

TUTO : Jouer sur SHG - Sauvegarder le match et l'envoyer au Td quand tu gagnes

1 : 15 minutes avant l'heure prévue, se connecter sur le site <http://www.safeharborgames.net/>

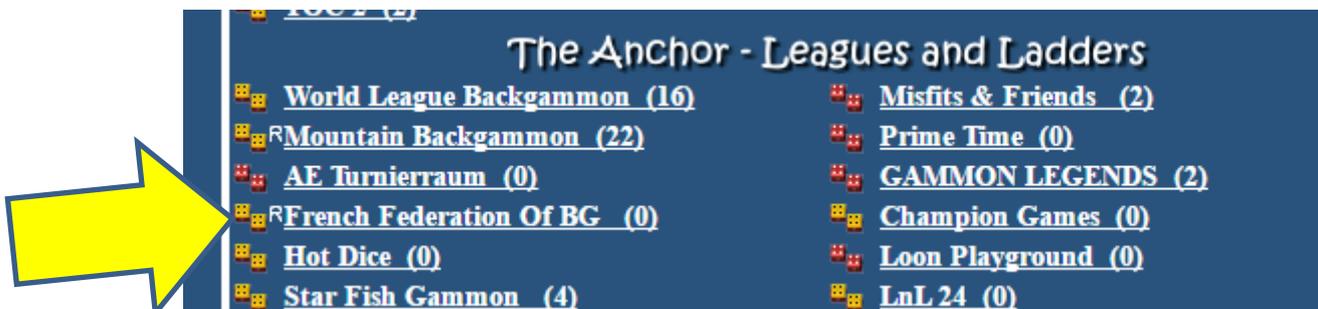
Tu ne perdras pas de temps avec la mise à jour de SHG



2 : Tu cliques sur Backgammon (c'est mieux !)



3 : Tu entres dans la salle de la Fédération



4 : Tu arrives là et c'est beau. Tu attends ton partenaire



5 : Il arrive (ici Arkhimesdes)



