



Avec le soutien de



ASSOCIATION CANTONALE VALAISANNE DE PÉTANQUE

Edition 2020.05

Copyright 2002-2020 JAGGI Vincent vjaggi@gmail.com http://petanque.vvjaggi.ch/

1. TABLE DES MATIÈRES

2. PRÉSENTATION - 2.1. Présentation générale - 2.1.1. Concours - 2.1.2. Licences - 2.2. Présentation graphique - 2.2.1. Fenêtre principale - 2.2.2. Fenêtre de recherche - 2.2.3. Fenêtre de gestion - Onglets - 2.2.4. Fenêtre de gestion – Pied de fenêtre - 2.2.5. Enchaînement des fenêtres - 2.2.6 Boutons -	10 - - 10 - - 10 - - 11 - - 11 - - 12 - - 13 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
2.1. Présentation générale 2.1.1. Concours 2.1.2. Licences 2.1.2. Licences 2.2. Présentation graphique 2.2.1. Fenêtre principale 2.2.2. Fenêtre de recherche 2.2.3. Fenêtre de gestion - Onglets 2.2.4. Fenêtre de gestion - Pied de fenêtre 2.2.5. Enchaînement des fenêtres 2.2.6 Boutons	- 10 - - 10 - - 11 - - 11 - - 11 - - 12 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
2.1.1. Concours	- 10 - - 11 - - 11 - - 11 - - 12 - - 13 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
2.1.2. Licences	- 11 - - 11 - - 11 - - 12 - - 13 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
2.2. Présentation graphique 2.2.1. Fenêtre principale 2.2.2. Fenêtre de recherche 2.2.3. Fenêtre de gestion - Onglets 2.2.4. Fenêtre de gestion – Pied de fenêtre 2.2.5. Enchaînement des fenêtres 2.2.6 Boutons	- 11 - - 11 - - 12 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
 2.2.1. Fenêtre principale	- 11 - - 12 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
 2.2.2. Fenêtre de recherche	- 12 - - 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
 2.2.3. Fenêtre de gestion - Onglets 2.2.4. Fenêtre de gestion – Pied de fenêtre	- 13 - - 14 - - 15 - - 15 -
 2.2.4. Fenêtre de gestion – Pied de fenêtre	- 14 - - 15 - - 15 -
2.2.5. Enchaînement des fenêtres	- 15 - - 15 -
2.2.6 Boutons	- 15 -
2.3. Perdu ?	- 15 -
3. GÉRER UN CONCOURS	16 -
3.1. Rechercher un concours	- 16 -
3.2 Onglet Corpetéristiques	- 17 -
3.2. Ongici Calacteristiques	- 17 -
3.2.1. Date et neure	- 17 -
3.2.3. Libellé	- 17 -
3.2.4. Description du concours	- 18 -
3.2.5. Mitigé	- 18 -
3.2.6. Basé	- 18 -
3.2.7. Commencer au basé (sans cadrages)	- 18 -
3.2.8. Les scores vont à 13	- 19 -
3.2.9. A quel stade se déroulent les cadrages	- 19 -
3.2.10. Gestion du temps. Dernier tour si actif	- 19 -
3.2.11. Marge en minutes	- 20 -
3.2.12. Si le concours recontinence le rendemain en poules,	- 20 -
3 2 14 Tirages automatiques Dernier tour si actif	- 20 - - 21 -
3.2.15 Données	- 21 -
3.2.16. Concours lié à	- 21 -
3.2.16.1. Particularité des championnats cantonaux	- 21 -
3.2.17. Concours lié(s)	- 22 -
3.3. Onglet Equipes	- 22 -
3.3.1. Créer	- 23 -
5.5.2. Atticher	- 23 -
3.3.3. Code barres	- 23 -
3.3.4. Tilage au sort	- 23 - 24
336 >>	- 2 4 - - 24 -
3.3.7. Information sur le tirage	- 24 -
3.3.8. Tirage manuel	- 25 -
3.3.9. Forcer un tirage sans contrôle	- 25 -
3.3.10. Ajouter équipe dans une poule à 3	- 26 -
3.3.10.1. Concours non validé	- 26 -
3.3.10.2. Concours validé	- 26 -
3.3.11. Dévalider (et supprimer le concours)	- 27 -
3.4. Onglet Poules	- 28 -
3.5. Concours validé	

	Générateur de concours	29 -
3.6.1	. Tester l'application	29 -
3.6.2	. Structure de concours	30 -
4. C	DIVERSES INFOS COMMUNES À TOUS LES TYPES DE CONCOURS	31 -
4.1.	Saisie du score d'un match sur un concours	31 -
4.1.1	. Modifier liste	
4.1	1.1.1. Poules	- 11 - 21
4.1	Double-clic	- 31 - - 32 -
4.1.2 4	2 1 Poules	- 32 -
4.1	1.2.2. Tours finaux et autres types de concours	32 -
4.2.	Saisie du score d'un match sur l'utilisation des terrains	32 -
12	Turnes de time con contra contempotique anatique termin con con	20
4.5. //3/1	Au soc (-inoctif)	- 32 -
4.5.1	Au sac (-IIIacui)	- 52 -
4.5	3.1.2 Groupe élargi	- 33 -
4.3	3.1.3. Cadrages et finale	34 -
4.3.2	. Automatique	34 -
4.3	3.2.1. Groupe élargi	34 -
4.3.3	. Système tennis	34 -
4.3.4	Concours secondaire récupérant les perdants des poules	35 -
4.4.	Egalités dans le classement	36 -
4.4.1	Groupes	37 -
4.5.	Qualifier les équipes pour les tours finaux	37 -
4.5.1	. Qualifier pour tours finaux	37 -
4.5.1	Système tennis	37 -
5. C	GÉRER LES ÉQUIPES	- 38 -
5.1.	Description	- 58 -
5.2.	Entête	
5.2.1		38 -
	. N° tirage	
5.2.2	N° tirage Nom de l'équipe	- 38 - - 38 - - 38 -
5.2.2 5.2.3	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct 	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 -
5.2.2 5.2.3 5.3.	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs"	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse 	- 38 - - 39 - - 39 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié 	- 38 - - 39 - - 39 - - 41 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger 	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 39 - - 41 - - 41 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger Ajouter une lettre 	- 38 - - 39 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 41 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet ''Joueurs'' Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger Ajouter un lettre Ajouter une lettre Ajouter une équipe Retirer le joueur 	- 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4.	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 43 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. [N° tirage	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 43 - - 43 - - 43 - - 43 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. I 6.1.	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 43 - - 43 - - 43 - - 43 - - 44 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. [6.1. 6.2	 N° tirage	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 44 - 44 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. I 6.1. 6.2. 6.2.1	 N° tirage	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 44 - - 44 - - 44 - - 44 - - 44 - - 44 - - 45 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. I 6.1. 6.2. 6.2.1 6.2.2	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger Ajouter une lettre Ajouter une lettre Ajouter une équipe Retirer le joueur Concours validé SCRIRE LES ÉQUIPES PAR CODE BARRES Description Fonctionnement Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur licencié Suisse	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 44 - - - 45 - - 4
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6.1 6.1. 6.2. 6.2.1 6.2.2 6.2.3	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger Ajouter une lettre Ajouter une lettre Ajouter une lettre Retirer le joueur Concours validé NSCRIRE LES ÉQUIPES PAR CODE BARRES Description Fonctionnement Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur firanger	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 44 - - 45 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. I 6.1. 6.2.2 6.2.3 6.2.4	 N° tirage Nom de l'équipe Affichage direct Onglet "Joueurs" Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger Ajouter une lettre Ajouter une équipe Retirer le joueur Concours validé Description Fonctionnement Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter un joueur licencié Suisse Ajouter une lettre Ajouter une équipe Ajouter une équipe Retirer le joueur Les ÉQUIPES PAR CODE BARRES Jouer une joueur licencié Suisse Ajouter un joueur non licencié Ajouter un joueur étranger	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 45 -
5.2.2 5.2.3 5.3. 5.3.1 5.3.2 5.3.3 5.3.4 5.3.5 5.3.6 5.4. 6. 1 6.1. 6.2.2 6.2.3 6.2.4 6.2.4 6.2.4 6.2.5	 N° tirage	- 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 38 - - 39 - - 41 - - 41 - - 41 - - 43 - - 45 -

7.	AJOUTER UN JOUEUR LICENCIÉ ÉTRANGER	- 46 -
8.	CONCOURS EN POULES	- 48 -
8.1.	Description	48 -
8.2.	Lancement du concours	- 48 -
83	Gestion des noules	- 49 -
8.3.1	1. Entête	- 49 -
8.3.2	2. Attribution des terrains	- 50 -
8.3.3	3. Créer prochains matchs	50 -
8.3.4	4. Pied de fenêtre	51 -
8.3.5	5. Onglet Equipes	
8.3.6	6. Onglet Matchs en cours	- 51 -
o. 8	3.6.2 Tirer au sort un numéro	- 51 - - 51
8.3.7	7. Onglet Matchs joués	- 52 -
8.	3.7.1. Corriger un score incorrect	- 52 -
8.3.8	8. Fin de la poule et tirage au sort	53 -
8.3.9	9. Cadrages et tours finaux	- 53 -
9.	GÉRER LES TOURS FINAUX	- 54 -
-		-
9.1.	Description	54 -
9.2.	En-tête	54 -
9.3.	Onglet Etat des tirages au sort	54 -
9.3.1	1. Données	55 -
9.3.2	2. Tableau	55 -
9.3.3	3. Equipes	55 -
9.3.4	4. Iour	- 56 -
9.3.	6 Rafraîchir le tableau	- 50 - - 56 -
9.3.7	7. Historique des tirages	- 56 -
9.3.8	8. Créer prochains matchs	57 -
9.4.	Gérer les matchs	58 -
9.4.1	1. Onglet Matchs en cours	58 -
9.4.2	2. Onglet Matchs joués	59 -
0.5	Fin du concourc	50
9.5.	r in du concours	- 39 -
10.	CONCOURS EN ÉLIMINATION DIRECTE	- 60 -
10.1.	Description	60 -
10.2.	Lancement du concours	60 -
11	CONCOURS EN CASCADE	- 61 -
		01-
11.1.	Description	- 61 -
11.2.	Lancement du concours	- 61 -
11.3.	Déroulement du concours	- 62 -
11.3	3.1. Navigation entre concours	- 62 -
11.3	2.2. Créer les matchs	- 62 -

12.	CONCOURS EN GROUPE ÉLARGI	
12.1.	Description	65 -
12.2.	Lancement du concours	65 -
123	Cestion du groupe élargi	- 66 -
12.3.	1 Onglet Fauines	- 60 -
12.3	 Onglet Equipes	- 67 -
12.3	3. Onglet Matchs joués	67 -
12.3	.4. Fin des matchs de qualification – Onglet Classement	68 -
12.3	.5. Classement et qualification	69 -
12	2.3.5.1. Tabelle	69 -
12	2.3.5.2. Egalités	70 -
12.3	.6. Cadrages et tours finaux	70 -
13.	CONCOURS EN GROUPES	71 -
13.1.	Description	71 -
13.2.	Tirage au sort	71 -
13.3.	Lancement du concours	71 -
13/	Castion des grounes	- 72 -
13.4	1 Entête	- 72 -
13.4	2 Onglet Equipes	- 72 -
13.4	1. Onglet Matchs à jouer	- 72 -
13.4	2. Créer prochains matchs	73 -
13.4	.3. Onglet Matchs en cours	73 -
13	3.4.3.1. Notes sur les scores	74 -
13.4	.4. Onglet Matchs joués	74 -
13.4	.5. Onglet Classement du groupe	74 -
13.4	.6. Onglet Classement global	75 -
12.4	5.4.6.1. Egalites	
15.4	./. Cadrages et tours finaux	/0 -
13.5.	Classement du concours	76 -
14.	CONCOURS EN SYSTÈME SUISSE	77 -
14.1.	Un peu d'histoire	77 -
14.2.	Présentation rapide du système suisse	77 -
14.2	.1. Principes de bases	77 -
14.2	2. Ordres des matchs	77 -
14.2	.3. Nombre de tours à jouer	
14.2	.4. Equipes partant avant la fin	
14.2 14.2	.5. Gestion du temps	- 78 - - 78 -
14.3.	Description	78 -
14.4.	Lancement du concours	79 -

14.5.	Gestion du système suisse	79 -
14.5.	1. Onglet Equipes	79 -
14.5.	2. Onglet Matchs en cours	80 -
14.5.	3. Onglet Matchs joués	80 -
14.5.	4. Onglet Classement	80 -
14.5.	5. Preparer prochain tour	- 18
14 14	5.5.2 Tour supplémentaire	- 82 -
14 5	6 Equipes à disqualifier	- 82 -
14.5.	7. Fin du système suisse	83 -
15.	CONCOURS DE TIR	84 -
15.1.	Description	84 -
15.2.	Tirage au sort	84 -
15.3.	Lancement du concours	85 -
15.4.	Classement	85 -
15.5.	Fenêtre de gestion du tir	86 -
15.5.	1. Saisie des points	86 -
15.6.	1 ^{er} tour	87 -
15.7.	Repêchage	87 -
4.8.0		00
15.8.	Tours finaux	88 -
15.9.	Editions	88 -
16.	GESTION DE TERRAINS	- 90 -
-		
16.1.	Description	90 -
16.2.	Principes	90 -
16.3.	Création d'un site et rattachement de concours	90 -
16.3.	1. Attributs	91 -
16	.3.1.1. Se rapprocher du	91 -
16	.3.1.2. Nbre terrains finale / Nbre terrains demis	91 -
16	.3.1.3. Espacer les quarts / les huitièmes / la phase qualificative	92 -
16 /	Utilisation des terrains	- 02
16.4	1. Saisir le score des matchs	- 92 -
16.4.	2. Créer les prochains matchs	93 -
16.4.	3. Afficher les concours	93 -
16.4.	4. Déplacer un match / Changer piste	94 -
16	.4.4.1. Match de poule	94 -
16.5.	Concours en poules	94 -
16.6.	Autres types de concours	95 -
16.6.	1. Tours finaux	95 -
16.7.	Terrains impraticables	96 -

17.	RAPPORTS DU CONCOURS	- 97 -
17.1.	Description	97 -
17.2.	Onglets	97 -
17.3.	Concours recommençant le lendemain en poules	99 -
18.	RÉSULTATS SUR INTERNET	100 -
18.1.	But	100 -
18.2.	Principe – côté application	100 -
18.3.	Principe – côté serveur Internet	101 -
19.	EDITIONS BUREAUTIQUES	103 -
19.1.	Description	103 -
19.2.	Accès	103 -
10 3	Contexte	- 104 -
19.3.	1. Editions non contextuelles	104 -
19.3.	2. Editions contextuelles	104 -
19.4.	Lancement	105 -
19.5.	Saisie de paramètres	105 -
19.6.	Barre d'outils	106 -
19.6.	1. Pages	106 -
19.6.	1. Navigation	106 -
19.6.	2. "100%"	106 -
19.6.	3. Exporter en PDF ou Excel	106 -
19.6.	 Close 	106 -
20.	TRAVAILLER EN RÉSEAU	107 -
20.1.	Avantage	107 -
20.2.	Configurations	107 -
20.3.	Créer le réseau	107 -
20.3.	1. Ethernet RJ-45	107 -
20.3.	2. WiFi	110 -
20.3.	3. Bluetooth	112 -
20.4.	Partage de dossier	115 -
20.5.	Accéder à la base de données distante	116 -
20.5.	1. Drag'n'drop (glisser-déposer)	116 -
20.5.	2. Créer le DSN sur l'ordinateur esclave	117 -
20.	5.2.1. Creer le lien pour l'application	119 -
20.		117 -

21. ANN	NEXE A – LISTE DES ÉDITIONS BUREAUTIQUES	120 -
21.1 Editi	ons de concours	- 120 -
21.1.1	Editions contextuelles pour un concours	- 120 -
21.1.1.1	1ers matchs de poules	- 120 -
21.1.1.2	Canevas des tours finaux / Canevas des tours finaux (1/64e)	- 120 -
21.1.1.3.	Canevas d'une cascade	- 120 -
21.1.1.4.	Cartes des équipes	- 120 -
21.1.1.5.	Composition des équipes	- 120 -
21.1.1.6.	Composition des poules	- 120 -
21.1.1.7.	Composition des poules au complet	- 120 -
21.1.1.8.	Composition du groupe élargi	121 -
21.1.1.9.	Equipes dans les tours finaux	121 -
21.1.1.10	Equipes d'un tour final précis	121 -
21.1.1.11	. Feuilles de tir	121 -
21.1.1.12	. Liste des indemnités	121 -
21.1.1.13	. Liste des matchs des groupes	121 -
21.1.1.14	. Matchs d'un Système Suisse	121 -
21.1.1.15	. Matchs d'un Système Suisse (équipes au complet)	121 -
21.1.1.16	Nombre d'équipes à chaque tour d'une cascade	121 -
21.1.1.17	. Participation des Clubs	122 -
21.1.1.18	. Principe du classement du Système Suisse	122 -
21.1.2.	Editions contextuelles pour l'arbitre	122 -
21.1.2.1.	Demande de licence journalière	122 -
21.1.2.2.	Contrôle de boules	122 -
21.1.2.3.	Oubli de licence	122 -
21.1.2.4.	Rapports : Délégué / Arbitre / Annexe arbitre	122 -
21.1.2.5.	Annexe au rapport d'arbitre	122 -
21.1.2.6.	Rapports : Annexe (2) au rapport d'arbitre (avec infractions)	122 -
21.1.2.7.	Résultats	122 -
21.1.3.	Editions non contextuelles pour un concours	123 -
21.1.3.1.	10 poules + cadrages (vierge)	123 -
21.1.3.2.	Attribution des points AP	123 -
21.1.3.3.	Canevas des tours finaux	123 -
21.1.3.4.	Canevas d'une cascade	123 -
21.1.3.5.	Contrôle de boules	123 -
21.1.3.6.	Liste des indemnités	123 -
21.1.3.7.	Feuille de résultats vierge 8 équipes	123 -
21.1.3.8.	Feuilles vierges de tir	123 -
21.1.4.	Editions non contextuelles diverses	123 -
21.1.4.1.	Demande de licence	123 -
21.1.4.2.	Facture d'arbitre	123 -
21.1.4.3.	Liste des joueurs étrangers	123 -
21.2. Editi	ons réservées à la FSP ou aux Cantonales	124 -

2. Présentation

2.1. Présentation générale

Depuis toujours, les concours de pétanque sont gérés à la main sur papier. Ceci demande du temps, de la patience et de l'exactitude. De l'inscription des équipes au début du concours jusqu'à la signature des rapports de résultats, en passant par les tirages au sort, le lancement des poules, des groupes, l'attribution des terrains, la création des matchs, le calcul des scores, tout cela demande des connaissances parfaites de toutes les notions qu'un concours exige.

L'application *Boules* est développée depuis 2002 et est en constante amélioration, apportant une aide substantielle à toute cette démarche. Cette application informatise de A à Z le déroulement d'un concours.

2.1.1. *Concours*

Sont pris en compte les points suivants:

- création du concours
- inscription des équipes
- tirage au sort intelligent (répartition correcte des clubs)
- gestion des poules et des groupes
- gestion des cadrages
- gestion des tours finaux
- gestion des terrains
- édition des différents rapports

Tous les modes de concours officiels sont entièrement gérés:

- concours en poules de 4 (<u>ch. 8</u>)
- concours en élimination directe (ch. 10)
- concours en cascade (<u>ch. 11</u>)
- concours en groupe élargi (<u>ch. 12</u>)
- concours en groupes (<u>ch. 13</u>)
- concours en système suisse (<u>ch. 14</u>)
- concours de tir (<u>ch. 15</u>)

Les concours peuvent être liés entre eux pour différentes raisons:

- indiquer que le concours secondaire suit le concours principal
- faciliter la création des équipes en allant piocher celles déjà existantes dans un autre concours
- permettre la gestion des lettres (gagnants ou perdants de matchs)
- en cascade, le concours C est lié au concours B qui est lui-même lié au concours A.

