



A propos de MatchDesc II

Avec le programme MatchDesc (abréviation de Match Descriptor) il est possible de disposer de compétitions et de cibles prédéfinies mais on peut également modifier ces compétitions et ces cibles.

L'Assistant Compétition vous guide pas à pas vers la nouvelle compétition.



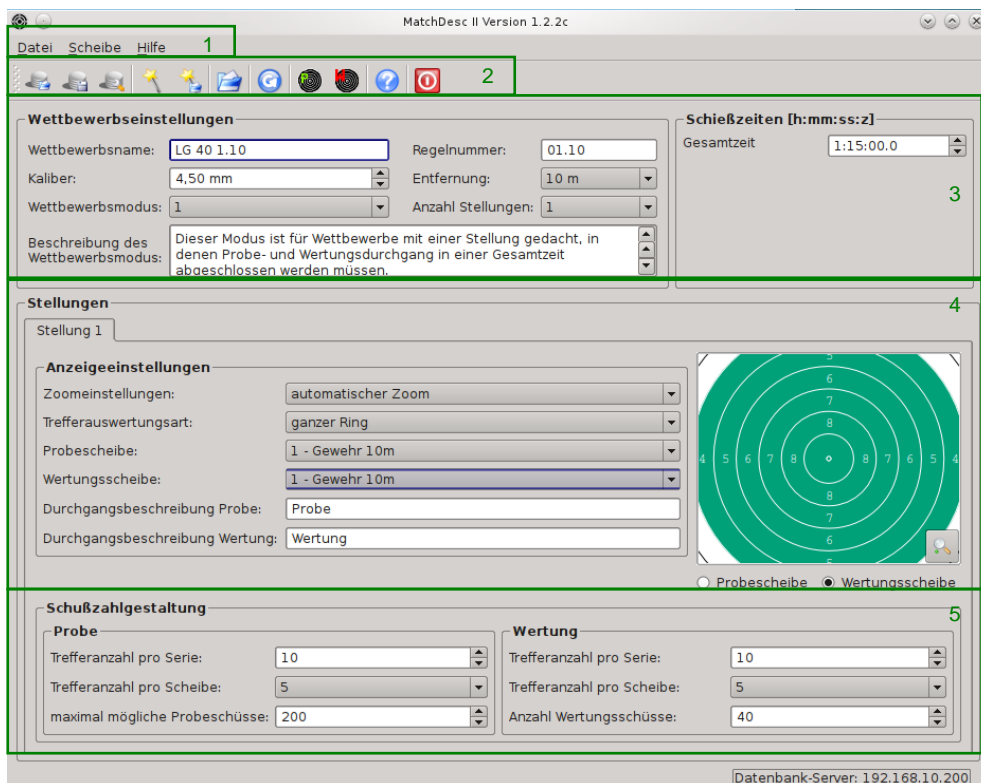
Shootmaster II - Résumé



4.1 La fenêtre MatchDesc

4.1.1 Constitution de la fenêtre MatchDesc

La fenêtre MatchDesc se décompose en cinq parties.



1. La barre des menus
2. La barre d'outils
3. La description de la compétition avec des masques de saisie pour le nom de la compétition, le numéro de la règle, le calibre, la distance, le nombre de positions ainsi que les temps de tir des différentes phases de tir (passes d'essais et de match) de même que les temps de pause entre les différentes phases.
4. Les positions, la représentation des réglages pour le zoom, les monitors des postes, la façon d'évaluer les impacts (point entier, dixième de point, Teiler, point caché), la cible d'essai, la cible de match et la description des phases d'essais et de match.
5. La gestion du nombre d'impacts par cible, les possibilités de réglages des séries, du nombre d'impacts par cible ainsi que du nombre maximal de tirs d'essais et du nombre de tirs de match.