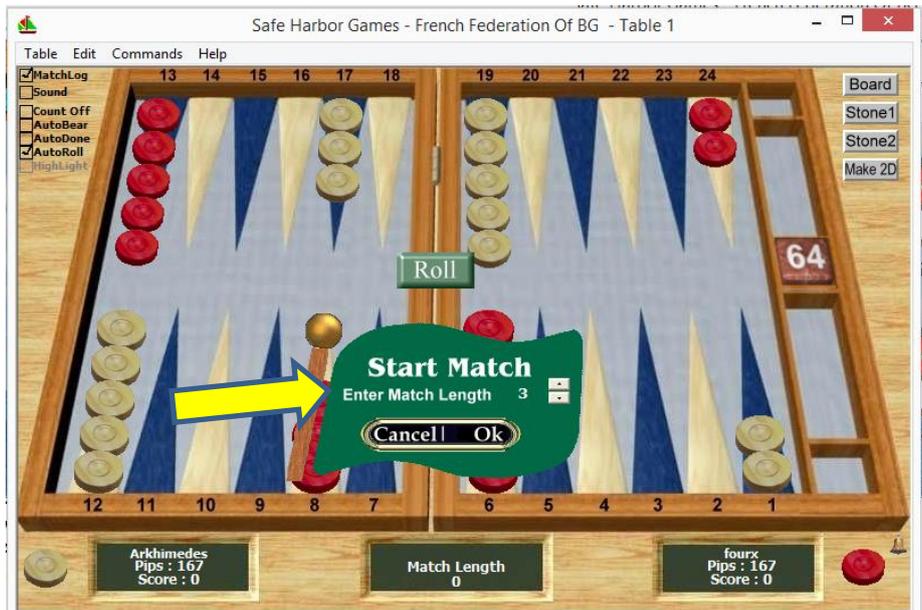
On se parle comme des amis



On clique sur un siège de la table 1 pour s'asseoir, puis on clique sur les dés



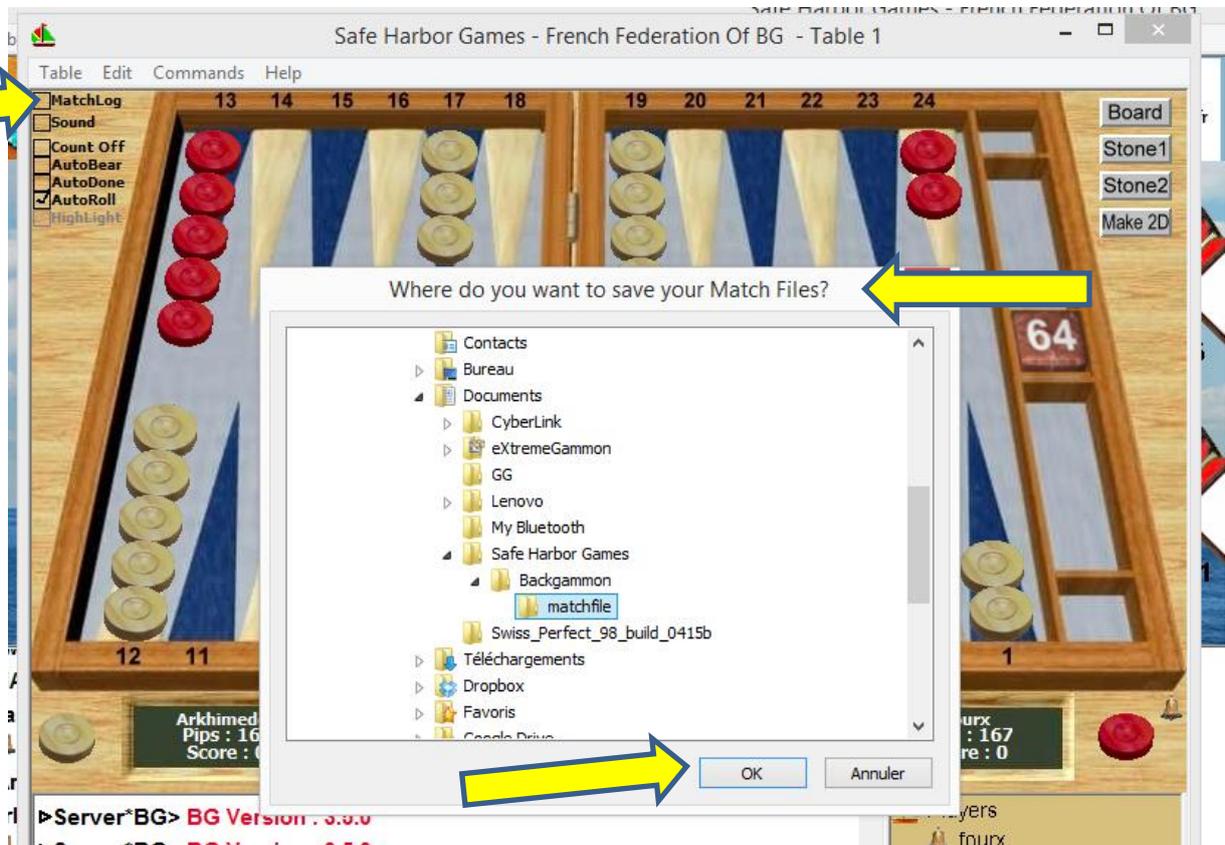
Le joueur assis en haut règle la longueur du match



Tu vérifies que la case Matchlog (en haut à gauche) est bien cochée



**Si non, la cocher et dans la fenêtre qui s'ouvre, tu cliques sur
OK**



**C'est le chemin à noter pour retrouver le fichier sauvegardé
Le message suivant apparaît ensuite confirmant que la case
est bien cochée**

Server*BG> Auto-Matchlog Save turned ON

Il peut arriver que le message suivant apparaisse

Dans ce cas, surtout ne pas cliquer sur **Accept**. Tu contactes ton partenaire dans la barre de dialogue pour voir si sa connection est perdue ou s'il réfléchit, puis tu cliques sur **Reject**.



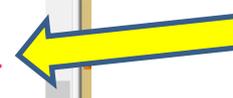
En cas de déconnexion, tu fais comme le dit Mano :



La fin du match approche, surtout ne pas partir comme un voleur, gagnant comme perdant – ce n'est pas poli - et bien attendre que le message de sauvegarde du fichier apparaisse.



Server^BG> MatchLog saved to C:\Users\fourx\Documents\Safe Harbor Games\Backgammon\matchfile\fourx_Arkhimedes_FrenchFederationOfBG_201611202117_00.mat



Envoyer le résultat à la boîte ONLINE : online@ffbg.fr copie à son partenaire d'un soir

Indiquer la compétition (Coupe/CDF, la poule, le nom de l'adversaire, le résultat)

Joindre le fichier en pièce jointe en le récupérant dans le répertoire ci-dessus.

Petite astuce au départ, prendre une photo du lien...