Tous les concours sont stockés dans un seul fichier, dans une base de données de type *Microsoft Access*. Ainsi, il est possible de consulter en tout temps tous les concours précédents. Cela facilite également la sortie de statistiques en fin de saison.

L'application est multi-utilisateurs. C'est-à-dire que plusieurs personnes peuvent travailler simultanément sur le même concours. Un avantage de cette possibilité est le suivant: lors d'un grand concours, par exemple un championnat national, plusieurs ordinateurs, connectés entre eux par réseau, peuvent se partager la gestion des poules. Un premier s'occupera des poules 1 à 16, un second des poules 17 à 32, un troisième des poules 33 à 48, et ainsi de suite (<u>ch. 20</u>).

2.1.2. *Licences*

Un autre point, qui ne sera pas développé dans le présent document, est la gestion complète des licences.

Il est en effet possible de gérer les différentes associations cantonales, les clubs qui leurs sont affiliés, et tous les licenciées et licenciés.

Seules les licences suisses sont gérées complétement. Une gestion simplifiée des licences étrangères est néanmoins mise en place.

2.2. Présentation graphique

2.2.1. Fenêtre principale

L'application se présente ainsi:



Le menu **Commandes** donne accès à des commandes générales:

Cor	nmandes	Données	Conco
7	Editions / R	lapports	F5
H Verrouiller			
	Langue		•
	A propos d	e	F1
	Quitter		

Le menu **Données** donne accès à toute la gestion des licences (<u>*ch. 2.1.2*</u>):

Donnée	s Concours Fenêtre	s			
Féo	dération Suisse de Pétanq	ue			
Ass	sociations Cantonales				
Clu	ıbs	+			
Joueurs					
Retraits de licence					
Poi	Points AP				
Associations Canton./Départ. étrangères					
Clu	ıbs étrangers				
Jou	ieurs étrangers				

Le menu **Concours** donne accès à la gestion des concours:

Concours	Fenêtres
Conco	ours
Terrair	15
Génér	ateur de concours

Le menu **Fenêtres** permet de basculer rapidement vers une fenêtre déjà ouverte:

Fen	êtres		
۰	Fermer tout		
۲	Gestion de concours [1.12.17/Boules/VJA]		
	[Seniors (B) - Gérer un concours - Les Arbitres - Concours interr		
	Gérer les terrains - 2		
	[Seniors (A) - Gérer un concours - Grand prix BCV]		

Le bouton permet de fermer toutes les fenêtres ouvertes à l'écran et de revenir à cette fenêtre principale.

Le bouton permet de verrouiller temporairement l'accès à l'application en cas d'absence.

Le bouton *permet de lancer les éditions bureautiques. Raccourci clavier: "F5" (<u><i>ch. 19*</u>).

Ces éditions bureautiques sont des documents imprimables qui reprennent des informations venant de la base de données, comme par exemple:

- rapport de concours (rapport d'arbitre, du délégué, de résultat)
- formulaire de demande de licence
- listing des poules du concours (pour gestion habituelle à la main)
- statistiques (nombre de joueurs, de clubs)
- etc.

Le bouton wie permet d'exporter en format XLS le contenu d'un tableau visible à l'écran.

2.2.2. Fenêtre de recherche

En choisissant un des menus, une fenêtre de recherche s'affiche.

Cette fenêtre de recherche permet de lister des informations précises. Dans l'exemple, la recherche concerne les concours actuellement créés (<u>ch. 3</u>).

La partie haute permet de saisir différents critères pour affiner la recherche.

Le bouton Rechercher retrouve les concours correspondant aux critères saisis et les liste dans le tableau au-dessous:

Date		>=	\sim	1.12.2016
Club)	=	\sim	✓
Can	tonale	=	\sim	\sim
Gen	re (A/B/C)	=	\sim	
Caté	égorie (Seniors/Dam	es) =	\sim	✓ Rechercher
Туре	e (Poules/Syst.Suise	se) =	\sim	\sim
Natu	re (Doublettes)	=	\sim	
Clas	se (Championnat)	=	\sim	
				63 occurrences trouvées
	Date	Club		Libellé
27	22.07.2017 (sam.)	Verbier		Concours international - Seniors - Triplette - Concours A - Système Suisse
28	23.07.2017 (dim.)	Verbier		Concours international - Seniors - Doublette - Concours A - Système Suise
29	01.07.2017 (sam.)	Boule Saviésa	inne,	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules du dir
30	01.07.2017 (sam.)	Boule Saviésa	inne,	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours B - Poules du dir
31	30.06.2017 (ven.)	Boule Saviésanne, L		Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours B - Elimination d
32	30.06.2017 (ven.)	Boule Saviésa	inne,	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Système Suis
33	27.06.2017 (mar.)	Abricot Boule		Championnat national - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules du dim
34	26.06.2017 (lun.)	Abricot Boule		Championnat national - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Système Suis
35	26.06.2017 (lun.)	Abricot Boule		Championnat national - Seniors - Tête-à-tête - Concours B - Elimination dir
36	15.06.2017 (jeu.)	Tägerig, P.C.		Kantonale Meisterschaft Doublette Mixtes - Swiss System - B
37	7 15.06.2017 (jeu.) Tägerig, P.C. Kantonale Meisterschaft Doublette Mixtes - Swiss System			
38	04.06.2017 (dim.)	Nyonnaise, La	1	Coupe - Juniors - Doublette - Concours A - Groupes
4	04.06.0017 (dim.)	Nyoppaigo La		Course Cadata Doublette Conserver A. Groupes

Il suffit de double-cliquer sur le concours voulu ou appuyer sur le bouton

Le bouton Fermer quitte cette fenêtre de recherche.

Le bouton Créer permet de créer un nouveau concours (<u>ch. 3</u>).

2.2.3. Fenêtre de gestion - Onglets

Toutes les fenêtres de l'application sont basées sur le même principe, le même design.

Par exemple, la fenêtre de gestion des concours se présente ainsi:

	iées Concours Fenêtres					
🔶 🔒 👼 🚺						
Date: Dimanche	04.06.2017 V Heure: 08:30					
Club:	Riddes &		Calculer lib	ellé Rafraîchir les	Toursfinaur	
Libellé:	Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Concou	rs A - Poules de 4		onglets	iours imaux	terrains
Caractéristiques Equi	pes Poules			Si	tatistiques de particip	ation:
Description du conc	ours:					
Championnat cant	onal - Mitigé:	Dernie	r tour si gestion du temps:	(inactif) • Marge (mi	nutes): 0 -	
Mixte		32 × A que	stade se déroulent les cadrag	es:	1er tour 🔹	
Doublette	 Commencer au basé (sans cadrages): 	Si le co	oncours recommence le lende	main en poules, à quel stade se	(inactif) -	Rapports.
Concours A	 Les scores vont à 13: 		enties secondes poules:	1.1.1.1.2		
Poules de 4	Dernier tour si tirages automatiques:	e recup	erer les perdants dans le conci	ours secondaire lie:		
Données						
	les comporte 77 équipes inscrites (dont 1 Office	s), ce qui représente 17	noules à 4 et 3 noule(s) à 3			
Le concours en pou A l'issue des poules Les cadrages se jou Les cadrages perm 8 cadrages devront	, il y aura donc 40 équipes qualifiées. ent au premier tour . attront de commencer les tours finaux en 16ème se jouer. Lors du tirage au sort pour les cadrag	s de finale. es, les numéros 17 à 40	seront offices.			
Le concours en pou A l'issue des poules Les cadrages se jou Les cadrages perm 8 cadrages devront Concours lié à: Concours lié(s):	, il y aura donc 40 équipes qualifiées. ent au premier tour . ettront de commencer les tours finaux en 16ème se jouer. Lors du tirage au sort pour les cadrag 1 Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Cor	s de finale. es, les numéros 17 à 40 neours B - Elimination direc	seront offices.		ē	Afficher
Le concours en pou A l'issue des poules Les cadrages se jou Les cadrages perm 8 cadrages devront Concours lié à: Concours lié(s):	, il y aura donc 40 équipes qualifiées. ent au premier tour . attront de commencer les tours finaux en 16ème se jouer. Lors du tirage au sort pour les cadrag 1 Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Cor	s de finale. es, les numéros 17 à 40 ncours B - Elimination direc	seront offices.		6	Afficher

La partie haute de la fenêtre (1^{ère} accolade) est identiques à toutes les fenêtres de l'application. Elle contient les divers menus d'accès et les boutons de raccourcis.

La seconde partie (2ème accolade) est appelée "en-tête de la fenêtre".

Juste en dessous (3^{ème} accolade) sont les "onglets" de la fenêtre. Il peut y en avoir un seul ou deux, trois, quatre, etc. Chaque onglet permet de saisir des informations dans un domaine précis. L'onglet "Caractéristiques" (image cidessus) contient des données du concours.

Juste en dessous encore (4^{ème} accolade) est le contenu de l'onglet actif. Dans l'image ci-dessus, le contenu de l'onglet "Caractéristiques" est affiché.

Enfin, la partie basse (5^{ème} accolade) est appelée "pied de fenêtre". Elle contient les boutons de gestion (Créer, Modifier, Supprimer), les boutons de navigation, les boutons de validation (non visibles sur l'image; Enregistrer, Annuler) et le bouton Fermer.

Certains champs peuvent avoir un fond bleu; cela signifie qu'il est obligatoire de les renseigner.

Le second onglet, "Equipes" (image ci-dessous), contient des informations sur les équipes inscrites dans le concours. Le troisième onglet, "Poules", contiendra des informations sur les poules.

[Mixte (A) - Gé	rer un concours - Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Concours A - Poules de 4]		- 🗆 ×
<u>C</u> ommandes	<u>D</u> onnées C <u>o</u> ncours <u>F</u> enêtres		
5 🔒 🐟	7 1		
Date: Dimano	he 04.06.2017 V Heure: 08:30		
Club:	Riddes 5	culer libellé Rafraî chir les	Tours finaux Utilisation des
Libellé:	Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Concours A - Poules de 4		
Caractéristiques	Equipes Poules		Statistiques de participation:
Tirage	Noms des joueurs de l'équipe	Club / Mitigé	
1 1	JACQUEMET Corinne / THIESSOZ Dominique	Quatre-Saisons, Les (VS)	Créer
2 2	BOURGEOIS Anne-Marie / DUAY Jean-Pierre	Martigny (VS)	
3 3	DUBUIS Aline / DUMOULIN Dominique	Boule Saviésanne, La (VS)	
4 4	RAPPAZ Ghislaine / HALL Frédéric	Fontaine, La (VS)	
5 5	BINER Marie-Thérèse / MATTUZZI Fabrice	Boule Saviésanne, La (VS)	
6 6	PONT Maryline / CRETTON Roger	Cadets, Les (VS)	Afficher
7 7	CRETTAZ Monique / THIESSOZ Jean-Blaise	Quatre-Saisons, Les (VS)	Code barres
8 8	CERGNEUX Florianne / GIROUD Pierre-André	Martigny (VS)	
9 9	CLERC Françoise / CLERC Jean-Luc	Chablaisienne, La (VS)	
10 10	MORARD Marinette / MORARD Meinrad	Quatre-Saisons, Les (VS)	
11 11	FABRIZZI Danielle / FABRIZZI Marcello	Liennoise, La (VS)	lirage
12 12	QUESADA SALINAS Carmen / MARTONE Nicandro	Noble-Contrée (VS)	Afficher info
13 13	JOLY Nicole / JAGGI Vincent	Noble-Contrée (VS)	
14 14	ROTZETTER Lucilia / GRAF Guillaume	Martigny (VS)	Valider
15 15	ANDENMATTEN Patricia / ANDENMATTEN Alain	Lion, Le (VS)	
16 16	DEBONS Marie-Line / FAVRE Joël	Liennoise, La (VS)	
17 17	HERITIER Marie-Josée / UDRY Ali	Boule Saviésanne, La (VS)	
18 18	BESSARD Christiane / PRADEGAN Yvano	Cadets, Les (VS)	22
19 19	DE GOBBI Céline / TORRENTÉ Philippe	Liennoise, La (VS)	Y
Créer	Modifier Supprimer IC C > >	Liste	Fermer

2.2.4. Fenêtre de gestion – Pied de fenêtre

Les boutons de gestion:

Modifier Supprimer

"Créer" permet de créer une nouvelle occurrence dans la fenêtre concernée.

Sur la fenêtre "Gérer un concours", cela crée un nouveau concours; sur la fenêtre "Gérer une équipe", cela crée une nouvelle équipe; etc.

"Modifier" et "Supprimer" permettent de modifier et respectivement supprimer le concours, l'équipe, etc.

Les boutons de navigation: K < > > Liste

Sur "Gérer un concours", ces boutons permettent de naviguer entre les différents concours retournés par la fenêtre de recherche (précédemment expliquée). Sur "Gérer une équipe", ils permettent de naviguer entre les différentes équipes; sur "Gérer une poule", entre les différentes poules.

Le bouton "Liste" permet de réafficher la fenêtre de recherche.

Les boutons de validation: Enregistrer Annuler

Lorsque que la fenêtre est en mode création ou modification, ils permettent d'enregistrer les données saisies à l'écran, ou d'annuler et de revenir dans l'état de la fenêtre auparavant.

2.2.5. Enchaînement des fenêtres

La notion la plus compliquée à appréhender est l'enchaînement des fenêtres.

Il est possible d'ouvrir plusieurs concours en même temps. Mais il faut savoir qu'une seule fenêtre par concours sera toujours affichée à l'écran. Dès que l'on veut en afficher une autre, elle se ferme et la nouvelle apparaît. Dès que l'on ferme cette dernière, la fenêtre précédemment affichée réapparaît. Il faut donc bien comprendre le mécanisme.

Le plus simple est de prendre un exemple:

- Sur la fenêtre principale, nous choisissons le menu "Concours". A ce moment, la fenêtre de recherche d'un concours apparaît nous permettant d'en afficher un déjà existant ou d'en créer un nouveau. Affichonsen un qui existe déjà (*Rechercher* → *Sélectionner*). Ce dernier s'affiche.

→ La fenêtre actuelle est « Gérer un concours ».

- Cliquons sur l'onglet des équipes, les équipes du concours sont listées.
- Affichons une équipe (double-clic sur le tableau ou « Afficher l'équipe »).
- La fenêtre « Gérer un concours » se ferme et la fenêtre « Gérer une équipe » s'affiche.

→ La fenêtre actuelle est maintenant « Gérer une équipe ».

- Les flèches de navigation permettent de naviguer entre les différentes équipes qui étaient listées dans le tableau de la fenêtre « Gérer un concours ».
- Le bouton « Créer » du pied de fenêtre permet de créer une nouvelle équipe, puisque nous sommes sur la fenêtre « Gérer une équipe ».
- Cliquons sur le bouton « Fermer ». La fenêtre « Gérer une équipe » disparaît et la fenêtre précédemment affichée réapparaît.

→ La fenêtre actuelle est de nouveau « Gérer un concours ».

- Le bouton « Créer » du pied de fenêtre permet de créer un nouveau concours, puisque nous sommes maintenant sur la fenêtre « Gérer un concours ».

2.2.6. *Boutons*

Il faut également bien différencier les boutons d'une fenêtre:

- Les boutons du pied de fenêtre agissent sur le « domaine » de la fenêtre:
 - Sur « Gérer un concours », ces boutons agissent sur le concours actuel
 - Sur « Gérer une équipe », sur l'équipe actuellement affichée
 - Sur « Gérer une poule », sur la poule actuelle
- Les boutons des différents onglets agissent sur le « domaine » de l'onglet
 - Sur l'onglet « Equipes » de la fenêtre « Gérer un concours », le bouton « Ajouter » permet de créer une nouvelle équipe
 - Sur l'onglet « Joueurs » de la fenêtre « Gérer une équipe », le bouton « Ajouter » permet de sélectionner un joueur à rattacher à l'équipe.

2.3. Perdu ?

Tout ceci peut paraître barbare et compliqué, mais le principe en fait est tout simple à appréhender; ça viendra tout seul, pas de soucis.

3. GÉRER UN CONCOURS

La principale fenêtre de cette application de gestion de concours est bien entendu la fenêtre de gestion de concours. Voici son fonctionnement.

3.1. Rechercher un concou	urs		
	Conco	ours Fenêtres	5
En sélectionnant le menu "Concours"	C	Concours	, la fenêtre de recherche suivante apparaît:
Rechercher un concours - 1			
▶ Date	=	✓ 13.01.201	18
Club	=	\sim	
Cantonale	=	\sim	\checkmark
Genre (A/B/C)	=	\sim	
Catégorie (Seniors/Dames	.) =	\sim	V Rechercher
Type (Poules/Syst.Suisse)) =	\sim	
Nature (Doublettes)	=	\sim	
Classe (Championnat)	=	\sim	
Date	Club	b	Libellé
•			
Sélectionner Ferme	er	Créer	

Cette fenêtre de recherche permet de lister tous les concours actuellement inscrits.

La partie haute permet de saisir différents critères pour affiner la recherche :

- date du concours (la date du jour est proposée par défaut)
- club organisateur
- genre du concours
- catégorie
- etc.

La première étape à effectuer, est la création même du concours. Il suffit alors d'appuyer sur le bouton "Créer".

3.2. Onglet Caractéristiques

En mode création, la fenêtre se présente ainsi:

Gérer un concours - 3						-	- 🗆	\times
Commandes Données Co	oncours Fenêtres							
Date: Lundi 24.02.2021 Club: Libellé:	0 ▼ Heure: _:		Calculer libellé	Rafraîchir les onglets	Tours finaux	c	Utilisation d terrains	es
Caractéristiques				Ste	atistiques de pa	rticipatio	n:	
Description du concours: Concours licenciés Seniors Doublette Concours A Poules de 4	 Mitigé: Basé: Commencer au basé (sans cadrages): Les scores vont à 13: Dernier tour si tirages automatiques: (inacti 	 ✓ ✓ ✓ f) • 	Dernier tour si gestion du temps: (inactif) A quel stade se déroulent les cadrages: Si le concours recommence le lendemain en poule déroulent les "secondes" poules: Récupérer les perdants dans le concours secondair	 Marge (min es, à quel stade se re lié: 	1er tour (inactif)	•	Rapports	
Données Concours lié à: Concours lié(s):						8	Afficher	
Créer Modifier	Supprimer		Création		Enr	egistrer	Annu	ıler

Afin de faciliter la saisie, certaines informations sont préaffichées avec les données les plus courantes.

3.2.1. Date et heure

Préaffichage: date du jour sans l'heure

Elle représente la date du concours.

Généralement, les concours licenciés, les coupes et les concours propagandes sont créés le jour même du concours. Il suffit de laisser l'heure vide et elle sera remplie automatiquement lors de la validation du tirage au sort des équipes.

Par contre, les championnats nationaux et cantonaux, les Grands-Prix et les Franco-Suisse sont créés et validés à l'avance. Il faudra donc dans ces cas, saisir la date et l'heure du début réel du concours.

3.2.2. *Club*

Préaffichage: aucun.

Ce champ permet d'indiquer le club qui organise le concours.

Il faut appuyer sur 🖻 pour sélectionner un club, ou de saisir une partie de son nom et de quitter le champ.

Seuls les clubs affiliés à la Fédération Suisse de Pétanque sont listés.

3.2.3. *Libellé*

Préaffichage: aucun.

Ce champ permet d'écrire une description du concours permettant de le retrouver plus facilement.

Note: le plus simple est de laisser ce champ vide, il sera automatiquement rempli par l'application.

3.2.4. Description du concours

Selon le type du concours, certains champs sont visibles alors que d'autres sont masqués.