Shootmaster II - Résumé



4.2 La barre des menus

La barre des menus de la fenêtre du programme est composée de trois sous-menus

Le menu **Fichier** offre les possibilités suivantes:

- Charger la compétition à partir de la base de données:** Ouvre une fenêtre à partir de laquelle on peut charger une compétition issue de la base de données. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+L.
- Enregistrer une compétition dans la base de données:** Enregistre la compétition actuellement saisie dans la base de données des compétitions. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+S.
- Créer une nouvelle compétition avec un assistant:** L'assistant vous aide pour élaborer pas à pas votre nouvelle compétition.
- Saisir la compétition avec l'assistant:** L'assistant vous aide pour modifier des compétitions mises à votre disposition.
- Modifier la base de données des compétitions:** Ouvre une fenêtre dans laquelle on peut intervenir sur la base de données des compétitions. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+B. Les fonctions suivantes sont à votre disposition dans cette fenêtre:
 - Activer et désactiver des compétitions.
 - Exporter des compétitions en fichiers binaires ou au format ASCII.
 - Supprimer des compétitions.
- Importer des compétitions à partir d'un fichier:** Insère une ou plusieurs compétitions à partir de fichiers binaires de compétitions dans la base de données et ouvre pour modifications la première compétition choisie. Les fichiers Compétition ont toujours le nom match.0< ID compétition>.bin et sont créés par la fonction [Charger des compétitions à partir de la base de données](#) ainsi qu'avec le programme MatCho. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+I.
- Terminer le programme:** Termine le programme MatchDesc. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+Q.

Le menu **Cible** offre les possibilités suivantes:

- Revoir les modifications de la cible actuelle:** Présente à nouveau l'état final de la cible actuelle avant son édition. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+R.
- Modifier la cible d'essai:** Ouvre une fenêtre dans laquelle la cible d'essai de la position actuellement saisie peut être modifiée. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+P.
- Modifier la cible de match:** Ouvre une fenêtre dans laquelle la cible de match de la position actuellement saisie peut être modifiée. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+W.

Le menu **Aide** offre les possibilités suivantes:

- Aide:** Indique l'aide MatchDesc-Online. Cette fonction est également accessible par la touche F1.














Shootmaster II – Résumé



4.3 La barre d'outils

La barre d'outils dans la partie supérieure de la fenêtre vous offre, suivant les symboles utilisés, les fonctions suivantes:

	Charger une compétition à partir de la base de données: Ouvre une fenêtre dans laquelle une compétition peut être chargée pour modification à partir de la base de données. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+O.
	Enregistrer une compétition dans la base de données: Enregistre la compétition actuellement saisie dans la base de données. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+S.
	Modifier la base de données Compétitions: Ouvre une fenêtre dans laquelle la base de données Compétitions peut être modifiée. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+B. Les fonctions suivantes sont disponibles dans cette fenêtre: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Activer et désactiver des compétitions <input type="checkbox"/> Exporter des compétitions en fichiers binaires <input type="checkbox"/> Supprimer des compétitions
	Créer une nouvelle compétition avec l'assistant: Ouvre l'assistant pour créer une nouvelle compétition. Avec l'assistant, vous allez créer pas à pas une nouvelle compétition.
	Modifier une compétition avec l'assistant: L'assistant vous aide dans la modification de compétitions actuellement présentes.
	Importer une compétition à partir de la base de données: Insère une ou plusieurs compétitions issues de fichiers binaires dans la base de données et ouvre la première compétition sélectionnée pour modifications. Les fichiers compétition portent toujours le nom match.0<ID compétition>.bin
	Revoir les modifications de la cible actuelle: Donne un aperçu de l'état final de la cible actuelle avant de l'éditer. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+R.
	Modifier la cible d'essai: Ouvre une fenêtre dans laquelle la cible d'essai de la position actuellement analysée peut être modifiée. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+P.
	Modifier la cible de match: Ouvre une fenêtre dans laquelle la cible de match de la position actuellement analysée peut être modifiée. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+W.
	Aide: Indique l'aide MatchDesc - Online. Cette fonction est également accessible par la touche F1.
	Terminer le programme: Termine le programme MatchDesc. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+Q.



