerify peut accepter les résultats de jusqu'à 20 tireurs et 40 épreuves, son utilisation est très facile et conviviale.

Installation

<HELP>

Ce logiciel est la propriété de Claudio Mano et la licence d'utilisation peut être obtenue par l'adresse indiquée à l'écran. Ce logiciel est distribué en mode DEMO et, après enregistrement de sa copie, l'utilisateur recevra un mot de passe qui lui permettra d'accéder à toutes les fonctionnalités du logiciel.

Les logiciels sont complexes par essence et peuvent présenter des erreurs. Nous vous remercions de nous communiquer tout dysfonctionnement constaté.

<SETUP>

<MxStages> Permet aussi de sélectionner le nombre d'épreuves du match (De 1 à 40).

<Stage Points> Permet l'accès à un écran qui montre le nombre de points/coups de chaque Stage. En cliquant sur chacun il est possible de renseigner le nombre de points ou de le modifier (Au départ de chaque épreuve)

<Clear> Permet de mettre la base de données à zero et donc de commencer une nouvelle épreuve.

<SHOOTER>

Permet l'inclusion et la sélection de jusqu'à 30 tireurs identifiés par leur nom avec 12 lettres, ces informations ne pourront être exclues du match, sinon par un nouveau <CLEAR>.

Un simple clic sur la ligne dans la fenêtre fra sélectionner le tireur.

Cliquer sur « Minor » si vous êtes dans ce facteur de puissance.

<Include/Edit> Sur cet et écran il faut renseigner le numéro d'ordre du tireur (ce numéro peut aller jusqu'à 3 chiffres c à d que vous pouvez utiliser le numéro officiel de la compétition) et son nom (jusqu'à 12 lettres).

<Scoring>

Si le nombre de coups à été renseigné correctement comme ci-dessus le champs « MaxPnt » est rempli, sinon le faire.

Renseigner le temps "Time" en secondes à gauche et la fraction à droite.

Un clic sur les boutons de chaque résultat (De « A » à « No Shoot » additionne 1 résultat à chaque fois. (Ex. : Cliquer 3 fois sur « C » donne 3 C) Une autre facilité : Insérez tous les points que ne sont pas du « A » et cliquez sur « Complete » le solde de « A » s'insérera automatiquement.

Cliquer sur le bouton du numéro et nom du tireur pour en changer.

Cliquer "Stg-" pour en changer

Cliquer "done" fera apparaître le total de points, le temps et le facteur.

<VERIFY>

Cet écran montre les facteurs calculés mais permettent aussi de renseigner les facteurs de tireurs autres que ceux insérés lors des épreuves, pris sur le Verify officiel du match.

Pour renseigner ou modifier un facteur, sélectionner la ligne concernée.

Renseigner le facteur souhaité (Clignotant pour l'entier et à droite pour la fraction "Done". = valider

<Results>

Permet de visualiser les résultats par épreuve « *STAGE* » ou match « *MATCH* ».

Nota: La marge d'erreur peut être de +/- 0,01% par rapport au WINMSS.

"*STAGE*"

Ce écran présente la classification par épreuve, cliquer sur « Stg-« pour en changer.

Match:

Permet de visualiser le résultat final du match.