Ces champs permettent de définir le *modus operandi* du concours. Il s'agit de:

- classe
 - Concours licenciés (préaffichage)
 - Championnat cantonal
 - Championnat national
 - o Grand Prix
 - Franco-Suisse
 - o Concours propagande (ouvert aux licenciés et aux non licenciés)
 - Etc.

- catégorie

- o Cadets
- o Juniors
- Seniors (préaffichage)
- o **Féminin**
- o Vétérans
- o **Mixte**
- nature
 - Tête-à-tête
 - Doublette (préaffichage)
 - Triplette
- genre
 - Concours A = concours principal (préaffichage)
 - Concours B = concours secondaire ou second concours en cascade
 - Concours C = troisième concours en cascade
- type
 - o Poules de 4
 - Elimination directe
 - Groupe élargi
 - o Groupes
 - Cascade
 - Système suisse (préaffichage)
 - o Tir

3.2.5. *Mitigé*

Préaffichage: case cochée.

Ce champ indique si le concours est mitigé ou non. S'il est non mitigé, les équipes ne pourront pas être composées de joueurs de clubs différents.

3.2.6. *Basé*

Préaffichage: 16.

Ce champ indique le basé. Il sert à l'affichage des informations dans le champ "Données" ainsi qu'au calcul des numéros offices pour les cadrages, mais n'a pas de rôle significatif dans la gestion même du concours.

3.2.7. Commencer au basé (sans cadrages)

Préaffichage: case non cochée.

Dans un concours en poules normal, il y a au maximum 3 poules de 3 équipes. Les cadrages sont presque inévitables.

Ce champ permet d'ajouter autant de poules à 3 que nécessaire afin de commencer les tours finaux (<u>*ch. 9*</u>) sans les cadrages.

Exemple: un concours comporte 24 équipes. En temps normal, cela ferait 6 poules de 4: (6 * 4) = 24 équipes \rightarrow 6 poules \rightarrow 12 qualifiés \rightarrow cadrages pour tomber à 8 équipes. En commençant au basé (qui serait de 16), le calcul donnerait ceci: 8 poules de 3: (8 * 3) = 24 équipes $\rightarrow 8$ poules $\rightarrow 16$ qualifiés \rightarrow pas de cadrages, le concours continue directement en 8^{emes} de finale.

Note: il n'est pas toujours possible d'éviter les cadrages, même avec cette option.

3.2.8. *Les scores vont à 13*

Préaffichage: case cochée.

Les scores saisis sont contrôlés:

- afin d'éviter des erreurs du style 13 à 14, ou 31 à 9
- ils peuvent aller à 13 (ou à 11 ou 15)
- les égalités ne sont pas permises

Néanmoins, certains concours sont limités dans le temps ("à la cloche"), ce qui fait que des scores comme 9 à 5 sont possibles. Dans ce cas, il faut décocher la case pour permettre des scores autres que 13.

<u>Note</u>: bien qu'il soit possible de saisir une égalité pour le score (8 à 8 par ex.), <u>l'application ne les gère pas</u>, il y a **toujours** un gagnant et un perdant. Donc, dans ce cas, ils seront désignés arbitrairement. Voir le chapitre des concours en groupes pour plus de précisions (<u>ch. 13</u>).

3.2.9. *A quel stade se déroulent les cadrages*

Préaffichage pour élimination directe et poules: 1^{er} tour.

Dans les concours en poules et en élimination directe, il est possible soit d'effectuer tout de suite les cadrages, soit de faire jouer tout le monde une première fois, voire une deuxième, puis seulement ensuite les cadrages.

Ce champ définit donc si les cadrages se déroulent au premier tour ou plus tard.

3.2.10. *Gestion du temps. Dernier tour si actif*

Préaffichage: (inactif).

La gestion du temps permet une bonne estimation de l'heure de la finale en ayant la mainmise sur le déroulement des parties en évitant les parties à rallonge.

La gestion du temps propose que les parties se jouent en **1 heure**. Si à ce moment, le match n'est pas encore terminé (aucune équipe n'est arrivée à 13), les équipes jouent encore **2 (deux) mènes**, sauf une équipe arrive à 13 points après la première mène. Pourquoi 2 mènes ? Car si une équipe perd 0 à 12 à la cloche, elle a encore la possibilité de faire deux mènes de 6, et donc de revenir à égalité.

Si à l'issue de ces deux mènes, elles sont à égalité, elles joueront autant de mènes que nécessaire afin de déterminer un gagnant. L'équipe arrivée à 13 avant l'heure gagne bien entendu le match. L'option « *Les scores vont* à 13 » doit être décochée.

Ce champ permet d'indiquer le dernier tour se jouant avec gestion du temps; généralement, les demi-finales et la finale se déroulent en 13 points.

Les matchs du concours sont annoncés comme d'habitude. Après une heure de jeu, un avertissement s'affiche indiquant les matchs étant arrivés à terme pour lesquels 2 mènes minimum doivent encore se jouer.

A savoir :

- 1) les **1ers matchs** de poules ne sont pas annoncés, car ils commencent tous en même temps et ce message d'avertissement les indiquerait tous; il ne faut donc pas oublier d'avertir les joueurs après 1 heure de jeu !
- Tous les concours en gestion du temps sont annoncés, donc pas uniquement le concours actuellement affiché, et ce, quelle que soit la fenêtre sur laquelle vous vous trouvez; il n'y a donc aucun risque d'oublier d'annoncer un match.
- Il est tout de même plus pratique d'avoir un chronomètre et une cloche pour annoncer le début et la fin des parties.



3.2.11. *Marge en minutes*

Préaffichage: 2 minutes.

Lorsque la gestion du temps est activée, la durée est par défaut d'1 heure. Cette info permet d'ajouter (ou d'enlever) des minutes. Ceci sert généralement à laisser du temps aux équipes pour se rendre sur le terrain et commencer effectivement le match.

3.2.12. Si le concours recommence le lendemain en poules, ...

...à quel stade se déroulent les "secondes" poules.

Préaffichage: aucun.

Certains concours, comme des championnats cantonaux, se déroulent sur deux jours, un week-end complet. Le samedi ont lieu les poules, les cadrages, puis les 32^{èmes} et 16^{èmes} de finale. Le dimanche, le concours continue pour les qualifiés du samedi, mais en poules. Donc un tour en poules se joue au beau milieu du déroulement normal du concours. Dans l'exemple, le tour du 8^{ème} de finale n'est pas en élimination directe, mais en poules. Puis, après ces "secondes" poules, le concours continue normalement en quarts.

Ce champ permet d'indiquer quel est le tour correspondant aux poules.

Note: l'utilisation de cette option est liée au champ "Concours lié à" (ch. 3.2.16).

3.2.13. *Récupérer les perdants des poules dans le concours secondaire lié*

Lorsque le concours secondaire est compris dans le prix de l'inscription du concours principal, il est possible de récupérer automatiquement les perdants des poules.

Dans ce cas, il est nécessaire qu'un <u>concours B</u> de type <u>élimination directe</u> soit lié au principal. Il recevra automatiquement les équipes éliminées dans les poules au fur et à mesure que celles-ci se terminent.

Voir le chapitre des concours en poules pour plus de précisions (ch. 8).

3.2.14. *Tirages automatiques. Dernier tour si actif*

Cette option a pour principal but de simplifier la gestion de la table en éliminant les sacs de pions. En effet, en ayant plusieurs concours, avec chacun une complémentaire, la table se retrouve vite avec 6 ou 7 sacs de pions, et le risque de faire tirer dans le mauvais sac s'accroît.

Cette option permet donc de faire tirer automatiquement par l'ordinateur un numéro en lieu et place de l'équipe, pour le tour suivant:





Voir le <u>ch. 4.3</u> pour de plus amples explications

3.2.15. *Données*

Ce champ, non saisissable, est rempli automatiquement et permet d'avoir en clin d'œil toutes les informations nécessaires quant au nombre de poules, d'équipes, de groupes, du déroulement des tours finaux, du tirage au sort pour les cadrages avec mention des numéros qui seront "offices", etc.

Les informations affichées sont fonction du type de concours (poules, groupes, cascade, etc.)

3.2.16. *Concours lié à*

Il est possible de lier les concours entre eux. Cela permet de définir une suite logique entre concours (principal→secondaire), mais également de créer des lettres, de reprendre des équipes, etc.

Par exemple, à un concours principal (concours A) suit un concours secondaire pour les perdants des poules (concours B). Ainsi, en étant sur le concours B, il faudra le lier au concours A. Attention à ne pas faire l'inverse, c'està-dire de lier le concours A au concours B !).

Ainsi, dans la fenêtre de gestion des équipes du concours B, il sera possible de:

- piocher directement des équipes complètes du concours A (accélère la saisie);
- créer des lettres sur des matchs en cours dans le concours A. Ces lettres seront automatiquement remplacées par les équipes lorsque le match se termine (*voir chapitre concernant les lettres: <u>ch. 5.3.4</u>).*

Un concours ne peut être lié qu'à un seul autre; mais à un concours peuvent être liés plusieurs autres.

3.2.16.1. Particularité des championnats cantonaux

(Voir le champ "Si le concours recommence le lendemain en poules, ...")

Dans l'exemple précité, les concours ont un genre différent: le concours B est lié au concours A.

Cependant, il est des concours se déroulant sur deux jours. Le premier jour le concours se termine en 16^{ème} de finale. Le lendemain, les qualifiés pour les 8^{ème} continuent **en poules** et non en élimination directe. Dans ce cas, voici la façon de procéder:

- le concours du samedi:
 - o est un concours A
 - se termine en 16^{èmes} de finale (les 8^{èmes} seront dans le concours du dimanche)
 - le concours n'est en lui-même pas terminé, mais il restera dans ce stade. La suite sera dans un nouveau concours qui lui est lié et ne comprendra que les 16 qualifiés pour la suite.

- un nouveau concours est donc créé pour le dimanche:
 - également de genre A (comme celui du samedi)
 - o il sera lié au concours A du samedi
- à ce nouveau concours du dimanche, il faudra lui rattacher seulement les 16 qualifiés du samedi.
- sur le concours du samedi, le champ "Si le concours recommence le lendemain en poules, ..." contiendra
 "8" pour indiquer que le tour des 8^{èmes} de finale se déroule en poules le lendemain.
- Le genre est principal A pour les deux concours. Si un concours secondaire est proposé pour les perdants des poules et qu'il se déroule de la même manière, il suffit de créer un nouveau concours de genre secondaire B, lié au principal du samedi et de procéder à l'identique pour la suite du dimanche de cette secondaire.

3.2.17. *Concours lié(s)*

Dans l'exemple d'un concours B lié à un concours A:

- en se trouvant sur le concours B, celui-ci est lié au A
- en se trouvant sur le concours A, à celui-ci est lié le concours B (lien inverse)

A un concours peuvent être liés plusieurs autres concours.

3.3. Onglet Equipes

Le second onglet de la fenêtre permet:

- l'inscription des équipes
- le tirage au sort
- le lancement du concours

Il se présente sous la forme d'un tableau montrant les noms des joueurs et leur club avec différents boutons sur la partie droite:

[Seniors (A) - (Gérer un concours - Championnat cantonal - Seniors - Triplette - Concours A - Poules de 4]		- 🗆 ×
<u>C</u> ommandes	Données Concours <u>F</u> enêtres		
ء 🔒 🛧	7 × 11		
Date: Samedi	06.05.2017 v Heure: 13:30		
Club:	Noble-Contrée 🗗	ler libellé Rafraî chir les	Tours finaux Utilisation des
Libellé:	Championnat cantonal - Seniors - Triplette - Concours A - Poules de 4	Unglets	
Caractéristiques	Equipes Poules		
Tirage	Noms des joueurs de l'équipe	Club / Mitigé	A
1 1	VARONE Jean-Daniel / LUYET Guy / DEBONS Charles	Boule Saviésanne, La (VS)	Créer
2 2	DELALAY Joseph / NANCOZ Pierre / PRODUIT Jean-Jérôme	Liennoise, La (VS)	
3 3	COUDRAY Emmanuel / SCHMIDLY Daniel / WALTHER Pierre	Abricot Boule (VS)	=
4 4	CHAMBRIER Jérôme / HRÅIFI Radouane / GUIOMAR Carlos Manuel	Verbier (VS)	
5 5	MORARD Jason / LAM Veaththik / SANCHEZ Georgy	Platrière, La (VS)	
6 6	FRIZZI Maurice / CARRUPT Jean-Jérome / FAVRE Régis	Riddes (VS)	Afficher
7 7	ANDENMATTEN Alain / VATTIMO Michel / FERSINI Antonio	Lion, Le (VS)	Code harres
8 8	THIESSOZ Yannick / THIESSOZ Dominique / FARDEL Frank	Quatre-Saisons, Les (VS)	Code bailes
9 9	ROESSLI Jeremy / TORRENTÉ Philippe / BOVIER Jean-Michel	Liennoise, La (VS)	
10 10	DERIVAZ Philippe / PELLAUD Didier / PRADEGAN Yvano	Cadets, Les (VS)	
11 11	MOREX Daniel / FRIEDLI Philippe / BUCO Bruno	Chablaisienne, La (VS)	Tirage
12 12	MARTONE Nicandro / IANNACE Giovanni / COLACI Franco	Noble-Contrée (VS)	Afficher info
13 13	RAMUZ Thierry / BOSON Patrick / CARUSO Daniel	Royale Pétanque (VS)	
14 14	FELLAY Pierrot / MAZZEO Antoine / TASSONI Kilian	Sion Pétanque (VS)	Valider
15 <mark>15</mark>	CHAMBOVEY Yvan / PETRUCCI Stanislas / GIROUD Pierre-André	Martigny (VS)	
16 16	BARMAN Xavier / MALBOIS Robert / REMONDEULAZ Daniel	Fontaine, La (VS)	
17 17	CAILLAT Simon / GUÉRIN Luc / LEVASSEUR Philippe	Riddes (VS)	
18 18	COTTER Michel / DEBONS Candide / DEBONS Jean-Jacques	Boule Saviésanne, La (VS)	>>
19 19	COPPEY Paul-Henri / ZUFFEREY Charles-Albert / BUECHE Jean-Louis	Platrière, La (VS)	▼
Créer	Modifier Supprimer I< < > > U	iste	Fermer

L'alternance des couleurs donne un aperçu de ce que seront:

- les poules dans un concours en poules
- les groupes dans un concours en groupes
- les premiers matchs dans un concours en élimination directe, cascade, groupe élargi ou système suisse

Note: dorénavant, dans la suite du document, la notion de « poules » couvrira également celle de « groupes ».

3.3.1. *Créer...*

Permet d'ajouter de nouvelles équipes au concours.

Une fois le concours validé (=lancé), il n'est plus possible d'ajouter ou de supprimer des équipes, mais seulement de modifier les joueurs.

Voir le chapitre concernant la fenêtre de gestion des équipes (<u>ch. 5</u>).

3.3.2. *Afficher...*

Permet d'afficher l'équipe sélectionnée dans le tableau.

Voir le chapitre concernant la fenêtre de gestion des équipes (<u>ch. 5</u>).

3.3.3. *Code barres*

Permet d'ajouter de nouvelles équipes au concours tant que celui-ci n'est pas validé, par l'intermédiaire d'un lecteur de codes barres.

Voir le chapitre concernant la fenêtre des codes barres (<u>*ch.*</u> <u>6</u>).

3.3.4. *Tirage au sort*

Permet d'effectuer le tirage au sort des équipes.

Le tirage au sort est "intelligent", c'est-à-dire qu'il tient compte d'un certain nombre de paramètres afin de répartir au mieux les équipes dans les poules. Ainsi:

- jamais deux clubs d'une même cantonale ne se retrouveront dans la même poule, à moins qu'il y ait plus de mêmes cantonales que de poules. Dans ce cas:
 - deux clubs d'une même cantonale ne se rencontreront pas lors du premier match de poule, à moins qu'il y ait vraiment beaucoup plus de mêmes cantonales que de poules
- jamais deux équipes d'un même club ne se retrouveront dans la même poule, à moins qu'il y ait plus d'équipes du même club que de poules. Dans ce cas:
 - deux équipes d'un même club ne se rencontreront pas lors du premier match de poule, à moins qu'il y ait vraiment beaucoup plus d'équipes du même club que de poules
 - les équipes d'un même club sont réparties équitablement au travers de *toutes* les poules
- les équipes mitigées inter-cantonales ne sont pas concernées par ces mesures.
- les équipes mitigées cantonales sont considérées comme un club à part entière au même titre que les équipes non mitigées de la même cantonale.

Les équipes étrangères, si elles sont saisies correctement (ch. 7), seront traitées comme les licences suisses.

Le tirage au sort est relativement rapide: pour un concours en poules avec 4000 équipes, il dure moins de 4 secondes. Pour un concours en groupes, si les groupes contiennent beaucoup d'équipes, la durée du tirage sera sensiblement plus longue.

Tirage au sort				
5				
Préparation du tirage				
Répartition des cantonales				
Répartition des clubs				
Tirage des équipes				
Temps écoulé:	0m03			
Nombre de tirages:	85			
Tirages / minute:	1527			
Arrêter le tirage !				

3.3.5. Valider le tirage au sort

Lorsque toutes les équipes sont venues s'inscrire et que le tirage au sort a été effectué, ce bouton permet de lancer le concours:



- il ne sera plus possible d'ajouter de nouvelles équipes ou d'en supprimer (mais en modifier, oui)
- il ne sera plus possible d'effectuer un tirage au sort
- les poules sont constituées
- il ne restera plus qu'à annoncer les parties

Information		
	Le concours a été validé : les poules sont constituées.	
V	L'heure de début du concours a été fixée à 20h58.	
ОК		

Comme indiqué dans le message, l'heure (et le jour) de début du concours est fixée automatiquement. Elle n'est pas modifiable et apparaîtra dans les rapports qui seront édités dès la finale terminée.

L'heure (et le jour) de fin du concours sera fixée automatiquement dès que le score de la finale sera saisi.

3.3.6. *>>*

Le bouton _____ affiche un menu avec différents choix :



3.3.7. Information sur le tirage

Ce menu permet d'afficher quelques informations sur le tirage au sort venant d'être effectué ainsi que sur les clubs présents dans les poules.

3.3.8. Tirage manuel

Si vous ne souhaitez pas effectuer un tirage au sort automatique, ce menu permet de saisir manuellement les numéros pour chacune des équipes. Ce menu n'est disponible que lorsque le concours n'est pas encore validé. Une nouvelle fenêtre s'ouvre permettant la saisie manuelle:

Т	Tirage manuel des équipes $ \Box$ $ imes$							
	Con	nmandes	Données Concours Fenêtres					
<	F	A 🖫	7 × II					
E	quipe	es						
		Tirage	Noms des joueurs de l'équipe	Club / Mitigé	-			
	1	1	LEAS Hong	Guet, Le (VD)				
	2	2	KNEUBÜHL Hans	Camp, Le (GE)				
	3	3	GAILLARD Nicole	Riddes (VS)				
	4	4	SCHMUTZ Christian	Meuqueux, Les (NE)				
	5	5	MAYOR Laurent	Royale Pétanque (VS)				
	6	6	ROOS Pierre	Bricole, La (NE)				
	7	7	GROSSNIKLAUS Hans-Ueli	Oberwil, P.C. (SAP)				
	8	8	MEURY Thierry	Boule Franche, La (JU)				
	9	9	GIUDICE Salvatore	Bricole, La (NE)				
	10	10	PROBST Petra	Zum Gut Zurzach, P.C.				
	11	11	VATTIMO Michel	Lion, Le (VS)				
	12	12	MEURY Thierry	Boule Franche, La (JU)				
L	10	13	GUEX Jean-Pierre	Boule Franche, La (111)				
			Modifier liste					
		réer	Modifier Supprimer	Fermer				

Le contenu de l'onglet des équipes de la fenêtre "Gérer un concours" est repris ici.