Shootmaster II - Résumé



4.4 Réglages d'une compétition

Dans la partie supérieure de la fenêtre de MatchDesc-Fensters se situe le masque de saisies des réglages de toutes les compétitions.

Wettbewerbseinstellungen

Wettbewerbsname: Regelnummer:

Kaliber: mm Entfernung:

Wettbewerbsmodus: Anzahl Stellungen:

Schweizer Verdecktschiessen

Beschreibung des Wettbewerbsmodus:

Ici on peut définir ou modifier les réglages des compétitions:

- Nom de la compétition: Nom de la compétition qui peut avoir 19 signes au maximum..
- Numéro de la règle: Numéro de la règle de la compétition. (DSB = 4 chiffres)

Si vous voulez créer une compétition qui n'a pas de numéro de règle du D.S.B., et dans le but d'éviter une situation conflictuelle avec les numéros DSB, il est vivement conseillé d'utiliser un numéro à partir de 99.00

- Calibre: Ici sera défini le calibre (diamètre du projectile en mm) utilisé dans la compétition.
- Distance: Ici sera définie la distance jusqu'à la cible.
- Mode de compétition: Ici sera défini le mode de compétition de celle actuellement en service. Le mode de compétition nous renseigne sur le déroulement de la compétition, sur les différents temps de tir, qui pourront être saisis à droite, à côté des réglages de la compétition dans la fenêtre principale du programme MatchDesc. Vous trouverez un peu plus loin un aperçu des différents modes de compétition avec leurs descriptions respectives.
- Tir recouvert Suisse: Ici va être défini si oui ou non la compétition actuelle est une compétition recouverte Suisse. Lors de compétitions recouvertes Suisse, on recouvre le plus souvent quelques séries (pas d'indication d'impact) et on en garde certaines. Les séries recouvertes seront ensuite découvertes à la suite d'une série enregistrée. Des informations plus précises sur le tir recouvert Suisse vous sont données sous le chapitre [Tir recouvert Suisse](#).
- Description du mode de compétition: Nous fournissons un texte sur le mode de la compétition actuellement sélectionné.
- Nombre de positions: Indique le nombre des différentes positions dans la compétition actuelle.



Shootmaster II - Résumé



4.5 Modes de compétition

N°.	Description	Temps 1	Temps 2	Temps3	Temps 4
1	Ce mode a été conçu pour des compétitions ayant une seule position et dont la passe essai et la passe match doivent être réalisées dans un seul temps global.	Temps total	x	x	x
2	Ce mode a été étudié pour des compétitions ayant entre une et trois positions dont les passes essais et match doivent être réalisées dans un seul temps global.	Temps total	x	x	x
3	Ce mode a été conçu pour des compétitions ayant de une à trois positions pour lesquelles chaque position a un temps déterminé et dont les positions doivent démarrer ensemble.	Durée position 1	Durée position 2	Durée position3	x
4	Ce mode est prévu pour le pistolet vitesse 25m (OSP). Les temps identiques verront leurs deux séries rassemblées.	Durée position 1	Durée position 2	Durée position 3	Durée position 4
5	Ce mode a été étudié pour le pistolet vitesse 25m des jeunes. Trois séries ont toujours le même temps. La passe peut être effectuée en deux parties avec des temps différents.	Durée position 1	Durée position 2	Durée position 3	Durée position 4
6	Ce mode est prévu pour le pistolet sport. La précision et le duel ont des temps différents et le duel reçoit en plus un temps de préparation.	Temps de tir de la série précision	Temps de prépa. de la série duel	Temps de tir de la série duel	x
7	Ce mode a été pensé pour le pistolet de service. La précision et le duel reçoivent des temps différents. Il n'y a pas de temps d'essai.	Temps de tir de la série précision	Temps de tir de la série duel	x x	
8	Le mode choisi a été conçu pour le pistolet standard. Vous pouvez saisir un temps de préparation et jusqu'à trois autres temps de tir.	Temps de prépa.	Temps de tir série 1 - 4	Temps de tir série 5-8	Temps de tir série 9-12



Shootmaster II - Résumé



9	Ce mode est prévu pour les armes anciennes. Il n'y a qu'une position avec un temps d'essai et de match déterminé.	Temps de préparation	Temps de tir	x	x
10	Ce mode a été pensé pour une finale. Ici, on peut déterminer un temps de préparation, un temps d'essai et le temps pour chaque tir.	Temps de préparation,	temps d'essai, Temps de Tir		x
11	Ce mode a été conçu pour la carabine et le pistolet en mode Bundesliga. On peut déterminer un temps d'essai, un temps de match, un temps de préparation pour le tir de barrage et le temps de tir de ce barrage.	Temps d'essai, Temps de match, Temps de prépa.		Barrage	Temps de tir du barrage
12	Ce mode a été pensé pour les fusils d'ordonnance et à levier d'armement. Un temps d'essai défini est prévu. Il peut être scindé en deux avec des temps et des positions différentes.	Temps d'essai	Temps de tir séries Partie A	Temps de tir séries Partie B	x
13	Ce mode sélectionné concerne un tir de grand prix avec une seule position sans limite de temps.	x x x x			
14	Ce mode a été étudié pour un tir de "Tradition": Maitre et Mouche avec une seule position et sans limitation de temps.	x x x x			
15	Ce mode a été étudié pour un tir de grand prix avec une seule position et un temps global, qui passera des essais en match automatiquement par un nombre d'essais déterminé.	Temps total	x	x	x
16	Ce mode a été conçu pour un tir de grand prix avec une seule position et un temps global de tir dont le dernier tir d'essai choisi deviendra le premier tir de match. (Mettre le curseur du nombre maximal d'essais sur 200.)	Temps total	x	x	x
17	Le mode sélectionné a été fait pour la cible mobile.				
18	8 tirs: 4 tirs individuels et une série de 2 x 2 tirs Les tirs 1 - 4 vont être affichés Le tir 5 est recouvert				



Shootmaster II - Résumé



	<p>Tir 6, on présente le tir 5 dans le graphique (5 sec) et ensuite le tir 6</p> <p>Tir7 est recouvert</p> <p>Tir 8, on présente le tir 7 dans le graphique (5 sec) et ensuite le tir 8</p> <p>Tous les tirs vont être additionnés pour en faire une série.</p>				
19	<p>10 tirs: 4 tirs individuels et une série de 2 x 3 tirs</p> <p>Les tirs 1 - 4 vont être présentés</p> <p>Le tir 5 est recouvert</p> <p>Le tir 6 est recouvert</p> <p>Tir 7 on présente le tir 5 (4 sec) puis le tir 6 (4 sec) et ensuite le tir 7</p> <p>Le tir 8 est recouvert</p> <p>Le tir 9 est recouvert</p> <p>Tir 10, on présente le tir 8 (4 sec) puis le tir 9 (4 sec) et ensuite le tir 10</p> <p>Tous les tirs vont être additionnés pour en faire une série.</p>				
20	<p>10 tirs: 2 tirs individuels, 1 série de 2 tirs et une série de 2 x 3 tirs</p> <p>Les tirs 1 - 2 vont être présentés</p> <p>Le tir 3 est recouvert</p> <p>Tir 4, on présente le tir 3 (5 sec) puis le tir 4</p> <p>Le tir 5 est recouvert</p> <p>Le tir 6 est recouvert</p>				