Le bouton "Modifier liste" permet d'entrer en saisie manuelle.

3.3.9. Forcer un tirage sans contrôle

Le tirage au sort, bien qu'il ait été testé en long et en large, reste tout de même la bête noire de l'application.

Le bouton "Arrêter le tirage" permet en tout temps de stopper le tirage au sort.

Mais, il se peut tout de même qu'une boucle infinie se présente dans un cas spécial non encore découvert, et qu'il tourne en rond sans jamais trouver de résultat. Cette situation a une très faible probabilité de se produire, mais l'éventualité existe toujours.

Dans pareil cas, le seul moyen de s'en sortir est de tuer l'application (je vous l'accorde, ce n'est pas propre) avec la combinaison de touches CTRL-ALT-DEL. Ensuite, il faut la relancer, revenir sur le concours, cocher la case "Forcer un tirage sans contrôle" et effectuer un nouveau tirage. A ce moment, un tirage totalement aléatoire est réalisé.

Avant d'en arriver à pareille situation, il est préférable de relancer un nouveau tirage normal. Et seulement si la boucle infinie se présente à nouveau, alors utiliser le moyen susmentionné.

Pour détecter si une boucle infinie est en cours, il suffit d'appuyer sur le bouton pour stopper le tirage. Si celui-ci ne répond plus : « Houston, nous avons un problème ! »

3.3.10. *Ajouter équipe dans une poule à 3*

Il arrive quelques fois que des joueurs sont en retard pour s'inscrire. Il est du ressort de la table d'accepter ou non cette équipe.

Il faut savoir qu'il est nécessaire que le concours comporte au moins une poule à 3 pour que cette fonction soit disponible.



A ce moment, il peut y avoir deux cas de figure : le concours est validé ou ne l'est pas.

3.3.10.1. Concours non validé

Le tirage au sort a été effectué, mais n'est pas encore validé, et pour éviter de devoir refaire le tirage, l'équipe est insérée dans la première poule à 3 (qui devient donc la dernière poule à 4).

Le n° du tirage de toutes les équipes « plus loin » est incrémenté pour laisser place à cette nouvelle équipe.

Si le tirage n'est pas correct (s'il y a un « trou » entre deux numéros), cette fonction n'est pas non plus disponible. Il suffit dans ce cas d'ajouter normalement l'équipe retardataire et de faire un tirage au sort.



3.3.10.2. Concours validé

Lorsque le concours est déjà validé, il faut qu'il n'ait encore aucun match terminé. Le principe est ensuite le même, l'équipe est insérée dans la 1^{ère} poule à 3. Si une gestion de terrain est associée au concours, un terrain libre sera sélectionné pour cette poule.

Question	
	Le concours possède 1 poule(s) à 3 .
9	Il est donc encore possible d'ajouter 1 équipe(s) après tirage au sort.
Oui	Avant d'ajouter l'équipe, veillez à avertir l'équipe office
Non	déjà présente qu'elle devra finalement jouer un match. <u>Après</u> avoir ajouté l'équipe, vous devrez créer manuellement le nouveau match.
	Ajouter une équipe consiste à créer une équipe vide, sans joueur, placée dans la 1ère poule à 3 . Il faudra afficher cette équipe vide pour y ajouter les joueurs voulus.
	Voulez-vous ajouter cette équipe ?

3.3.11. Dévalider (et supprimer le concours)

Une fois le concours validé, il est possible de le **dévalider** afin de se retrouver au même stade juste avant la validation. Ainsi, les matchs et les poules sont supprimés, le concours redevient non validé.

Bien qu'il faille répondre à trois questions successives, cette option est à manier avec délicatesse car il n'y a pas de retour possible !



Si le concours n'est pas validé (ou a été dévalidé), un nouvel appui sur ce bouton permettra d'éradiquer le concours de la base de données !



Attention donc à bien lire les messages !

Ce bouton est pratique pour supprimer des concours-tests que l'on aurait faits. **Mais il faut bien veiller à ne pas supprimer un concours officiel !**

3.4. Onglet Poules

Le troisième onglet se présente ainsi, ressemblant en partie à celui des équipes:

Caractéri	istiques	Equipes Po	ules		
	Poule	Terminée	Noms des joueurs de l'équipe	Qualifiée	A
▶ 1 1		Non	LEAS Hong	Non	
2			KNEUBÜHL Hans	Non	
3			GAILLARD Nicole	Non	
4			SCHMUTZ Christian	Non	
5 2	2	Non	MAYOR Laurent	Non	
6			ROOS Pierre	Non	Afficher
7			GROSSNIKLAUS Hans-Ueli	Non	
8			MEURY Thierry	Non	51 X X
93	3	Non	GIUDICE Salvatore	Non	Filtre à appliquer:
10			PROBST Petra	Non	N'afficher que
11			VATTIMO Michel	Non	non terminées
12			MEURY Thierry	Non	
13 4	ł	Non	GUEX Jean-Pierre	Non	Affrahantautan
14			BEERI Pierre-André	Non	les poules
15			NEVERS Anthony	Non	
16			WENK Werner	Non	
17 5	5	Non	PINGET Daniel	Non	
18			DUBEY Michel	Non	
19			GIUDICE Salvatore	Non	Y
Crée	er	Modifier	Supprimer		Fermer

L'alternance des couleurs indique la composition des poules.

Description des colonnes du tableau:

- Poules
 - o indique le numéro de chacune des poules
 - les poules à 3 sont toujours en fin de liste
- Poule terminée
 - indique si la poule est terminée
 - o permet rapidement de savoir quelles poules sont encore en train de jouer
- Noms des joueurs de l'équipe
 - indique la prochaine correspondance pour Zürich
- Equipe éliminée
 - o indique si l'équipe est éliminée
 - o permet rapidement de savoir quelles équipes sont encore en lice pour la finale
 - o à la fin du concours, une fois la finale terminée, il ne restera plus qu'un seul "Non"

Description des options sur la droite:

- Afficher la poule
 - permet d'afficher la fenêtre de gestion de la poule sélectionnée dans le tableau afin d'y saisir les scores
 - o il est également possible de double-cliquer sur une équipe pour l'afficher
 - o il suffit d'être sur une des quatre équipes, peu importe laquelle, pour affiche sa poule
- Filtre à appliquer
 - o permet de lister toutes les poules ou seulement celles qui ne sont pas encore terminées
 - lorsque le concours est validé, le filtre par défaut liste uniquement les poules non terminées; ceci facilite grandement la vision globale des poules

3.5. Concours validé

Lorsque le concours est validé et lancé, il n'est normalement plus possible de modifier les données.

Mais la possibilité est tout de même laissée, avec un message d'avertissement :



Attention aux conséquences que cela peut avoir.

3.6. Générateur de concours

En lieu et place de créer un concours manuellement, il est deux situations pour lesquelles il est possible de les générer automatiquement. Ceci se passe dans le menu "Générateur de concours" du menu "Concours".

3.6.1. Tester l'application

La fenêtre possède deux onglets. Le premier permet de générer un concours complet, avec un nombre prédéfini d'équipes. Cela est très pratique lorsqu'il s'agit de tester le déroulement d'un concours:

Générateur automatique de	concours - 4			-		\times
Commandes Données	Concours	Fenêtres				
🐟 🔒 📅 🚺						
Concours+Equipes Hiérarchi	e					
Concours international	•					
Seniors	•					
Tête-à-tête			Nombre d'équipes désirées:			
Concours A	•					
Système Suisse	•				Crée	r
					Affich	er
					Fermer	

Il suffit de préciser les quelques informations demandées, avec tout de même les limitations suivantes:

- le concours est toujours en tête-à-tête;
- le concours ne peut être mixte (une équipe d'un seul joueur ne peut jamais être mixte);
- le nombre d'équipes doit être compris entre 10 et 4000.

Le concours ainsi créé est tout à fait normal, et est listé dans la fenêtre de recherche des concours. Il suffit d'effectuer le tirage au sort, de le valider et de continuer comme tout autre concours.

3.6.2. Structure de concours

Le second onglet permet de générer une structure complète de concours:

Générateur automatique de co	incours - 4		- 🗆 ×
Commandes Données	Concours Fenêtres		
🐟 🔒 👼 🚺			
Concours+Equipes Hiérarchie			
Noble-Contrée -	Si le concours principal recommence le lendemain en poules, à quel stade se	1/8 🔻	
Championnat national 🔻	derouientiles secondes poules.		
Seniors -	Créer un secondaire		
Doublette 🗸	Récupérer les perdants de la phase qualificative d concours secondaire lié:	lans le 🗹	
Poules de 4	Si le concours secondaire recommence le lendemain en poules, à quel stade se déroulent les "secondes" poules:	/8 •	Créer
Date: ▼			
Heure:			
Millige.			
			Fermer

Prenons pour exemple les championnats cantonaux. Leur structure est la suivante:

- le principal Seniors est en poules;
- les perdants des poules sont automatiquement récupérés dans un secondaire lié en élimination directe;
- ces deux concours débutent le samedi jusqu'en 16èmes de finale;
- les huitièmes se déroulent le dimanche matin, mais en poules et non en élimination directe.

Cette structure est assez facile à mettre en place mais est fastidieuse. Pour faciliter la création de tous ces concours pour chacune des catégories, cette onglet permet d'entrer les informations nécessaires et génère toute la hiérarchie souhaitée.

A noter qu'aucune équipe n'est créée automatiquement.

4. DIVERSES INFOS COMMUNES À TOUS LES TYPES DE CONCOURS

4.1. Saisie du score d'un match sur un concours

La saisie du score d'un match se fait dans l'onglet « matchs en cours »; c'est dans ce dernier que sont listés tous les matchs qui sont en train d'être joués:

	Equipes Matchs en cours		Matchs joués					
	Ter. Stade		Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure	
	1 1 2ème match		FEDELE Michel	D'ANGELO Arturo			13:08	
	2 2 2ème match		PITTET Pascal	LAGRANGE Sébastien			13:08	
			Modifier liste					
Etat de	es tirages au sort Ma	tchs en cou	urs Matchs joués					
	Tour	Ter. N°	Equipe 1	Equipe 2		Score 1	Score 2	Heure
▶ 1	Cadrages	1 3	BATHIJARI Selmann	FAVRE Armelle				09:11
2	Cadrages	3 5	ANDENMATTEN Alain	BEROUD Brigitte				10:59
3	Cadrages	4 1	GUIOMAR Carlos Manuel	MONBARON John				09:26
4	Cadrages	6 7	GIACHINO Roland	BARMAN Xavier				10:59
5	Quart de finale	11 7	SILVA José	GAY Laurent				10:59

Il y a deux manières d'entrer le score d'un match.

4.1.1. Modifier liste

En appuyant sur le bouton « Modifier liste », le tableau passe en mode modification et permet de saisir les scores.

La colonne « Score 1 » contiendra le score pour l'équipe 1, et « Score 2 » pour l'équipe 2.

Il est possible de saisir plusieurs scores en une fois.

4.1.1.1. Poules

Dans les poules, le score n'est pas important, il suffit d'indiquer le gagnant. Les colonnes des scores contiendront une coche pour indiquer le vainqueur du match:

Equ	ipes	Ma	tchs en cours	Matchs joués				
	4	Ter.	Stade	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
	1	1	2ème match	FEDELE Michel	D'ANGELO Arturo		\checkmark	13:08
•	2	2	2ème match	PITTET Pascal	LAGRANGE Sébastien	\checkmark		13:08
	Enregistrer Annuler							

Note: un score de 13 à 7 est en réalité enregistré.

4.1.1.2. Tours finaux et autres types de concours

Partout ailleurs, le score est important car soit un classement doit être établi, soit les résultats seront publiés:

Etat des tirages au sort		t Matchs en cours		n cou	Matchs joués				
	Tour		Ter.	N°	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
1	Cadrages		1	3	BATHIJARI Selmann	FAVRE Armelle			09:11
2	Cadrages		3	5	ANDENMATTEN Alain	BEROUD Brigitte	13	4	10:59
3	Cadrages	4	4	1	GUIOMAR Carlos Manuel	MONBARON John			09:26
▶ 4	Cadrages	(6	7	GIACHINO Roland	BARMAN Xavier	9	13	10:59
6	Quart de finale		11	7	SILVA José	GAY Laurent			10:59

4.1.2. *Double-clic*

En double-cliquant sur la ligne d'un match, une fenêtre apparaît afin de saisir le score du match.

4.1.2.1. Poules

Dans les poules, le score n'est pas important, il suffit d'indiquer le gagnant. Il suffit dès lors d'appuyer sur le bouton correspondant au vainqueur:







Le score doit être saisi sous cette forme: [score1] [au moins 1 caractère] [score2] \rightarrow 13 à 9 ou 13à9 ou 13-9 ou 13.9 ou 13 9, etc. Puis appuyer soit sur le bouton « Valider » soit sur la touche « Entrée » du clavier.

4.2. Saisie du score d'un match sur l'utilisation des terrains

La fenêtre d'utilisation des terrains permet d'avoir une vue d'ensemble de tous les matchs en cours sur le site du concours. Il est possible de saisir le score de tous ces matchs. Ainsi, lorsqu'un joueur vient annoncer à la table de contrôle son résultat, il suffit de lui demander le n° du terrain sur lequel il a joué, et de double-cliquer sur le match sélectionné.

Il n'est dès lors plus nécessaire de savoir dans quel concours il joue, il suffit de rechercher son terrain.

Voir <u>ch. 16</u>

4.3. Types de tirages au sort : automatique, système tennis, au sac

Il y a trois manières de gérer les tirages au sort des équipes: manuel (=au sac), automatique et système tennis. Cette option peut être choisie sur l'onglet Caractéristiques du concours: automatiques: (inactif)

4.3.1. *Au sac (=inactif)*

Il s'agit de la manière traditionnelle. La table de contrôle prépare les sacs de pions nécessaires pour chaque tour de chaque concours. Il est dès lors important que les équipes passent physiquement à la table afin de tirer un numéro.

Sur les fenêtres d'un groupe élargi et des tours finaux, les champs suivants permettent d'entrer le numéro tiré par l'équipe:

Equipe:	uipe: BARO DIAZ Luis Felipe				
Tour:	3ème ma	tch		•	
N° tiré:		Valider tirage			

La liste déroulante des équipes reprend toutes les équipes qui ne sont pas encore éliminées.

Pour faire tirer au sort une équipe, il suffit de la choisir dans la liste.

Pour faciliter la recherche, la liste déroulante est triée par le nom des équipes.

La liste déroulante des **tours** permet de sélectionner le tour pour lequel l'équipe tire au sort un numéro.

<u>Note</u>: en sélectionnant une équipe dans la liste déroulante des équipes, celle des tours préaffiche automatiquement le prochain tour pour l'équipe sélectionnée. **Il faut toujours bien vérifier que le bon tour est sélectionné**.

C'est dans le champ « **N° tiré** » qu'il faudra saisir le numéro que l'équipe tire au sort.

Il faut appuyer sur le bouton « Valider » pour enregistrer le numéro (ou sur la touche "Entrée").

Si l'équipe tire pour les cadrages et qu'elle choisit un numéro office, un message avertit qu'il faut lui faire tirer tout de suite pour le prochain tour:



Le prochain tour est automatiquement préaffiché (mais il faut vérifier par sécurité).

4.3.1.1. Poules

Lorsqu'une équipe s'est qualifiée pour la suite du concours en gagnant ses deux matchs, la question suivante s'affiche:



En choisissant "Tours finaux", la fenêtre des tours finaux apparaît en préaffichant cette équipe, permettant ainsi de saisir plus rapidement le numéro qu'elle aura tiré au sort pour la suite du concours.

En choisissant "Fermer", la fenêtre des tours finaux ne s'affiche pas. Il faudra alors l'afficher plus tard.

4.3.1.2. Groupe élargi

Dans ce type de concours, les équipes doivent tirer un numéro pour le tour suivant. Il est dès lors important que les **deux équipes**, la gagnante et la perdante, viennent à la table de contrôle.

4.3.1.3. Cadrages et finale

Pour les cadrages, il faut **toujours** se conformer aux numéros offices indiqués dans "Données":

- les n° de 1 à n jouent les cadrages
- les n° de n+1 à la fin sont offices

Note : pour la finale, il est nécessaire de saisir les numéros 1 et 2 pour pouvoir créer le match.

4.3.2. Automatique

Il faut indiquer jusqu'à quel tour le tirage automatique est actif avant de revenir à un tirage manuel (pour les derniers tours finaux d'un championnat par exemple).

Dans ce cas, l'ordinateur tire automatiquement à la place de l'équipe un numéro pour le prochain tour:





Dans ce cas, un numéro est tiré automatiquement pour les deux équipes.

4.3.3. Système tennis

Le « système tennis » est utilisé, comme son nom l'indique, dans le monde du tennis. Le tableau des matchs est déterminé selon le classement ATP ou WTA du tennisman/woman.

A la pétanque, nous utiliserons le classement de la phase qualificative des concours en <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u> et <u>tir</u>. Cela montre que la pétanque est un sport qui rassemble car on parle à la fois de tennis et d'échecs (avec le « système suisse »).

Le principe est le suivant : mieux le joueur est classé, plus il jouera contre un joueur à l'opposé de lui dans le classement et plus il rencontrera tardivement un joueur proche de lui.

Ainsi, le $\frac{1^{er}}{1}$ du classement jouera le premier tour final contre le <u>dernier</u> du classement, et ne rencontrera le $\frac{2^{eme}}{1}$ du classement que le plus tardivement possible (en finale donc).

La suite des matchs est donc déterminée à l'avance selon le classement de la phase qualificative.



Exemple pour des 8^{èmes} de finale :

4.3.4. Concours secondaire récupérant les perdants des poules

Données

Ce cas de figure n'est pas lié au fait que le tirage est automatique ou pas, mais est à prendre en compte lorsqu'un concours secondaire (B) est lié à un concours principal (A) et qu'il récupère automatiquement les perdants de la phase qualificative du concours principal:

```
sur le A: Récupérer les perdants dans le concours secondaire lié:
```

Dans cette situation, il n'est pas possible d'inscrire des équipes dans le concours secondaire B car ce dernier recevra uniquement les perdants du concours principal A:

```
Le concours en élimination directe est lié à un concours, et les perdants de la phase qualificative sont récupérés automatiquement.
sur le B:
```

Généralement, pour démarrer le B, on attend que toutes les équipes tombant du A soient présentes. A ce moment, il faut faire un tirage au sort, valider le tirage et lancer les matchs.

Mais il se peut que des matchs dans le A durent longtemps et que l'on veuille démarrer le B avant même d'avoir toutes les équipes.

Dans ce cas, il faut faire un tirage (le tirage va tenir compte du nombre d'équipes pas encore présentes), le valider et lancer les matchs. Nous voyons ici qu'il y a 5 équipes, donc il manque la 6^{ème}. Le tirage a tenu compte de cette équipe manquante et n'a pas, dans cet exemple, attribué le n° 3:





Par après, lorsque les matchs du A se terminent, les perdants tombent dans le B qui a déjà démarré. Il faut donc leur attribuer un numéro. Ici, la 6^{ème} équipe est enfin arrivée:

Caractéristiques		Equipes						
	Tirage	Noms des joueurs de l'équipe	Club / Mitigé					
▶ 1		LIBERATI Frédéric	Chablaisienne, La (VS)					
2	1	AUNG Eliam	Nyonnaise, La (VD)					
3	2	BEUCHAT César	Genevoise, La (GE)					
4	4	CHIQUET Pierre	Basel, P.C. (SAP)					
5	5	COLACI Franco	Noble-Contrée (VS)					
6	6	CASTO Lucio Crissier (VD)						

Pour ce faire, le bouton « Tirage » sur l'onglet « Equipes » est toujours accessible. Il va à ce moment détecter qu'un tirage a déjà été effectué, va rechercher les nouvelles équipes et leur affecte un numéro:



Vous devrez par contre ensuite créer vous-même le match.