Shootmaster II - Résumé



	<p>Tir 7, on présente le tir 5 (4 sec) puis le tir 6 (4 sec) et ensuite le tir 7</p> <p>Le tir 8 est recouvert</p> <p>Le tir 9 est recouvert</p> <p>Tir 10, on présente le tir 8 (4 sec) puis le tir 9 (4 sec) et ensuite le tir 10</p> <p>Tous les tirs vont être additionnés pour en faire une série.</p>					
21						
22						
23						
24	<p>Carabine et pistolet à air en mode Liga Bayern. On tire en mode Liga 4 contre 4. En cas d'égalité de points 2:2, c'est la paire 1 qui tirera un barrage.</p>	Temps d'essai	Temps de match	Préparation	Barrage	Temps de tir du barrage
25	<p>Carabine et pistolet à air en mode Liga Hessen. On tire en mode Liga 4 contre 4. En cas d'égalité de points 2:2, c'est le résultat par équipe qui servira à désigner le vainqueur.</p>	Temps d'essai	Temps de match	Préparation	Barrage	Temps de tir du barrage
Tir recouvert Suisse	<p>Dans le domaine des tirs recouverts Suisse il y a des compétitions pour lesquelles les points de certaines séries sont cachés (sans annonce de points) et d'autres séries avec un affichage normal (annonce des points faite de suite).</p>	Temps total	Pause après des tirs recouverts	Pause présentation des tirs recouverts		



Shootmaster II - Résumé



4.6 Temps de tir

Dans la partie haute à droite dans la fenêtre sont situés les champs de saisie des temps de tir des différentes phases de tir (phase essai et phase match) ainsi que les temps de pause entre les différentes phases.

Schiesszeiten [h:mm:ss:z]

Zeit 1	<input type="text" value="0:30:00:0"/>
Zeit 2	<input type="text" value="0:00:00:0"/>
Zeit 3	<input type="text" value="0:00:00:0"/>
Zeit 4	<input type="text" value="0:00:00:0"/>

Les temps de tir seront saisis au format [h:mm:ss.z] . La position avant le premier double point nous donne le nombre d'heures. Sur la position suivante seront marquées les minutes. Suit ensuite la position des secondes et la dernière place disponible sera attribuée à la dixième de seconde.

Pour saisir les temps de tir, faites un clic gauche à gauche de la position que vous souhaitez éditer. Avec les touches ↑ et ↓ vous pourrez définir les temps. Avec les touches ← et → ou avec la touche du tabulateur, vous pourrez basculer entre les différentes zones de temps de tir. (h, mn, sec. et 1/10e sec.)

Les temps de tir sont à chaque fois dépendant des réglages issus du mode de compétition que vous aurez choisi. Des informations plus précises vous sont fournies par le listing [Mode de compétition](#).



Shootmaster II - Résumé



4.7 Définir les positions

Dans la partie inférieure de la fenêtre principale se situent des champs de saisies dans lesquels seront définis les réglages de chaque position d'une compétition.

Sur le bord supérieur du domaine de définition des positions se trouvent des Tabs (Fiches) avec lesquels on peut changer la position de la compétition actuellement en service.

Les réglages pour chaque position sont composés d'un réglage de la présentation de la cible et d'un réglage qui définira le nombre de tirs.

Dans les champs de saisie des réglages de présentation, on va inclure des options qui vont se répercuter sur l'affichage de la compétition de chaque PC de commande des postes. Pour avoir rapidement une idée sur les répercussions que vont apporter les modifications sur l'affichage de la compétition, on trouve à droite, à côté des réglages de présentation, une prévisualisation de la cible telle qu'elle apparaîtra ensuite sur les PC de commande des postes.

Dans le domaine de la définition du nombre de tirs on va définir, grâce aux réglages, le nombre de tirs d'essai et de match d'une compétition.

Dans ce qui va suivre, on va vous présenter en détail les différentes options de réglages de présentation et de définition du nombre de tirs.

4.8 Réglages du zoom

A l'aide du réglage du zoom, on va définir quelle partie de la cible doit apparaître sur l'écran des PC de commande des postes. On peut choisir entre les options suivantes:

- Pas de zoom On présente toujours la cible entière avec toutes les zones.
- Zoom automatique: la cible est agrandie/diminuée de façon que tous les impacts soient visibles.
- Jusqu'au 8 inclus: la cible est agrandie, de façon que seules les trois zones intérieures soient visibles. Sur une cible qui va jusqu'au dix, la présentation s'arrêtera donc au point huit.
- Jusqu'au 6 inclus: la cible sera agrandie de façon que seules les cinq zones intérieures soient visibles. Sur une cible qui va jusqu'au dix, la présentation s'arrêtera donc au point six.
- Jusqu'au 4 inclus: la cible est agrandie de façon que seules les sept zones intérieures soient visibles. Sur une cible qui va jusqu'au dix, la présentation s'arrêtera donc au point quatre.

Quand vous modifiez les réglages du zoom, la prévisualisation de la cible, qui se trouve à droite des réglages, sera automatiquement actualisée. Ainsi vous pouvez voir de suite quelles incidences auront les modifications du réglage du zoom sur la présentation de la cible sur les PC de commande des postes.



Shootmaster II - Résumé



4.9 Modes d'évaluation

Concernant les réglages d'évaluation, on va définir comment la valeur de l'impact doit être affichée sur les PC de commande des postes. Les options suivantes sont sélectionnables:

- Dixième de point: la valeur du tir va être affichée avec la précision d'un dixième de point
- Point entier: la valeur du tir va être affichée avec la précision d'un point entier
- Teiler: on utilise le Teiler. Le Teiler est la distance qu'il y a entre le centre de l'impact et le centre de la cible.
- Groupement: on va définir le plus petit cercle qui permet d'englober tous les impacts.
- Essai point entier, Match recouvert: Dans la passe d'essai, les tirs seront affichés avec la précision du point entier. La passe de match suivra recouverte. Aucun impact ne sera affiché.
- Evaluation au 100e:
- Dixième de point avec le Teiler en cas d'égalité de points: Evaluation au dixième de point pour les tirs individuels. En cas d'égalité à la fin de la compétition, c'est le Teiler qui fera la différence.
- Point entier avec le Teiler en cas d'égalité de points: Evaluation au point entier pour les tirs individuels. En cas d'égalité à la fin de la compétition, c'est le Teiler qui fera la différence.

4.10 Sélectionner la cible d'essai et de match

Pour sélectionner une cible d'essai ou de match pour la compétition en cours, cliquez sur la boîte de dialogue correspondante. Il apparaît alors une liste avec toutes les cibles disponibles dans la base de données.

Les éléments insérés dans cette liste l'ont été d'après le schéma suivant :

Numéro d'identification de la cible – Nom de la cible

- Le numéro d'identification d'une cible est un chiffre unique pour chaque cible, ce qui permet de différencier les cibles dans la base de données. Ce numéro a été utilisé ici, car il peut y avoir des cibles avec le même nom, mais avec un numéro d'identification différent.
- Le nom d'une cible donne un nom à une cible. Ce champ peut rester vide au cas où une cible n'a pas eu de nom défini.

Quand vous avez sélectionné une cible dans la base de données, la prévisualisation, située à droite des réglages, s'actualise automatiquement. Cela vous permet de déjà visualiser la cible choisie et de vous faire une idée.

Si vous souhaitez définir vous-même une cible, lisez ce qui suit:

- [Modifier la cible disponible](#)
- [Créer une nouvelle cible](#)



Shootmaster II - Résumé



4.11 Description de l'épreuve

Dans les champs de saisie „Description de la passe Essai“ et „Description de la passe Match“, on peut faire une description de la position actuellement sélectionnée, qui sera affichée sur les PC de commande quand cette position est active.

La longueur de cette description est limitée à 19 caractères.

4.12 Définir le nombre de tirs par cible d'essai et par cible de match

Dans la partie inférieure de l'écran des positions se trouve le masque pour les nombres de tir des cibles d'essai et de match de la position actuellement en cours.

#

Schussanzahlgestaltung	
Probe	Wertung
Trefferanzahl pro Serie: 0	Trefferanzahl pro Serie: 10
Trefferanzahl pro Scheibe: 0	Trefferanzahl pro Scheibe: 5
maximal mögliche Probeschüsse: 0	Anzahl Wertungsschüsse: 20

Les modifications des réglages suivants sont possibles:

- Nombre d'impacts par série: est défini le nombre d'impacts par série de la compétition actuellement en cours.
- Nombre d'impacts par cible: ici va être défini le moment où l'on changera la cible d'une compétition sur les écrans des PC.
- Nombre maximal de tirs d'essai: ici va être défini le nombre maximal de tirs d'essai de la position actuelle. Actuellement le nombre maximal de tirs d'essai est limité à 200.
- Nombre de tirs de match: ici va être défini le nombre de tirs de match de la position actuellement en cours.