4.4. Egalités dans le classement

Dans les types de concours à classement (groupes, système suisse et groupe élargi), à la fin de la phase qualificative, il faut indiquer combien d'équipes il faut qualifier. Or, il se peut que des équipes soient à égalité et qu'il faille donc les départager.

Dans l'exemple, il a été décidé de qualifier 32 équipes. Malheureusement, la 32^{ème} et la 33^{ème} ont toutes les deux **2 matchs gagnés** et une différence de points de **-2**. Un message indique cela et invite à faire un tirage au sort. Dans ce cas, il faut appeler les équipes à la table pour leur faire tirer un numéro: **Ie plus grand gagne**:

Equipe	s Matchs en cours Matchs joués	Classement				
	Equipe		Points	Goal.	Tirage	
25	SELOSSE Daniel	1	2	4		Nombre d'equipes à qualifier:
26	GOIJARTS Melchior	:	2	2		Qualifier pour tours finaux
27	VAURS Théo		2	2		Données
28	REBETEZ Raymond	:	2	1		la concours en groupe álargi comporte 58
29	NOTH Michaël		2	0		équipes inscrites. Le nombre d'équipes à qualifier
30	GIROUD Paul-André		2	-1		après les quatre matchs qualificatifs devra se
31	NEUHAUS Meinrad	1	2	-1		situer entre 23 et 30.
32	CAIRUS Olivier		2	-2		
33	SAVARY Roland		2	-2		Les cadrages permettront de commencer les tour
34	IMBODEN François	1	2	-4		finaux en 8èmes de finale
35	JOUANEN Thierry		2	-4	Attentio	on
36	ZUFFEREY Grégory	1	2	-4		
37	CHAPPUIS Didier		2	-6		Attention !
38	D'ANGELO Arturo	1	2	-10		Des équipes sont à égalité de points .
39	HEDIGER Pierre-Philippe	1	2	-10		Il y a lieu de les départager par tirage au sort (le plus
40	GRUT Richard	1	2	-11		grand numéro gagne).
41	CURCHOD Jean-Marc		1	-4		
42	BIELMANN Raphael		1	-5	OK	Regarder "autour" de CAIRUS Olivier.
43	FERRE Pascal		1	-5		
44	JACOT-GUILLARMOD Lucien		1	-6		
45	NOTH Roland		1	-6		
		Modifier liste				

Pour cela, il faut appuyer sur "Modifier liste" et saisir le numéro de chacune des équipes. Le classement est recalculé automatiquement. Il suffit dès lors de revalider les qualifiés.
L'application ne propose pas de moyen de départage, c'est à la table de le faire. Il y a plusieurs moyens :

Confrontations directes
 Vérifier si les équipes ont joué contre et favoriser le gagnant.
 Ceci est facile quand il y a deux équipes à égalité, mais est plus compliqué quand il y a en a trois ou plus.
 Dans ce cas, il y a un facteur qui peut entrer en ligne de compte: si sur trois équipes à égalité, il faut en qualifier deux, et si chacune a joué contre les deux autres, ça peut faciliter la décision.

 Somme des points marqués
 En plus du goalaverage, la somme des points marqués et/ou celle des points encaissés peut être un facteur

En plus du goalaverage, la somme des points marqués et/ou celle des points encaissés peut être un facteur déterminant. - Adversaires rencontrés

Si les équipes n'ont pas joué l'une contre l'autre mais ont rencontré des adversaires communs, cela peut aussi être un facteur déterminant.

Autres A vous de décider. Faire jouer 3 mènes. Faire tirer une boule à chacun. Faire un 100 mètres. Au pire, tirage au sort.

4.4.1. *Groupes*

Dans un concours en groupes, il y a deux classements:

- 1) Classement à l'intérieur de chacun des groupes
- 2) Classement global inter-groupes

Les égalités doivent donc être résolues à ces deux niveaux, mais ceci est détecté automatiquement et vous est indiqué.

4.5. Qualifier les équipes pour les tours finaux

Dans les types de concours à classement (groupes, système suisse et groupe élargi), à la fin de la phase qualificative, il faut indiquer combien d'équipes il faut qualifier pour les tours finaux.

A ce moment, il y a deux choix qui s'offrent à vous:



4.5.1. *Qualifier pour tours finaux*

Les équipes sont simplement qualifiées pour la suite du concours.

Il faudra dans ce cas les appeler à la table pour leur faire tirer un numéro.

4.5.1. Système tennis

Les équipes sont qualifiées pour la suite du concours et le tableau des matchs est déterminé selon le système tennis.

Voir <u>ch. 4.3.3</u>.

5. GÉRER LES ÉQUIPES

5.1. Description

Cette fenêtre permet de gérer les équipes d'un concours. Elle est accessible depuis l'onglet "Equipes" de la fenêtre de gestion d'un concours. Elle se présente ainsi:

[Seniors (A) - Gérer une équi	ipe - Concours licenciés	- Seniors - Triplette - Conc	ours A -	Système Suisse]			
Commandes Données	Concours Fenêtre	5					
🐟 🔒 🚍 🚺							
Concours Date: 24.02.2020 Genre: Concours A Type: Système Suisse	Club: Noble Mitigé Catégorie: Senior	-Contrée Basé: s 16	Equipe N° tir	age:	Affichage direct: N° de l'équipe: N	lom d'un joueur:	Afficher l'équipe correspondante
Joueurs	om de l'équipe: KAMBI	ER Antoine					
Nom	Prénom	Club	Ass.	Licence	Catégorie	Aiouterioueur	Aiguterupe
▶ 1 KAMBER	Antoine	13 Étoiles, Les	ACVP	03.033.0003	Senior	licencié Suisse	lettre
2 LOUTAN	Marc-Antoine	13 Étoiles, Les	ACVP	03.033.0009	Senior		
3 SELETTO	Jean-Marc	13 Étoiles, Les	ACVP	03.033.0007	Vétéran	Ajouter joueur	Ajouter une
						non licencié	équipe
						Ajouter joueur étranger	Retirer le joueur
Créer Modi	fier Supprimer	<	< >	>		Fe	rmer

La partie haute reprend quelques informations sur le concours en cours.

L'onglet permet d'ajouter les joueurs. Le principe, tout simple, est le suivant:

- créer l'équipe
- y rattacher les joueurs
- le premier joueur licencié inscrit dans l'équipe aura le rôle du chef d'équipe.

<u>Note</u>: avec un lecteur de code barres, il est beaucoup plus rapide d'ajouter les équipes en passant par le bouton "Code barres" (<u>*ch.*</u>) sur la fenêtre "Gérer un concours".

5.2. Entête

5.2.1. *N° tirage*

Ce champ, non modifiable, indique le tirage au sort de l'équipe. Il est rempli automatiquement par le tirage au sort.

5.2.2. Nom de l'équipe

Le premier joueur licencié inscrit endossera le rôle de chef d'équipe, et l'équipe portera son nom.

Mais il est possible de saisir un autre nom à l'équipe.

5.2.3. Affichage direct

Ces champs permettent d'accéder directement à une équipe.

Il suffit de saisir soit le n° de l'équipe, soit le nom ou partie du nom d'un des joueurs d'une équipe.

5.3.1. Ajouter un joueur licencié Suisse

L'application a été créée pour la *Fédération Suisse de Pétanque*. Ainsi, sont gérés tous les joueurs possédant une licence en Suisse.

Ce bouton affiche une fenêtre de recherche:

Ajouter joueur licenci	ié Suisse - 2	2						
 Association cantonale 	•	=	\sim					
N° club		=	\sim					
N° joueur		=	\sim			Recherch	ər	
Nom		±	\sim		_	neeneren		
Prénom		±	\sim					
Club		=	\sim		\sim			
Licence		Nom		Prénom		Club	Association cant.	Catégorie
Rattacher	Fermer		P					

Les critères (tous facultatifs) sont les suivants:

- Association cantonale
 - y indiquer le numéro de la cantonale, sans le zéro
 - de 1 à 7 pour ACGP, respectivement AVP, ACVP, AJP, ACFP, ACNP et SAP
 - o correspond à la première partie du n° de licence suisse
- N° club
 - y indiquer le numéro du club, sans les zéros
 - o correspond à la seconde partie du n° de licence
- N° joueur
 - y indiquer le numéro du joueur, sans les zéros
 - o correspond à la troisième partie du n° de licence
- Nom
 - y mettre le nom d'un licencié
 - les accents sont importants
 - o il n'y a pas de différence majuscules minuscules

- Prénom
 - y mettre le prénom d'un licencié
 - les accents sont importants
 - il n'y a pas de différence majuscules-minuscules
- Club
 - Liste déroulante affichant tous les clubs affiliés à la *Fédération Suisse de Pétanque*

Astuce pour une saisie rapide: si l'équipe n'est pas mitigée:

- saisir seulement le numéro de la cantonale et le numéro du club (3 et 32, par exemple)
- utiliser la multi-sélection (avec la touche Control)
- appuyer sur le bouton Rattacher

Ass	ociation cantona	le =	\sim		3			
N° c	lub	=	\sim		32			
N° jo	oueur	=	\sim					
Nom	ı	±	\sim		Red	hercher		
Prér	nom	±	\sim					
Club	b	=	\sim		\sim			
				19 occurrences	trouvées			
	Licence	No	om	Prénom	Club	Association cant.	Catégorie	Ŀ
1	03.032.0027	AMOOS		Claudine	Noble-Contrée	ACVP	Vétéran-Da	Γ
2	03.032.0004	BERCLAZ		Nadine	Noble-Contrée	ACVP	Dame	1
3	03.032.0044	BONTEMPS		Bruno	Noble-Contrée	ACVP	Senior	1
4	03.032.0039	COLACI		Franco	Noble-Contrée	ACVP	Vétéran	1
5	03.032.0046	DEBONS		Bernard	Noble-Contrée	ACVP	Vétéran	1
6	03.032.0016	FIORONI		Aroldo	Noble-Contrée	ACVP	Senior	1
7	03.032.0041	IANNACE		Giovanni	Noble-Contrée	ACVP	Vétéran	
8	03.032.0045	IMBODEN		François	Noble-Contrée	ACVP	Senior	
9	03.032.0002	JAGGI		Catherine	Noble-Contrée	ACVP	Dame	
10	03.032.0007	JAGGI		Oswald	Noble-Contrée	ACVP	Vétéran	
11	03.032.0009	JAGGI		Vincent	Noble-Contrée	ACVP	Senior	
12	03.032.0040	JOLY		Nicole	Noble-Contrée	ACVP	Dame	ł
13	03.032.0014	JUILLARD		Karin	Noble-Contrée	ACVP	Dame	
14	03.032.0018	MARTONE		Ludovico	Noble-Contrée	ACVP	Senior	
15	03.032.0003	MARTONE		Nicandro	Noble-Contrée	ACVP	Vétéran	
10	03.032.0006	PIO		Francois	Noble-Contrée	ACV/P	Vétéran	Ľ

Dans l'exemple, les trois joueurs sélectionnés seront rattachés en une seule fois à l'équipe. Il suffira de procéder de même pour les autres équipes non mitigées au lieu de choisir joueur par joueur.

Les joueurs déjà présents dans une équipe ne sont plus proposés ultérieurement.

Si un joueur fait l'objet d'un retrait de licence, un message d'avertissement s'affiche:

<u>Note</u>: un joueur sous le coup d'un retrait de licence **N'A PAS LE DROIT** de participer à un quelconque concours organisé par un club affilié à une Fédération, suisse ou étrangère, même s'agissant d'un petit concours un jeudi soir à la mêlée. Il n'est admis que dans les concours organisés par une amicale. **AUCUNE** exception ne doit être acceptée.

Il n'y a pas de limites quant au nombre de joueurs dans l'équipe. Simplement, si le concours est en doublette, lors du rattachement du troisième joueur, un message d'avertissement indiquera ce "surplus", mais laissera continuer. De même, si le concours est en triplette, lors du rattachement du quatrième joueur, le message d'avertissement apparaîtra. Même principe pour un concours en tête-à-tête. Il faudra donc retirer le joueur en trop:

Attention	
	Attention ! le concours est en tête-à-tête.
8	L'ajout du joueur fera que l'équipe aura plus d'un (1) joueur.
ОК	Oublié de créer l'équipe suivante ?

Lorsque le concours est validé, il n'est plus possible d'ajouter ou de supprimer une équipe (voir <u>*ch. 3.3.10*</u>). Par contre, il est toujours possible d'ajouter ou de supprimer des joueurs d'une équipe.

5.3.2. Ajouter un joueur non licencié

Si une personne non licenciée veut prendre part au concours, après lui avoir fait remplir une demande de licence journalière (<u>*ch.*</u> <u>19</u>), il faudra l'inscrire à l'aide de ce bouton. Seuls ses nom et prénom sont utiles:

Ajouter un joueur non licencié					
Nom: Prénom:					
	Ajouter	Annuler			

En lieu et place du numéro de licence qu'il ne possède pas, il sera écrit "Non licencié" dans les différentes fenêtres de gestion du concours.

L'équipe dans laquelle il se trouve sera toujours considérée comme mitigée.

5.3.3. Ajouter un joueur étranger

Si une personne licenciée dans un autre pays veut prendre part au concours, il y a deux possibilités:

- l'inscrire en tant que non licencié
- l'inscrire en tant que joueur étranger

La première solution est beaucoup plus rapide à la saisie, mais l'inconvénient est que son équipe sera mitigée, et sera donc considérée comme telle lors du tirage au sort.

Les joueurs étrangers ont droit aux mêmes égards que les joueurs suisses, c'est-à-dire que plusieurs équipes du même club ne doivent pas tomber dans la même poule.

Ainsi, s'il n'y a qu'une seule équipe de ce club, il suffit de l'inscrire comme non licencié, il n'y a aucun problème.

Par contre, dès qu'il y a deux équipes du même club étranger, et pour éviter qu'elles ne se rencontrent dans la poule, il faudra les inscrire comme joueurs étrangers.

Pour cela, se référer au chapitre concerné pour les explications (<u>*ch.*</u>).

5.3.4. Ajouter une lettre

Les lettres permettent de réserver une place dans un concours. Elles sont **toujours** liées à un match qui est en train de se jouer. Comme le perdant n'est pas encore connu (ni le gagnant d'ailleurs), les lettres permettent de lancer le concours sans devoir attendre la fin dudit match. Lorsque ce dernier se termine, les joueurs perdants (ou gagnants, selon la lettre) seront automatiquement placés dans la lettre.

Pour que ce bouton soit accessible:

- il faut que le concours soit lié à un autre. C'est dans ce dernier que les lettres iront "se servir"
- il ne doit y avoir aucun joueur dans l'équipe

Ce bouton affiche une fenêtre de recherche listant tous les matchs en cours dans le concours lié:

С	Créer une lettre - 2							
	Rechercher							
		190 00	currences trouvees			-		
		Concours	Match	Tour	Stade			
۶.	1	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	GIUDICE Myriam contre RENEVEY Bernard	Poules	1er match			
	2	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	ETIENNE Jérémie contre SCHAER Jonathan	Poules	1er match			
	3	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	PINGET Daniel contre SETTECASI Giovanni	Poules	1er match			
	4	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	NICK Jean-Martin contre AMMANN Emil	Poules	1er match			
	5	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	CLERC Françoise contre REBETEZ Raymond	Poules	1er match			
	6	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	LEVASSEUR Philippe contre NORDMANN Estelle	Poules	1er match			
	7	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	KLEINHOFFER Yannick contre ABBATE David	Poules	1er match			
	•	Concours international - Seniors - Tâte-à-tâte - Concours A - Poules de 4	BONDALLAZ, Jimmy contre PULEER, Jean-Daniel	Poulee	1er match	1		

Il n'y a pas de critères de recherches. La fenêtre liste tous les matchs en cours dans le concours lié.

La première colonne indique le libellé du concours dans lequel se déroule le match. En effet, si le concours lié est lui-même lié à un autre (exemple, dans un concours en cascade, le C est lié au B qui est lié au A), les matchs des deux concours seront listés.

La seconde colonne indique le match avec le nom des deux équipes s'affrontant.

Les deux dernières mentionnent le stade du match: est-ce un match de poule (1^{er}, 2^{ème}, barrage) ou de tour final (demi, quart, 8^{ème}, etc.).

Sur sélection d'un match, la question suivante est posée:



En règle générale, une lettre permet de récupérer les perdants d'un match pour les inclure dans une complémentaire.

Il peut également arriver qu'elles doivent récupérer les gagnants du match, par exemple, pour un championnat cantonal où le concours continue (recommence) en poules le dimanche matin. Dans ce cas, les gagnants du match de 16^{ème} de finale du samedi, seront automatiquement repris dans la suite du dimanche dans lequel le tour du 8^{ème} se déroule en poules.

Dans le cas où la lettre récupère les perdants, le "joueur" est représenté ainsi (Le "(P)" veut dire "Perdants"):

 Nom
 Prénom
 Club
 Ass.
 Licence
 Catégorie

 1
 Lettre A (P)
 GIUDICE Myriam contre RENEVEY Bernard
 Non licencié

 <

Dans le cas où la lettre récupère les gagnants, le "joueur" est représenté ainsi (Le "(G)" veut dire "Gagnants"):

 Nom
 Prénom
 Club
 Ass.
 Licence
 Catégorie

 1
 Lettre B (G)
 ETIENNE Jérémie contre SCHAER Jonath... Non licencié
 Non licencié

Les lettres sont automatiquement désignées: la première est A, la suivante est B, ensuite viennent C, D, etc.

La lettre maximale possible est "YX", ce qui représente tout de même 674 lettres, cela devrait largement suffire...

Lorsque le match se termine, dans l'onglet des matchs en cours (se référer au chapitre de gestion des poules ou des tours finaux), un message demande de confirmer le score afin que la lettre soit supprimée et remplacée par les joueurs:



L'équipe de la lettre sera dorénavant composée des joueurs de l'équipe mentionnée.

En effet, lorsque la lettre est "résolue", elle est supprimée, et il n'est pas possible de savoir que les joueurs de telle équipe sont issus d'une lettre. Ainsi, si le score a été mal saisi, que l'on s'est trompé de vainqueur et que l'on veut corriger (<u>*ch. 8.3.7.1*</u>), cette équipe ne sera pas modifiée comme par enchantement, il faudra manuellement venir supprimer les joueurs et y mettre les bons.

5.3.5. Ajouter une équipe

Ce bouton permet de "piocher" une équipe complète dans le concours lié.

Pour que ce bouton soit accessible:

- il faut que le concours soit lié à un autre
- il ne doit y avoir aucun joueur dans l'équipe

une fenêtre de recherche, sans critères de restriction, liste toutes les équipes, éliminées ou non, du ou des concours liés:

Ajou	ter une équipe d'un concours lié - 2				
		Rechercher			
	380 occurrent	ces trouvées			
	Concours	Equipe	Club	Eliminée	-
37	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BLANC Christophe	Genevoise, La	Oui	
38	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BLESS Yvonne	Zürich, P.C.	Oui	
39	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BODENNE Thierry	P. S. Mategnin	Oui	=
40	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BONDALLAZ Jimmy	Thônex	Oui	
41	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BONDALLAZ Thierry	Thônex	Oui	
42	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BOURBAN Marcel	Alliés, Les	Oui	
43	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	BOVIER Raymond	Pétanque Renanaise	Oui	
	Consours international Conjers, Tâte à tâte, Consours A, Poulos de A	PDALINIMAL DED. Joop Donial	Chablaisianna I.a	0i	

La première colonne indique le libellé du concours dans lequel est inscrite l'équipe. En effet, si le concours lié est lui-même lié à un autre (exemple, dans un concours en cascade, le C est lié au B qui est lié au A), les équipes des deux concours seront listées.

Tous les joueurs seront automatiquement repris dans l'équipe, sans avoir besoin d'aller les rechercher un par un.

5.3.6. *Retirer le joueur*

Ce bouton permet de retirer un joueur de l'équipe. Il suffit de le sélectionner dans le tableau et répondre à la question:



<u>Note</u>: une équipe ne peut pas exister sans joueur. Il n'est dès lors pas possible de quitter la fenêtre de gestion des équipes si aucun joueur n'y est rattaché. Il faut dans ce cas supprimer l'équipe (appuyer sur le bouton "Supprimer" au bas de la fenêtre).

5.4. Concours validé

Lorsque le concours est validé et lancé, il n'est plus possible d'ajouter de nouvelles équipes ni d'en supprimer.

Par contre, il est possible de modifier les joueurs dans l'équipe.

Attention aux conséquences que cela peut avoir:



6. INSCRIRE LES ÉQUIPES PAR CODE BARRES

6.1. Description

Les licences suisses possèdent un code barre. Dès lors, l'inscription des équipes au concours est réalisée très rapidement à l'aide d'un lecteur optique.

Il y a deux façons d'inscrire les équipes:

- via la fenêtre de gestion des équipes
- via la fenêtre des codes barres

o accessible via le bouton Code barres, également sur l'onglet "Equipes" de la fenêtre "Gérer un concours"

La fenêtre se présente ainsi:

[Seniors (A) - Gé	irer un concour	s - Concou	irs licenciés - Se	eniors - Double	tte - Concours	A - Système Suis	se]		
Commandes	Données C	oncours	Fenêtres						
🕏 🔒 🗢	×								
Joueurs									
	Nom		Prénom		Club	Ass.	Licence	Catégorie	Ajouter joueur licencié Suisse
									Ajouter un joueur non licencié
									Ajouter un joueur étranger
									Retirer le joueur
Dernière équipe i	nscrite:								
9 KAMBER A	Antoine / LOUTA	N Marc-A	ntoine				13 Étoiles, Les ((VS)	
Créer]								Fermer

6.2. Fonctionnement

Dès que la fenêtre s'affiche, il suffit de prendre en main les licences des joueurs de l'équipe, comme des cartes de *Jass*, et *bzip* avec la douchette. Les joueurs sont ajoutés dans l'équipe.

Si tous les joueurs possèdent leur licence, ceci est fait en un éclair.

Par contre, si un joueur n'a pas la sienne, il faut:

- lui faire remplir un formulaire d'oubli de licence (c'est une édition) (ch. 19)
- ou lui faire remplir un formulaire de demande de licence journalière (c'est aussi une édition)
- utiliser un des boutons sur la droite de la fenêtre (voir ci-après)

Selon que le concours est en tête-à-tête, doublette ou triplette, respectivement lorsque le 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} joueur est "*bzipê*", une nouvelle équipe est automatiquement affichée, prête à recevoir les futurs joueurs. Ainsi, si tous les joueurs viennent à la table de contrôle avec toutes les licences, il n'y a aucune autre manipulation à faire que de "*bziper*" les licences l'une après l'autre, les équipes seront créées en conséquence.

Ceci implique l'inconvénient suivant: s'il faut retirer le dernier joueur inséré, celui qui a déclenché l'affichage de la nouvelle équipe, il faudra fermer cette fenêtre et aller dans l'équipe incriminée.

Dans l'image ci-dessus, l'information:

Dernière équipe inscrite:					
9	KAMBER Antoine / LOUTAN Marc-Antoine	13 Étoiles, Les (VS)			

indique l'équipe qui vient de s'inscrire ainsi que le nombre total d'équipes actuellement inscrites (ici: 9).

Le fonctionnement des boutons sur la partie droite de la fenêtre est identique à ceux présents sur la fenêtre "Gérer une équipe" (<u>*ch. 5*</u>).

6.2.1. Ajouter un joueur licencié Suisse

Permet de rechercher par nom ou prénom un joueur licencié Suisse.

Astuce : la fenêtre permet de rattacher plusieurs joueurs de plusieurs équipes sans quitter la fenêtre. Ainsi, par exemple pour un concours en doublette, 3 équipes du même club se présentent. Il suffit de rechercher le club puis double-cliquer sur les 6 joueurs à la suite pour créer directement les trois équipes. Attention toutefois à sélectionner les bonnes paires dans l'ordre.

6.2.2. Ajouter un joueur non licencié

Si une personne non licenciée veut prendre part au concours, après lui avoir fait remplir une demande de licence journalière, il faudra l'inscrire à l'aide de ce bouton. Seuls ses nom et prénom sont utiles.

6.2.3. Ajouter un joueur étranger

Permet d'ajouter un joueur étranger.

Le fonctionnement de ce bouton est identique au même bouton sur "Gérer une équipe" (<u>ch. 7</u>).

6.2.4. Retirer le joueur

Permet de retirer le joueur sélectionné de l'équipe.

6.2.5. *Créer l'équipe suivante*

Lorsque tous les joueurs de la même équipe ont été saisis, la prochaine équipe prête à recevoir les nouveaux joueurs est automatiquement affichée. Ce bouton est présent si on veut le faire manuellement, par exemple dans le cas où le troisième joueur d'une triplette n'est pas encore arrivé.

Le premier joueur licencié mis dans l'équipe aura le rôle du chef d'équipe.

<u>Note</u>: un joueur sous le coup d'un retrait de licence **N'A PAS LE DROIT** de participer à un quelconque concours organisé par un club affilié à une Fédération, suisse ou étrangère, même s'agissant d'un petit concours un jeudi soir à la mêlée. Il n'est admis que dans les concours organisés par une amicale. **AUCUNE** exception ne doit être acceptée.

6.2.6. *Fermer*

Ferme la fenêtre et revient sur "Gérer un concours".

7. AJOUTER UN JOUEUR LICENCIÉ ÉTRANGER

L'application offre une gestion simplifiée des joueurs licenciés d'une Fédération étrangère.

Les licenciés étrangers ont droit aux mêmes conditions de participation que les licenciés suisses, à savoir que deux équipes d'un même club ne doivent pas tomber dans la même poule.

Il faut donc, d'une façon rapide, créer cet étranger, créer son club, créer un cantonale pour ce club afin de réunir toutes les conditions pour que le tirage au sort puisse en tenir compte correctement. Ceci se fait sur l'appui du bouton Ajouter joueur

étranger qui donne accès à cette fenêtre:

Ajouter un joueur licencié étranger					
Saisir quelques lettres du n° de licence, du nom, du prénom ou du club					
	Rechercher infos licence				
Licence: Nom Prén	:				
Cantonale / département	Autres informations				
Rechercher cantonale existante	Année de naissance:				
	Sexe				
Club					
Rechercher un club existant	Categone Cadet Junior				
OU	Senior Vétéran				
Créer et/ou Ajouter	Fermer / Annuler				

Cette fenêtre est accessible depuis « Gérer une équipe » et « Inscrire les équipes par codes barres ».

Description des zones:

- Rechercher infos licence
 - saisir quelques chiffres du n° de licence, ou quelques lettres du nom, du prénom ou du club, et ce bouton retournera tous les joueurs étrangers qui ont un rapport avec le texte saisi
 - si le joueur existe, les autres champs de cette fenêtre seront automatiquement remplis, et le joueur pourra être inscrit dans l'équipe
 - o les joueurs étrangers sont donc ainsi stockés et peuvent être retrouvés pour un concours ultérieur
- Licence
 - indiquer le n° de licence du joueur
 - il n'y a pas de format à respecter dans ce champ, mais veuillez tout de même respecter le format du n° de licence du pays du joueur, cela simplifiera la recherche pour un autre concours
- Nom / Prénom
 - indiquer le nom et le prénom
 - o le prénom est la seule donnée non obligatoire de la fenêtre
- Cantonale / département
 - le bouton « Rechercher une cantonale existante » affiche une fenêtre de recherche permettant de sélectionner une cantonale ou département existant déjà dans l'application.
 - si nouvelle, y indiquer un code et son nom (comme par exemple F01/Ain, F74/Haute-Savoie, I01/Aoste, etc.)

- Club
 - le bouton « Rechercher un club existant » affiche une fenêtre de recherche permettant de sélectionner un club étranger existant déjà dans l'application
 - o si nouveau, y indiquer son nom
- Autres informations
 - o permet d'indiquer l'année de naissance, le sexe et la catégorie
 - par défaut, le joueur a 35 ans, est donc senior, et est de sexe masculin ([année_en_cours] 35)

Voici un exemple de la fenêtre remplie:

Ajouter un joueur licencié étranger					
Saisir quelques lettres du n° de licence, du nom, du prénom ou du club					
	Rechercher infos licence				
Licence: Nom 01234567 Prén	: MARTIN om: Pascal				
Cantonale / département	Autres informations				
Rechercher cantonale existante	Année de naissance:				
Club	Sexe Masculin				
Rechercher un club existant	Catégorie O Cadet O Junior				
ou Carreau Champagnolais	Senior O Vétéran				
Créer et/ou Ajouter	Fermer / Annuler				

Comme indiqué plus haut, le bouton « Rechercher infos licences » permet de retrouver les informations d'un joueur étranger déjà existant. Ainsi, si MARTIN Pascal se présente à un deuxième concours, le numéro de licence « 01234567 » permettra de récupérer automatiquement le joueur. Si plusieurs joueurs correspondent à la recherche, une liste permet de choisir le bon candidat :

	Ajouter un joueur licencié étranger
	Saisir quelques lettres du n° de licence, du nom, du prénom ou du club
	4567 Rechercher infos licence
Questio	n
ОК	Plusieurs joueurs étrangers correspondent à l'information saisie. Veuillez sélectionner dans la liste ci-dessous le joueur ou la joueuse que vous recherchez:
Annu	ler
	MARTIN Pascal (01234567) - CARREAU CHAMPAGNOLAIS (Jura) DINIPANDI Marcello (456789) - Varinet (Aoste)
	Creer et/ou Ajouter Fermer / Annuler

La recherche peut aussi se faire sur les nom et prénom. Ainsi, une recherche avec « MAR » proposerait également ces deux joueurs, car « <u>Mar</u>tin » et « <u>Mar</u>cello ».

8. CONCOURS EN POULES

8.1. Description

Pour créer un concours en poules, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Poules de 4**". Le reste doit correspondre aux caractéristiques du concours:

aractéristiques	Equipes	Poules			Statistiques de participation:
Description du c Concours interr Seniors Tête-à-tête Concours A Poules de 4	oncours: national	V V V V	Mitiqé:	Demier tour si la gestion du (inactif) · Marg temps est active: · Marg A quel stade se déroulent les cadrages: Si le concours recommence le lendemain en poules, à qui stade se déroulent les "secondes" poules: Récupérer les perdants dans le concours secondaire lié:	el (inactif) v Rapports
Données e concours e l'issue des p es cadrages es cadrages	n poules ooules, il se jouen permett	s comp I y aura nt au p i rront de	Au sac Automatique Système Tennit porte 58 équipes inscrites, ce qui représe a donc 30 équipes qualifiées. remier tour. e commencer les tours finaux en 8èmes of	te 13 poules à 4 et 2 poule(s) à 3. e finale.	
4 cadrages d	levront s	se joue	r. Lors du tirage au sort pour les cadrag	es, les numéros 29 à 30 seront offices.	

La partie "Données" donne des informations utiles sur le déroulement du concours. Elle se modifie au fur et à mesure des inscriptions des équipes.

La rubrique "A quel stade se déroulent les cadrages" offre trois possibilités:

- 1) les cadrages ont lieu au premier tour
- 2) toutes les équipes jouent un premier tour, puis ensuite les cadrages au deuxième
- 3) toutes les équipes jouent deux tours, puis les cadrages au troisième

8.2. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont venus s'inscrire, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours et crée les poules selon le tirage.

A ce moment, le troisième onglet "Poules", qui était vide, prend toute son importance. C'est depuis celui-ci que les poules seront gérées.

Le bouton Afficher... permet d'accéder à la fenêtre de gestion des poules. Double-cliquer directement sur une équipe affiche la poule à laquelle elle appartient.

Note: à ce moment, il est possible d'imprimer les éditions suivantes (cf. ch. 19):

- Composition des poules
 - o afin d'avoir un tirage papier des poules pour assurer un suivi
- 1^{er} matchs de poules
 - o afin d'annoncer au micro la composition des poules et l'ordre des 1^{ers} matchs

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

8.3. Gestion des poules

La fenêtre de gestion des poules se présente ainsi:

[Seniors (A) - Gérer une p	oule - Concours généré 712 -	Seniors - Concours A - Poules de 4]		_	
Commandes Donnée	s Concours Fenêtres				
🐟 🔒 🖶 🚺					
Concours					
Date: 14.01.2018 Cl	ub: Britchons, Les	Type: Poules de	4 Catégorie:	Seniors	
Genre: Concours A Con	ncours généré 712 - Seniors - Co	ncours A - Poules de 4 Non mitige	é Basé: ·	16	
Poule numéro: 1 Terrain 1: 1	ttribution des terrains	Tours finaux	Affichage direct: N° de la poule: N° du t	errain: Nom	d'un joueur:
Terrain 2: 2	Itilisation des terrains				
Equipes Matchs en cours	Matche iquée	Creer prochains matchs	Afficher la pou	e correspond	ante
Ter Stade	Fauine 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
1 1 1 1er match	EEDELE Mishal	DITTET Descel	0001011	0001012	12:16
	FEDELE MICHEI	FILLEL Fascal			12.10
2 2 1er match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien			12:16
2 2 1er match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien			12:16
2 2 1er match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien			12:16
2 2 1er match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien			12:16
2 2 1er match	D'ANGELO Arturo Modifier liste	LAGRANGE Sébastien			12:16

8.3.1. *Entête*

- Concours
 - Diverses informations du concours sont reprises à titre d'information
- Poule n°
 - Indique le numéro de la poule actuellement affichée
- Terrain 1 et Terrain 2
 - Indique les terrains attribués à la poule
- Attribution des terrains
 - Permet d'attribuer les terrains à toutes les poules (<u>ch. 8.3.2</u>)
- Utilisation des terrains
 - Permet d'avoir une vue d'ensemble des terrains (<u>ch. 16</u>)
- Affichage direct
 - Permet d'accéder directement à une poule précise de trois manières différentes:
 - par numéro de poule (le joueur annonçant son score connaît sa poule)
 - par terrain (le joueur se rappelle du terrain sur lequel il vient de jouer)
 - par nom d'un joueur de l'équipe (le joueur ne se rappelle de rien mis à part un nom)
 - Appuyer sur le bouton Afficher la poule correspondante

(ou simplement la touche "Entrée")

- Créer prochains matchs
 - Permet de créer les prochains matchs de poule
 - Les matchs offices dans les poules à 3 sont gérés
 - o Toutes les poules du concours sont vérifiées, et pas uniquement la poule actuelle
- Tours finaux
 - Permet d'accéder à la fenêtre de gestion des tours finaux (cadrages et *n*-iémes de finales)

8.3.2. *Attribution des terrains*

(Voir aussi <u>ch. 16.5</u>)

Le bouton Attribution des terrains... sur la fenêtre de gestion des poules affiche la fenêtre suivante:



Cette fenêtre liste toutes les poules du concours, si elles sont terminées ainsi que les terrains qui leur sont attribués.

Pour une saisie rapide, il suffit de saisir le premier terrain dans une poule et d'appuyer sur le bouton 🔳 sur la même ligne que cette poule. Toutes les poules suivantes auront les terrains selon la numérotation sélectionnée.

Il y a 3 possibilités de numéroter les poules:

« Coller les poules »

Les terrains sont incrémentés d'un numéro \rightarrow tous les terrains seront contigus

« Séparer les poules d'une piste »

Les deux terrains de la poule seront contigus \rightarrow par contre il y aura une piste libre entre chaque poule

« Séparer les terrains d'une piste »

Il y aura une piste libre entre chaque terrain, y compris dans la poule

8.3.3. Créer prochains matchs

Ce bouton permet de créer les prochains matchs de poule. Si les deux premiers sont terminés, il proposera de créer les deux deuxièmes. Si les deux deuxièmes sont terminés, il proposera de créer le match de barrage.

Question			
	En poule 1 : voulez-vous créer le 2ème match des gagnants :		
	FEDELE Michel		
	contre		
Oui	D'ANGELO Arturo ?		
Non]		
	1	8	

Ce bouton balaye toutes les poules et pas uniquement la poule actuelle.

Au moment de répondre oui à la question, il est conseillé d'annoncer le match au micro, de cette façon, vous serez sûr que tous les matchs créés ont été annoncés.

8.3.4. *Pied de fenêtre*

- Boutons de navigation K < > >
 - Ces quatre boutons permettent de naviguer entre les poules
 - Respectivement: aller à la 1^{ère} poule, à la précédente, à la suivante, à la dernière
- Fermer
 - Revient sur la fenêtre "Gérer un concours"

8.3.5. Onglet Equipes

Cet onglet liste les trois ou quatre équipes composant la poule.

Il liste également le résultat de chacun des matchs de chacune des équipes avec des G et des P, indiquant au final si l'équipe est qualifiée ou non pour la suite du concours.

Cet onglet n'est pas modifiable, il est automatiquement mis à jour selon les matchs.

E	luipe	Matchs en cours Matchs joués							
		Equipe	Club / Mitigé	1er	2ème	Barr.	Qualifiée		
Þ	1	FEDELE Michel	Boule Franche, La	G					
	2	PITTET Pascal	Beauregard	Р					
	3	D'ANGELO Arturo	Oberwil, P.C.	G					
	4	LAGRANGE Sébastien	Azzurri, Les	Ρ					
			< < > >					Fer	mer

8.3.6. Onglet Matchs en cours

Cet onglet liste les matchs qui sont actuellement en train de se jouer:

Equip	es M	atchs en cours	Matchs joués				
	Ter.	Stade	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
▶ 1	1	2ème match	FEDELE Michel	D'ANGELO Arturo			13:08
2	2	2ème match	PITTET Pascal	LAGRANGE Sébastien			13:08
			Modifier liste				

Dans l'image ci-dessus, le 1^{er} match de poule est terminé. Les équipes jouent leur second match.

8.3.6.1. Saisir un score

Lorsqu'un match se termine et que le gagnant vient annoncer sa victoire, il y a deux manières d'entrer le score:

- 1) appuyer sur le bouton "Modifier liste" au bas de l'onglet
- 2) double-cliquer sur le match

Une fois le match terminé (son score saisi), celui-ci disparaît de l'onglet "Matchs en cours" (normal, puisqu'il n'est plus en cours) pour apparaître dans l'onglet "Matchs joués".

Voir le <u>ch. 4.1</u> pour de plus amples explications.

8.3.6.2. Tirer au sort un numéro

Lorsqu'une équipe s'est qualifiée pour la suite du concours en gagnant ses deux matchs, il y a deux situations qui peuvent se produire:

- 1) L'équipe doit tirer elle-même au sort un numéro
- 2) Les tirages au sort automatiques sont activés

Voir le <u>ch. 4.3</u> pour de plus amples explications.

8.3.7. Onglet Matchs joués

Cet onglet liste les matchs qui sont terminés:

	0.1				
	Stade	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2
1 1er	r match	FEDELE Michel	PITTET Pascal	13	7
2 1er	r match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien	13	7
3 2èn	me match	FEDELE Michel	D'ANGELO Arturo	13	7
4 2èn	me match	PITTET Pascal	LAGRANGE Sébastien	13	7

Il y a aussi le bouton "Modifier liste" sur cet onglet qui permet de modifier un score s'il est erroné (inversion gagnant-perdant par exemple). L'onglet devient modifiable. Les scores sont mis à 13 à 7 par l'onglet des "Matchs en cours". Cela n'a pas d'importance pour les matchs de poules, il suffit que le vainqueur ait 13 et le perdant moins que 13.

8.3.7.1. Corriger un score incorrect

Exemple d'un score incorrect à corriger: le vainqueur d'un match est faux, le match suivant a déjà été créé, et il faut donc corriger la situation.