Shootmaster II - Résumé



2. L'éditeur de cibles

2.1 Constitution de la fenêtre Editeur de cibles

La fenêtre de l'éditeur de cibles se compose, en gros, de cinq parties. Dans la partie supérieure de la fenêtre se situe la barre des menus. Juste dessous se trouve la barre d'outils. La plus grande partie de la fenêtre est occupée par des champs de saisie pour les données des cibles ainsi que pour la prévisualisation. Dans la partie supérieure gauche de ce domaine se situe le masque de saisie des différentes données d'une cible (numéro d'identification, nom de la cible, diamètre de la cible ...).

Ring	Durchmesser [mm]	Wert
Innenzehner	-0.5	
10	0.5	0
9	5.5	1
8	10.5	0
7	15.5	1
6	20.5	0
5	25.5	1
4	30.5	0
3	35.5	1
2	40.5	0
1	45.5	1

Dessous, dans la partie inférieure gauche de la fenêtre se trouve un tableau, dans lequel sont représentés les diamètres et les valeurs des zones. Dans ce tableau on peut aussi modifier les diamètres et les valeurs des zones.

[Définir le diamètre d'une mouche, le diamètre d'une zone et leurs valeurs](#)

Dans la partie droite de la fenêtre on trouve une présentation de la cible actuellement définie, qui prendra en compte toutes les modifications que vous y apporterez et qui sera réactualisée automatiquement.

Il est à noter que, la présentation de la cible ne pourra être actualisée que si la configuration que vous souhaitez est correcte. Les conditions à remplir pour élaborer une configuration de cible correcte sont listées dans le paragraphe [Prévisualisation de la cible](#).



Shootmaster II - Résumé



2.2 La liste des menus

La liste des menus, dans la partie supérieure de la fenêtre, se compose de deux menus:

Le menu **Données** permet les choix suivants:





- Enregistrer la cible dans la base de données: enregistre la cible actuellement saisie dans la base de données ShootMaster. Cette fonction est également accessible avec la combinaison des touches Strg+S.
- Créer une nouvelle cible: rejète les données de la cible actuellement saisie et en crée une nouvelle avec le numéro d'identification de la prochaine cible libre. Cette fonction est également accessible avec la combinaison des touches Strg+N.
- Retour à la fenêtre principale: Termine l'éditeur d'écriture et retourne à la fenêtre principale de l'application. Cette fonction est également accessible avec la combinaison des touches Strg+Q.

Le menu **Aide** permet les choix suivants:

- Aide: Indique l'Aide Online MatchDesc. Cette fonction est également accessible avec la touche F1.

2.3 La barre d'outils.

La barre d'outils dans la partie supérieure de la fenêtre permet, suivant les symboles, les fonctions suivantes:

	Enregistre la cible actuelle modifiée dans la base de données du ShootMaster. Cette fonction est également accessible par la combinaison des touches Strg+S.
	Rejète les données de la cible actuellement saisie et en crée une nouvelle avec le numéro d'identification de la prochaine cible libre. Cette fonction est également accessible avec la combinaison des touches Strg+N.
	Indique l'Aide Online MatchDesc. Cette fonction est également accessible avec la touche F1.
	Termine l'éditeur d'écriture et retourne à la fenêtre principale de l'application. Cette fonction est également accessible avec la combinaison des touches Strg+Q.