1) Situation

Le vainqueur du 1^{er} match n'est pas D'ANGELO mais LAGRANGE. Les 2^{èmes} matchs sont donc faux

	Stade	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2
1	1er match	FEDELE Michel	PITTET Pascal	13	7
▶ 2	1er match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien	13	7
3	2ème match	FEDELE Michel	D'ANGELO Arturo	13	7
4	2ème match	PITTET Pascal	LAGRANGE Sébastien	13	7
		Modifier liste			

2) Dans l'onglet des matchs joués, appuyer sur « modifier liste »

Sélectionner les cellules contenant les scores faux (ici, les 6 cellules des 3 dernières lignes) et appuyer sur la touche DELETE du clavier. Les cellules sont vidées:

E	quipe	es Matchs en c	cours Matchs joués			
		Stade	Equipe 1	Equipe 2	Score 1 Score 2	
	1	1er match	FEDELE Michel	PITTET Pascal	13 7	/
•	2	1er match	D'ANGELO Arturo	LAGRANGE Sébastien		
	3	2ème match	FEDELE Michel	D'ANGELO Arturo		
	4	2ème match	PITTET Pascal	LAGRANGE Sébastien		
			Enregistrer Annuler			

Enregistrer. Les matchs sont redevenus « en cours » et donc disparaissent de l'onglet des matchs joués.

- 3) Dans l'onglet des match en cours, appuyer sur « modifier liste » Il faut dans ce cas supprimer les deux 2èmes matchs pour pouvoir les recréer après avoir corrigé le score du 1^{er} match. Pour cela, procéder ainsi:
- appuyer sur "Modifier liste"
- sélectionner les deux 2^{èmes} matchs en cliquant sur l'en-tête de ligne (le "2" et le "3") tout à gauche:

E	quipe	s Ma	tchs en cours	Matchs joués					
		Ter.	Stade	Equipe 1		Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
	1		1er match	D'ANGELO Arturo		LAGRANGE Sébastien			12:16
Þ	2		2ème match	FEDELE Michel		D'ANGELO Arturo			13:08
	3		2ème match	PITTET Pascal		LAGRANGE Sébastien			13:08
L		<u> </u>							
				Enregistrer	Annuler				

- appuyer sur la touche DEL (ou SUPPR) du clavier \rightarrow les lignes disparaissent \rightarrow les matchs n'existeront plus !

- cocher la case du score de l'équipe LAGRANGE
- appuyer sur le bouton "Enregistrer" pour valider les manipulations
- dans l'onglet des matchs joués, le score du 1^{er} match est maintenant correct:

Equi	es Matchs en c	ours Matchs joués				
	Stade		Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2
1	1er match	FEDELE Michel		PITTET Pascal	13	7
▶ 2	1er match	D'ANGELO Arturo		LAGRANGE Sébastien	7	13

- appuyer sur le bouton « créer prochains matchs » afin de recréer les 2èmes matchs

Equipe	es Ma	tchs en cours	Matchs joués				
	Ter.	Stade	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
▶ 1		2ème match	FEDELE Michel	LAGRANGE Sébastien			14:48
2		2ème match	PITTET Pascal	D'ANGELO Arturo			14:48

8.3.8. Fin de la poule et tirage au sort

Lorsque les équipes se qualifient, il faut leur faire tirer au sort un numéro pour la suite du concours; ceci se passe dans la fenêtre des tours finaux, accessible par le bouton « tours finaux ». Pour ce faire, veuillez vous référer au chapitre des tours finaux (<u>ch. 9</u>).

Lorsque la poule est terminée:

- le premier onglet se présente ainsi:

Equipes		s Matchs en cours Matchs joués						
l		Equipe	Club / Mitigé	1er	2ème	Barr.	Qualifiée	
l	▶ 1	FEDELE Michel	Boule Franche, La	G	G		Qualifiée	
l	2	PITTET Pascal	Beauregard	Р	G	G	Qualifiée	
ł	3	D'ANGELO Arturo	Oberwil, P.C.	P	Ρ		Non	
l	4	LAGRANGE Sébastien	Azzurri, Les	G	Ρ	Р	Non	
l								
l								
l								

- l'onglet des poules sur la fenêtre "Gérer un concours" se présente ainsi:

Caract	éristiques	Equipes	Poules			
	Poule	Termine	ée	Noms des joueurs	de l'équipe	Qualifié
1	1	Oui	FED	ELE Michel		Oui
2	4	4	PITT	ET Pascal	/	Oui
3	/		D'AN	GELO Arturo		Non
4			LAG	RANGE Sébastien		Non
5	2	Non	GOI	ARTS Melchior		Non
_			BUB	KHARD Alain		Non

la poule n°1 est terminée, et les équipes sont éliminées ou encore en lice

8.3.9. Cadrages et tours finaux

La suite du concours concernant les cadrages et les *n*-ièmes de finale sont gérés dans la fenêtre des tours finaux, accessible par le bouton éponyme dans l'en-tête de la fenêtre. Voir le chapitre "Gérer les tours finaux" (<u>*ch. 9*</u>).

9. GÉRER LES TOURS FINAUX

9.1. Description

Cette fenêtre permet de gérer les tours finaux (finale, demi-finales, quarts, *n*-ièmes) ainsi que les cadrages et les premiers tours avant cadrages.

Elle se présente ainsi:

[Senio	ors (A) - Tours finaux - Concours gén	éré 712 - Seniors - Conco	urs A - Poules de 4]		- D ×
Com	mandes Données Concours	Fenêtres			
	0 🚍 🚮				
Conco	urs				
Date:	14.01.2018 Club: Brite	hons, Les	Type: Poul	les de 4	Catégorie: Seniors Utilisation des terrains.
Genre	Concours A Concours généré 712 -	Seniors - Concours A - Poule	s de 4 Non	mitigé	Basé: 16
Etat de	es tirages au sort Matchs en cours M	atchs joués			
	Equipe	Club / Mitigé	Tour	Numéro tiré	Fauine: GOUARTS Melobiar
▶ 1	AFFOLTER Eric	Rive Gauche	Cadrages	9	Equipe. Colora 15 Melchiol
2	BARRALE Isabelle	Les Meuqueux	Cadrages	25	Tour: 8ème de finale
3	BEUTLER Allan	Thônex	Cadrages	5	N° tiré: Valider numéro
4	BIELMANN Raphael	Léman Pétanque	Cadrages	1	Historique des
5	CHAPPUIS Didier	La Boule Franche	Cadrages	28	tirages
6	FUHRER Marlyse	La Boule Franche	Cadrages	21	Créer prochains matchs
7	GOIJARTS Melchior	Estavayer-Le-Lac Et Env.	Cadrages	10	
8	GRUT Richard	Les Britchons	Cadrages	26	Données
9	HOFMANN Adolphe	Estavayer-Le-Lac Et Env.	Cadrages	7	Le concours en poules comporte 58 équipes
10	IMBODEN François	Noble-Contrée	Cadrages	14	inscrites, ce qui représente 13 poules à 4 et 2
11	NEUHAUS Meinrad	La Vallée	Cadrages	24	poule(s) à 3.
12	VON BERGEN Jordan	La Bricole	Cadrages	18	A l'issue des poules, il y aura donc 30 equipes
13	WÄLTI Jean-Pierre	Pétanque Renanaise	Cadrages	20	quaimees.
14	FEDELE Michel	La Boule Franche	8ème de finale	6	Les cadrages se jouent au premier tour
15	NOTH Roland	Cp Fri-Boules	8ème de finale	10	Les cadrages permettront de commencer les tour
					finaux en 8èmes de finale.
					14 cadrages devront se jouer. Lors du tirage au
					sort pour les cadrages, les numéros 29 à 30
					seront offices.
	Rafraî chir le tableau				Fermer

Elle est accessible par les divers boutons "Tours finaux" qui se trouvent sur les fenêtres "Gérer un concours", "Gérer une poule", "Gérer un groupe élargi", etc.

9.2. En-tête

L'en-tête reprend diverses informations sur le concours en cours, ainsi que le bouton « Utilisation des terrains » afin d'avoir la vue d'ensemble des matchs en cours.

9.3. Onglet Etat des tirages au sort

Cet onglet permet, comme son nom l'indique, de gérer les différents tirages au sort pour chaque tour final, y compris les cadrages.

<u>Note</u>: il permet également de gérer les premiers tours des concours en élimination directe et en cascade. Se référer aux chapitres correspondants (*ch. 10* et *ch. 11*).

9.3.1. *Données*

Ce champ, non saisissable, est rempli automatiquement et permet d'avoir en clin d'œil toutes les informations nécessaires quant au nombre de poules, d'équipes, de groupes, du déroulement des tours finaux, du tirage au sort pour les cadrages avec mention des numéros qui seront "offices", etc.

Les informations affichées sont fonction du type de concours (poules, groupes, cascade, etc.)

<u>Note</u>: une information importante affichée dans ce champ est la désignation des numéros offices pour les cadrages. L'application utilisera ces numéros pour sa propre gestion. Il n'est dès lors pas possible de préférer un système office autre que celui proposé (et imposé) par l'application, à savoir:

- les premiers n° (de 1 à n) jouent les cadrages
- les n° suivants (de n+1 à la fin) sont offices

9.3.2. *Tableau*

Il contiendra toujours uniquement les équipes encore en lice pour la finale. Ainsi:

- si la phase qualificative n'est pas terminée, les équipes encore dans cette phase ne sont pas encore affichées
- si des matchs de tours finaux sont déjà terminés, les équipes perdantes ne sont plus affichées dans cet onglet
- quand la finale sera terminée, il n'y aura plus qu'une seule équipe listée

La colonne "Tour" indique le tour que l'équipe va, ou est en train de jouer. Il n'y a pas mention des numéros que l'équipe a tirés pour les tours précédents. Pour avoir cette information, voir le chapitre "Lister historique" (<u>*ch. 9.3.7*</u>).

La colonne "Numéro tiré" indique le numéro que l'équipe a tiré au sort.

Pour faciliter la vision du tableau, ce dernier est trié dans cet ordre:

- 1° par le tour
- 2° pour chaque tour identique, par le numéro tiré
- 3° si le numéro tiré est encore vide, par le nom de l'équipe

Notes:

- le tableau se rempli au fur et à mesure que les poules se terminent ou dès que le groupe élargi ou les groupes sont terminés
- le tableau se vide au fur et à mesure que les tours finaux avancent
- à la fin du concours, il ne restera plus qu'une seule équipe, le vainqueur !

9.3.3. *Equipes*

La liste déroulante des équipes reprend, comme le tableau, toutes les équipes qui ne sont pas encore éliminées.

Pour faire tirer au sort une équipe, il suffit de la choisir dans la liste.

Note: en double-cliquant sur une équipe dans le tableau, celle-ci se préaffiche dans la liste.

Pour faciliter la recherche, la liste déroulante est triée par le nom des équipes.

Note:

- en provenance de la fenêtre "Gérer un concours", l'équipe sélectionnée dans le deuxième onglet "Equipes", ou celle dans le troisième onglet « Poules/Groupe/etc. » est préaffichée dans cette liste
- en provenance de la fenêtre "Gérer une poule", lors de la saisie des scores, si une équipe est qualifiée et que cette fenêtre s'affiche, l'équipe qualifiée est préaffichée (<u>*ch. 8.3.6*</u>)

9.3.4. *Tour*

La liste déroulante des tours permet de sélectionner le tour pour lequel l'équipe tire au sort un numéro.

<u>Note</u>: en sélectionnant une équipe dans la liste déroulante des équipes, celle des tours préaffiche automatiquement le prochain tour pour l'équipe sélectionnée.

<u>Note</u>: **il faut toujours bien vérifier que le bon tour est sélectionné**. Sinon, il faudra corriger en passant par "Lister historique" (*voir <u>ch. 9.3.7</u>*).

9.3.5. *N° tiré + Valider tirage*

C'est dans ce champ qu'il faudra saisir le numéro que l'équipe tire.

Voir le <u>ch. 4.3.1</u> pour de plus amples explications.

9.3.6. Rafraîchir le tableau

Le bouton Rafraîchir le tableau permet de rafraîchir le tableau pour mettre à jour les équipes.

L'affichage n'est pas automatiquement mis à jour; il faut soit quitter la fenêtre puis y revenir, soit il suffit d'appuyer sur ce bouton pour le recharger.

9.3.7. Historique des tirages

Historique des

Le bouton difiche une nouvelle fenêtre qui liste l'historique complet de tous les numéros tirés, des cadrages jusqu'à l'instant présent.

Cette fenêtre permet de voir tous les numéros qui ont été tirés au sort par les équipes pour tous les tours finaux, mais elle permet également de corriger si nécessaire une situation incohérente, comme par exemple corriger les erreurs des tirages au sort (par exemple, une équipe tire pour les quarts, mais vous inscrivez pour la finale).

Cette fenêtre doit donc être utilisée avec beaucoup de précautions ! D'ailleurs un message s'affiche au chargement de cette fenêtre:



Il y a deux onglets sur cette fenêtre; les deux contiennent les mêmes informations présentées différemment:

- « Trié par stade »: les informations sont groupées par stade du concours
- « Triés par équipe »: les informations sont groupées par équipe

Liste des numéros tirés au sort - 2		- 🗆 ×	Liste des numéros tirés au sort - 2		- 🗆 ×
Commandes Données Concours Fenêtre	5		Commandes Données Concours Fenêt	res	
🛧 🔒 🚍 🕅			🐟 🔒 🖶 🕅		
Date: 24.00.2017 Club: Cira Détermun	Tuno: Deulas de 4	Catégorio: Casian	Date: 24.00.2017 Club: Circ Béternus	Tuno: Deulas de 4	Catégorio: Carriera
Date: 24.09.2017 Club: Sion Petanque	Type: Poules de 4	Categorie: Seniors	Date: 24.09.2017 Club: Sion Petanque	Type: Poules de 4	Categorie: Seniors
Genre: Concours A Grand prix BCV	Mitige	Base: 32	Genre: Concours A Grand prix BCV	Mitige	Base: 32
Triés par stade Triés par équipe			Triés par stade Triés par équipe		
Equipe	N° Tour	A	Equipe	N° Tour	
1 BIELMANN Raphael	1 Finale	_	1 ALVES Sébastien	24 16ème de finale	
2 CLERC Jean-Luc	2 Finale		2 ALVES Sébastien	27 Cadrages	
3 BIELMANN Raphael	1 Demi-finale		3 AMMANN Gaëtan	3 16ème de finale	
4 FELIX Joël	2 Demi-finale		4 AMMANN Gaëtan	2 Cadrages	
5 TARTARO Flavio	3 Demi-finale		5 AUBERT Renaud	17 16ème de finale	
6 CLERC Jean-Luc	4 Demi-finale		6 AUBERT Renaud	13 Cadrages	
7 CHAMBRIER Jérôme	1 Quart de finale		7 BARRAIS Thomas	1 Cadrages	
8 FELIX Joël	2 Quart de finale		8 BIELMANN Raphael	1 Finale	
9 TARTARO Flavio	3 Quart de finale		9 BIELMANN Raphael	1 Demi-finale	
10 DUTOUR Jacques	4 Quart de finale		10 BIELMANN Raphael	5 Quart de finale	
11 BIELMANN Raphael	5 Quart de finale		11 BIELMANN Raphael	16 8ème de finale	
12 GIRARD Etienne	6 Quart de finale		12 BIELMANN Raphael	25 16ème de finale	
13 CLERC Jean-Luc	7 Quart de finale		13 BIELMANN Raphael	24 Cadrages	
14 ROUSSEL Jean-François	8 Quart de finale		14 BIÓNAZ	28 Cadrages	
15 DUTOUR Jacques	1 8ème de finale		15 BORRE	2 8ème de finale	_
	2 8ème de finale			4 16ème de finale	
Modifier liste	e		Modifier lis	te	
		Former			Former
		remer			Fermer

Il faut appuyer sur le bouton "Modifier liste". Le tableau devient modifiable. Il suffit dès lors de corriger les erreurs, à savoir:

- toutes les colonnes sont modifiables
- pour supprimer une ligne, donc supprimer un tirage pour une équipe, il faut cliquer sur l'en-tête de ligne (le numéro tout à gauche) et appuyer sur la touche DELETE du clavier
- le bouton "Enregistrer" valide les données tandis que le bouton "Annuler" revient à l'état précédent

9.3.8. Créer prochains matchs

Le bouton Créer prochains matchs permet de créer les matchs. Il recherche les équipes couvertes et propose de créer le match pour toutes ces équipes:



Les matchs sont proposés dans l'ordre chronologique: les cadrages sont proposés en premier, puis les 32^{èmes}, puis les 16^{èmes}, puis les 8^{èmes}, etc.

Si vous répondez "Non", le match ne sera pas créé et il sera reproposé lors du prochain appui sur le bouton. Il va sans dire que les matchs créés ne sont pas reproposés.

Astuce: lorsque la question est affichée à l'écran, vous pouvez annoncer en même temps au micro la rencontre et appuyer sur "Oui". En suivant cette façon de faire, vous serez sûrs que tous les "matchs en cours" (voir onglet suivant) ont été annoncés. Sinon, vous vous poserez toujours la question "Ai-je annoncé le match ?". Et annoncer un match à double est assez mal perçu des joueurs; encore pire si vous ne l'annoncez pas du tout !

9.4. Gérer les matchs

9.4.1. Onglet Matchs en cours

Cet onglet liste les matchs qui sont actuellement en train de se dérouler:

[Senio	ors (B) - Tours fina	ux - Co	ncours international - Seniors - Triplette - Concou	rs B - Elimination directe]		- □	- ×		
Con	nmandes Donn	ées (Concours Fenêtres						
1	A 🚍 🔽								
Conco	ours								
Date:	07.04.2018	Club	D: Fontaine, La Type	Elimination directe Catégorie: Seniors		Utilisation de	es terrains		
Genre	Concours B Co	ncours ir	nternational - Seniors - Triplette - Concours B - Eliminatio	on Mitigé Basé: 16					
Etat d	es tirages au sort	Matchs e	n cours Matchs joués						
	Tour	Ter.	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure		
▶ 1	1er tour	1	PENON Jean-Michel	CHERVET Joël			19:19		
2	1er tour	2	SAVIOZ Cathy	BLANCHET Stéphane			19:19		
3	1er tour	3	BERTHOD Denis	GONTRAN Thierry			19:19		
4	1er tour	4	TORNAY Stéphane	FEUVRIER Christophe			19:19		
5	1er tour	5	MORARD Caroline	BOSSETTI François			19:19		
6	1er tour	6	TESTUZ Michel	DUPERTHUIS Patrick			19:19		
7	1er tour	7	PAPILLOUD Stephane	PRODUIT Jean-Jérôme			19:19		
8	1er tour	8	CHAPPAZ François	FABRIZZI Danielle			19:19		
9	1er tour	9	GENET Anne-Christine	CHAMBRIER Jérôme			19:19		
10	1er tour	10	BERRUT Lucie	RUDAZ Fernand			19:19		
11	1er tour	11	THIESSOZ Jean-Blaise	MARIETHOZ Simon			19:19		
			Modifier liste						
	Rafraî	chir le ta	bleau		Fe	emer			

L'onglet est trié par le tour, puis par le n° du terrain, puis par le nom de la 1ère équipe, facilitant la recherche d'un match.

Lorsqu'un match se termine et que le gagnant vient annoncer sa victoire, il y a deux manières d'entrer le score:

- 1) appuyer sur le bouton "Modifier liste" au bas de l'onglet
- 2) double-cliquer sur le match

Une fois le match terminé (son score saisi), celui-ci disparaît de l'onglet "Matchs en cours" (normal, puisqu'il n'est plus en cours) pour apparaître dans l'onglet "Matchs joués".

Voir le <u>ch. 4.1</u> pour de plus amples explications.