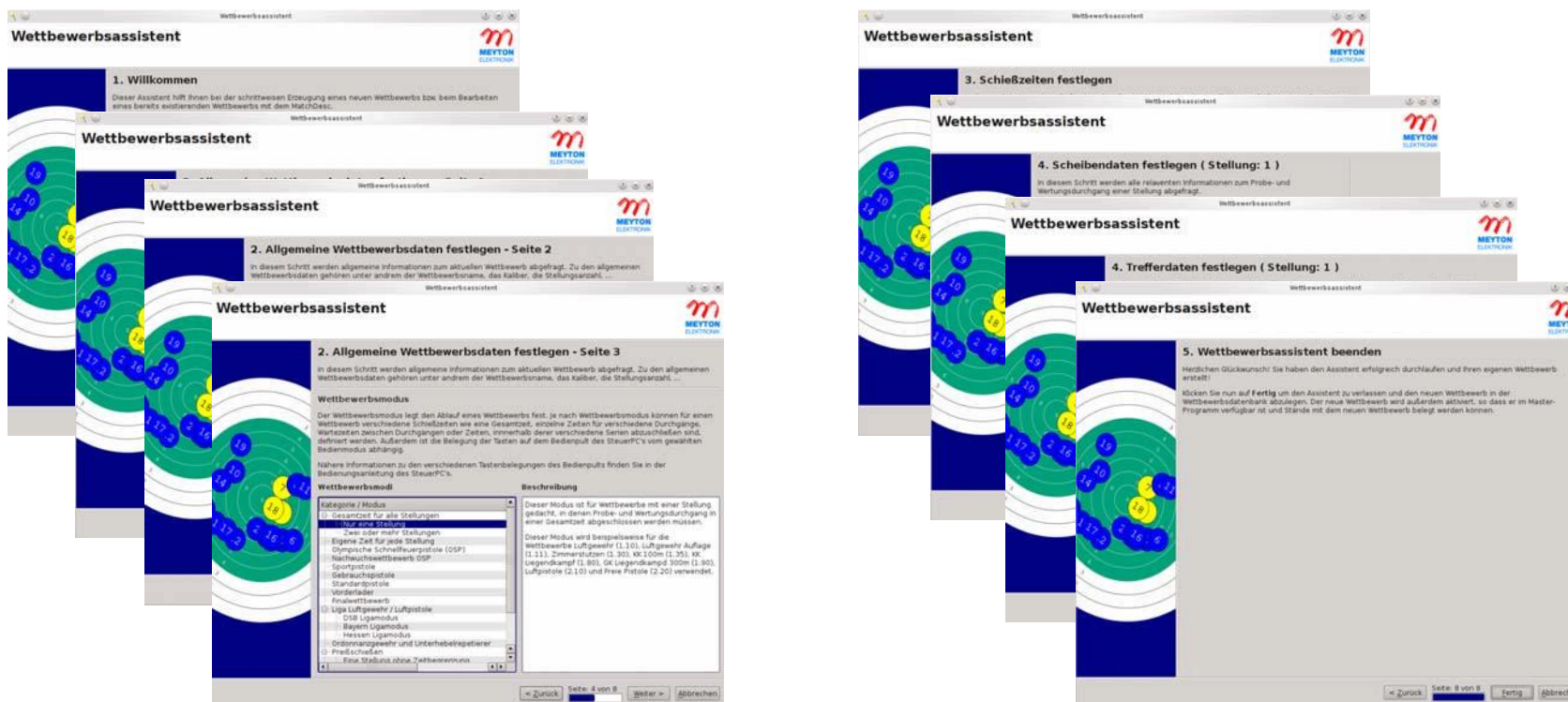
Shootmaster II - Résumé



3. L'assistant compétition

3.1 Créer de nouvelles compétitions - avec l'assistant compétitions.

Pour créer une nouvelle compétition, cliquez sur  - **Créer une nouvelle compétition avec l'assistant.** La fenêtre de l'assistant de compétitions va s'ouvrir. La nouvelle compétition va être créée en 6 étapes.



A chaque étape, il sera demandé les données correspondantes de la compétition qu'il faudra bien sûr renseigner correctement. A la fin, la nouvelle compétition sera automatiquement enregistrée dans la base de données Compétitions et sera de suite disponible.