9.4.2. Onglet Matchs joués

Cet onglet liste les matchs terminés:

	Tour	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2
▶ 1	Cadrages	AFFOLTER Eric	GOIJARTS Melchior	13	9
2	Cadrages	BEUTLER Allan	BORNER Martin	13	8
3	Cadrages	BIELMANN Raphael	PELLAUD Thierry	13	7
4	Cadrages	BURKHARD Alain	MARGUERON Amélie	7	13
5	Cadrages	FUHRER Marlyse	HEDIGER Pierre-Philippe	13	10
6	Cadrages	PINOL Julien	D'ANTONIO Giuseppe	11	13

Il permet également de modifier un score pour un match via le bouton « Modifier liste ».

9.5. Fin du concours

La fin du concours est déterminée par la fin de la finale.

A ce moment, l'heure (et le jour) de fin du concours est fixée. Elle n'est pas modifiable et apparaîtra dans les rapports:

Information		
9	La finale vient de se terminer : le concours est arrivé à son terme.	
	L'heure de fin du concours a été fixée à 16:51.	
ОК		

10. CONCOURS EN ÉLIMINATION DIRECTE

10.1. Description

Pour créer un concours en élimination directe, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Elimination directe**". Le reste doit correspondre aux caractéristiques du concours:

Concours international	Mitigé:		Demier tour si la gestion du temps est active: Marge en minutes: 0 -
Seniors	Basé:	16 -	A quel stade se déroulent les cadrages:
Tête-à-tête			Si le concours recommence le lendemain en poules, à quel (inactif) * Rapports.
Concours A		×	
Elimination directe	Au sac Automatique	Système Tennis	
Elimination directe Données e concours en élimination putes les équipes jouent	Au sac Automatique	Système Tennis	
Elimination directe Données e concours en élimination putes les équipes jouent es cadrages se jouent au es cadrages permettront	Au sac Automatique Au sac Automatique Au sac Automatique Automatique Au sac Automatique A	Système Tennis inscrites. « en 8èmes de f	finale.

La partie "Données" donne des informations utiles sur le déroulement du concours. Elle se modifie au fur et à mesure des inscriptions des équipes.

La rubrique "A quel stade se déroulent les cadrages" laisse trois possibilités:

- 1) les cadrages ont lieu au premier tour
- 2) toutes les équipes jouent un premier tour, puis ensuite les cadrages au deuxième
- 3) toutes les équipes jouent deux tours, puis les cadrages au troisième

10.2. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont venus s'inscrire, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours et le débute.

Le troisième onglet "Poules" n'est pas présent sur cette fenêtre.

Une fois le concours validé, toute la gestion se déroule dans la fenêtre "Gérer les tours finaux" (ch. 9).

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

11. CONCOURS EN CASCADE

11.1. Description

Pour créer un concours en cascade, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Cascade**". Le reste doit correspondre aux caractéristiques du concours.

Créer un concours en cascade impose de créer un concours A. En effet, les deux autres "sous-concours" B et C seront automatiquement créés lors de la validation et seront liés au A:

Caractéristiques Equipes	
Description du concours:	Demierteurei la sostien du
Concours international 🔹 Mitigé:	temps est active: (inactif) Marge en minutes: 0
Seniors Basé: 16 v	
Tête-àtête *	Si le concours recommence le lendemain en poules, à quel (inactif) * Rapports
Concours A - Les scores vont à 13:	stade se deroulerit les secondes poules.
Cascade Tirage au sort aux tours finaux	
Données	
Le concours est en cascade (mode ABC). Vous êtes maintenant sur le conc	cours A. Le concours A comporte 58 équipes inscrites.
Dans le A , lors du troisième tour, il restera 15 équipes. Les cadrages pern Lors du tirage au sort pour les cadrages, le numéro 15 sera office.	nettront de commencer les tours finaux en quart de finale. 7 cadrages devront se jouer.
Dans le B , lors du troisième tour, il restera 15 équipes. Les cadrages pern Lors du tirage au sort pour les cadrages, le numéro 15 sera office.	nettront de commencer les tours finaux en quart de finale. 7 cadrages devront se jouer.
Dans le C , lors du troisième tour, il restera 11 équipes. Les cadrages perm Lors du tirage au sort pour les cadrages, les numéros 7 à 11 seront office	nettront de commencer les tours finaux en quart de finale. 3 cadrages devront se jouer. es.

La partie "Données" donne des informations utiles sur le déroulement du concours. Elle se modifie au fur et à mesure des inscriptions des équipes.

<u>Note</u>: le concours en cascade est le mode de concours qui demande le plus d'exactitude et de minutie car il y a trois concours simultanés et les équipes naviguent entre les trois.

Note: les tirages automatiques ne sont pas encore possibles en cascade, uniquement le tirage au sac est permis.

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

11.2. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont venus s'inscrire, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours, crée les concours B et C et les débute.



Le troisième onglet "Poules" n'est pas présent sur cette fenêtre. Une fois le concours validé, toute la gestion se déroule dans la fenêtre "Gérer les tours finaux" (<u>*ch. 9*</u>).

Note: à ce moment, vous pouvez imprimer les éditions suivantes:

- "Nombre d'équipes à chaque tour d'une cascade" (vivement recommandé)
 - cette édition indique le nombre de pions à préparer dans les sacs pour les trois premiers tours des trois concours A, B et C

Nombre d'équipes à chaque tour du concours en cascade

Nombre de pions à préparer pour chaque tour du concours



- attention: il faudra avoir beaucoup de jeux de pions et de sacs et surtout ne pas se mélanger les pinceaux (c'est très vite arrivé)
- "Canevas d'une cascade (avec équipes)"
 - cette édition reprend les équipes pour le premier tour du A
 - o elle mentionne également où vont les gagnants et où vont les perdants
 - une édition non contextuelle du nom de "Canevas d'une cascade" est identique à celle-ci mais sans reprendre les équipes

11.3. Déroulement du concours

11.3.1. *Navigation entre concours*

Comme il y a trois concours à gérer en parallèle, le plus pratique est d'ouvrir trois fois le concours, une fois sur chaque concours A, B et C:

Gestion de	concours [1.12.17/B	oules/CONCOURS]	_					
[Seniors (A) - Gé	rer un concours - Co	oncours internationa	al - Seniors - Tête-	à-tête - Concours A - Cascade] — 🗆 🖂				
Commandes	Données Conco	ours Fenêtres						
👞 🔒 📻 [Seniors (B) - Gérer un concours - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours B - Cascade] —								
Date: Dimanche	Commandes Données Concours Fenêtres							
Cub.	🐅 🔒 🚌 [Seniors (C) - Gérer un concours - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours C - Cascade]							
	Datas Diseastra	Commandes	Données Conco	purs Fenêtres				
Libellé:	Date: Dimanche	🛧 A 👼	x 🛛 🔦	Fermer tout				
Caractenstiques	Club:		14.01.2010	Gestion de concours [1.12.17/Boules/CONCOURS]				
Description du c	Libellé:	Date: Dimanche	14.01.2018	[Seniors (A) - Gérer un concours - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Cascade]				
Concours intern	Caractéristiques E	Club:	Britchons, Les	[Seniors (B) - Gérer un concours - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours B - Cascade]				
Seniors	Description du cor	Libellé:	Concours inte	[Seniors (C) - Gérer un concours - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours C - Cascade]				
Tête-à-tête	Concours internal Constitutions of							



<u>Note</u>: plus pratique encore, c'est d'avoir trois ordinateurs reliés en réseau avec trois personnes s'occupant chacune d'un concours.

11.3.2. *Créer les matchs*

La gestion des matchs se fait dans la fenêtre des tours finaux (<u>*ch. 9*</u>). Il suffit d'appuyer sur le bouton "Créer prochains matchs" et d'annoncer en même temps au micro. De cette façon, vous êtes sûr que sur les matchs présents dans l'onglet "Matchs en cours" ont été annoncés.

La notion de "lettre" est utilisée ici d'une manière soutenue. Il est donc important de bien connaître le fonctionnement des lettres (<u>*ch. 5.3.4*</u>).

Tous les matchs de 1^{er} tour et 2^{ème} tour sont créés sous lettres dans les concours liés B et C.

Ainsi, dans le concours A, les matchs n'ont rien de spécial. Par contre, dans le concours B, il y aura autant de lettres que de matchs dans le A. Dans l'exemple, il y a 58 équipes, donc 29 matchs dans le A, ce qui fait que dans le B, il y aura 29 lettres représentant les 29 matchs du A. Le nom de la lettre est "Equipe 1 contre Equipe 2" et elle est mitigée:

[Seniors (B) - Tours finaux - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours										
Com	imandes D	onnées	Concours	Fenêtres						
*	A 🖶 🛛									
Conco	urs	-								
Date:	05.02.2018	Clu	ib: Bulle	•		Type:				
Genre	Concours B	Concours	international ·	Seniors - Tête-a	à-tête - Concours E	3-				
						L				
Etat de	es tirages au sor	t Matchs	en cours M	atchs joués						
		E	quipe		Club / Mitigé	Tou				
▶ 1	ALDER Daniel	I contre GII	Jean-Miche	1	Mitigé					
2	ARLETTAZ Ni	colas cont	e ABBATE D	avid	Mitigé					
3	BAUR Thomas	s contre BII	LE Joachim		Mitigé					
4	BERNARD Ge	orges cont	re GUEX Jea	n-Pierre	Mitigé					
5	BRIGGER Lea	contre FR	AGNIERE CI	aude	Mitigé					
6	DARBELLAY .	Jacqueline	contre TRO	TTMANN Wa	Mitigé					
7	7 DEVAUD André contre PELLAUD Thierry Mitigé									
Q	R EGGER Christian contre MAURER Gabriel Mitioé									

Sur l'onglet "Equipes" de la fenêtre "Gérer un concours" :

[Senio	rs (B) - G	érer un concours - Concours international - Seniors - Tête-à-tête -	Concours B - Cascad
Com	mandes	Données Concours Fenêtres	
*	8 🗊	×	
Date:	Lundi	05.02.2018 V Heure: 21:05	
Club:		Bulle	
Libellé:		Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours B - Cascade	•
Caract	éristiques	Equipes	
	Tirage	Noms des joueurs de l'équipe	Club / Mitigé
1		Lettre A REBETEZ Raymond contre JOLY Jérôme	Mitigé
2		Lettre AA BERNARD Georges contre GUEX Jean-Pierre	Mitigé
3		Lettre AB MICHAUD Pascal contre COURVOISIER Olivier	Mitigé
4		Lettre B ROTH Stéphane contre LUSTENBERGER Laurence	Mitigé
5		Lettre C NORDMANN Estelle contre WEIDMANN Röbi	Mitigé
6		Lettre D GUGGER Urs contre RUFFIEUX Daniel 2	Mitigé
7		Lettre E GERMANIER IIana contre MAURER Daniela	Mitigé
0		Lettre E BRIGGER Leo contre ERAGNIERE Claude	Mitiné

Lorsque le match se termine, la lettre sera remplacée automatiquement par l'équipe perdante. Lors de la saisie du score, la question suivante demande de confirmer:



La lettre "BAUR Thomas contre BILLE Joachim (Mitigée)" sera remplacée par l'équipe perdante "BILLE Joachim (La Versoisienne)":

Et	at de	es tirages au sort	Matchs en cours	Matchs joués		
			Equipe	Club / Mitigé	Т	
Þ	1	ALDER Daniel c	ontre GIL Jean-Mi	Mitigé		
	2	ARLETTAZ Nico	olas contre ABBAT	E David	Mitigé	
	3	BERNARD Geor	rges contre GUEX	Mitigé		
	4	BILLE Joachim		La Versoisienne		
	5	BRIGGER Leo o	ontre FRAGNIERE	Mitigé		
	0	DARBELLAY Ja	caueline contre T	ROTTMANN Wa	a Mitigé	

Notes:

- 1) quand un match se termine dans l'application qui gère le concours A, la lettre dans le concours B est remplacée. Mais l'application qui gère le concours B ne détecte pas toute seule ce changement, à moins de quitter la fenêtre "Tours finaux" et d'y revenir. Il suffit d'appuyer sur le bouton "Rafraîchir le tableau" (au bas de la fenêtre) pour le recharger avec les nouvelles informations.
- 2) il est possible d'entrer plusieurs scores en même temps. A l'enregistrement, pour chaque score saisi, la question de confirmation est posée.

Répondre une seule fois "Non" annule tout, y compris les "Oui" aux questions précédentes.

- 3) la question de confirmation mentionne la phrase "...impossible de repêcher l'équipe en cas d'erreur...". C'est écrit cela pour s'assurer que le teneur de table ne se trompe pas. Si vraiment il s'est trompé, voici comment corriger l'erreur:
 - noter sur une feuille les joueurs de chacune des équipes incriminées
 - inverser le score du match dans l'onglet "Matchs joués". Le fait de supprimer le score pour rendre le match "en cours" ne recrée pas la lettre ni ne remplacera les équipes !
 - dans le concours où les faux gagnants se trouvent (le A par exemple), aller sur la fenêtre "Gérer une équipe", accessible depuis la fenêtre "Gérer un concours". Afficher l'équipe, retirer les joueurs de l'équipe et y ajouter les vrais gagnants
 - dans le concours où les faux perdants se trouvent (le B par exemple), suivre la même démarche en supprimant les joueurs et en y ajoutant les vrais perdants
 - ça y est, les équipes sont inversées, l'erreur est corrigée. Mais ceci est assez fastidieux et le plus simple pour éviter les erreurs... c'est de faire juste dès le départ (vérité de Lapalisse).

Les matchs sont créés sous lettre seulement pour les deux premiers tours, là où sont repêchés les perdants. Dès le troisième tour, le concours continue en élimination directe, donc n'a plus rien de spécial dans sa gestion.

12. CONCOURS EN GROUPE ÉLARGI

12.1. Description

Pour créer un concours en groupe élargi, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Groupe élargi**". Le reste doit correspondre aux caractéristiques du concours:

Caractéristiques Equipes Groupe Description du concours: Concours international Seniors + Basé:	Demier tour si la gestion du (inactif) · Marge en minutes: 0 ·
Tête-à-tête Concours A Groupe élargi Concours A Tirage au sort aux tours finaux Au sac Automatique Système Tennis	Si le concours recommence le lendemain en poules, à quel (inactif) Rapports Récupérer les perdants dans le concours secondaire lié:
Données Le concours en groupe élargi comporte 58 équipes inscrites. Le nombre Les cadrages permettront de commencer les tours finaux en 8èmes de fi	d'équipes à qualifier après les quatre matchs qualificatifs devra se situer entre 23 et 30. inale.

La partie "Données" donne des informations utiles sur le déroulement du concours. Elle se modifie au fur et à mesure des inscriptions des équipes.

Note: le groupe élargi peut être avantageusement remplacé par un concours en système suisse avec 4 tours.

12.2. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont venus s'inscrire, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours et crée le groupe élargi.

A ce moment, le troisième onglet "Groupe", qui était vide, prend toute son importance. C'est depuis celui-ci que le groupe sera géré. Le bouton "Afficher" permet d'accéder à la fenêtre de gestion du groupe élargi. Double-cliquer directement sur n'importe quelle équipe affiche également le groupe élargi.

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

12.3. Gestion du groupe élargi

La fenêtre de gestion du groupe élargi se présente ainsi:

[Senio	[Seniors (A) - Gérer un groupe élargi - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Groupe élargi] — 🛛 🛛 🛛													
Com	imandes Données Concou	urs Fenêtres												
۲	🔒 😨 🚺													
Conco	urs													
Date:	14.01.2018 Club: Britchon	is, Les	Тур	e: [aroupe	e élargi		Catég	orie:	Seniors			Tours finaux Utilisation de	es
Genre	Concours A				/litigé			Basé	:	16			terrains	
Equipe	es Matchs en cours Matchs joué	s Classement												
	Equipe	Club / Mitigé	Tir.	1er	Tir.	2ème	Tir.	3ème	Tir.	4ème		-	AFFOLTER Fra	
▶ 1	AFFOLTER Eric	Rive Gauche	47									Equipe:	AFFOLTER Elic	÷
2	BARRALE Isabelle	Meuqueux, Les	1									Tour:	2ème match	•
3	BEUTLER Allan	Thônex	38									N° tiré:	Valider tirage	
4	BIELMANN Raphael	Léman Pétanque	48											
5	BILLE Coraline	Versoisienne, La	20											
6	BISE Pascal	Cp Fri-Boules	50										Lister historique	
7	BORNER Martin	Luterbach, P.C.	23											
8	BURKHARD Alain	Boule Franche, La	21											
9	CAIRUS Olivier	Camp, Le	54											
10	CHAPPUIS Didier	Boule Franche, La	8											
11	CURCHOD Jean-Marc	Alliés, Les	17											
12	CURRAT Matthias	Oberwil, P.C.	28											
13	D'ANGELO Arturo	Oberwil, P.C.	2											
14	D'ANTONIO Giuseppe	Martigny	3										Créer prochains matchs	
15	ETIENNE Jérémie	Cp Fri-Boules	24											
16	FEDELE Michel	Boule Franche, La	6											_
17	FERRE Pascal	Mont, Le	36											
18	FUHRER Marlyse	Boule Franche, La	32											
19	GIROUD Paul-André	Cadets, Les	57											
20	GOIJARTS Melchior	Estavayer-Le-Lac E	56								-	1		
													Fermer	

12.3.1. Onglet Equipes

Cet onglet liste toutes les équipes composant le groupe élargi.

Il liste également le tirage au sort pour chacun des tours et le résultat de chacun des matchs de chacune des équipes avec des G et des P.

La colonne du tirage du premier match reprend le tirage au sort automatique.

Pour créer les matchs, il suffit d'appuyer sur le bouton "Créer prochains matchs". Ainsi, pour chacun des matchs pouvant être créés, la question suivante s'affiche:



Il suffit d'annoncer alors les matchs au micro en même temps que l'on répond "Oui". De cette façon, on sera sûr que les matchs présents dans le second onglet (voir plus loin) ont été annoncés.

12.3.2. Onglet Matchs en cours

Cet onglet liste les matchs qui sont actuellement en train de se dérouler:

Equipe	es Matchs en c	ours	Matchs joués Classement				
	Stade	Ter.	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
▶ 1	4ème match	1	SAO Sara	GALLIZIOLI Olivier			19:59
2	4ème match	2	POFFET Laurent	SAID Hichem			19:59
3	4ème match	3	RANDIN Marc	POFFET Laurent			19:59
4	4ème match	4	HUG Bertrand	PRESTI Nicola			19:59
5	4ème match	5	RANDIN Marc	MORAND Yoann			19:59
6	4ème match	6	INFANTOLINO Michel	PASCHE Katia			19:59
7	4ème match	7	PRESTI Nicola	SCHMUTZ Philippe			19:59
8	4ème match	8	PUECH Paul	STOCKER Lidia			19:59
9	4ème match	9	TAOUSSI Mohamed	FERNANDEZ José 3			19:59
10	4ème match	10	THEILER Nicole	DUBOUT Julien			19:59
11	4ème match	11	PIETRONIGRO Joseph	BLANC Sonia			19:59
12	4ème match	12	JACOT-GUILLARMOD Wanna	AUBERGER Denise			20:00
13	4ème match	13	LEONI Nelly	DUMAS Pierre-Alain			20:00

Dans l'image ci-dessus, les équipes sont en train de jouer leur 4^{ème} match.

La gestion de cet onglet est identique à la fenêtre "Tours finaux" (*<u>ch. 9</u>*).

A noter que le score exact est obligatoire pour établir le classement final du groupe.

Voir le <u>ch. 4.1</u> pour de plus amples explications.

Lorsque les matchs se terminent, il faut faire tirer au sort au gagnant ET au perdant (un petit rappel au micro ne coûte rien). La façon de saisir le tirage est identique à la fenêtre des "Tours finaux" (<u>*ch. 9*</u>).

Lors de la saisie du score du match :

1) L'équipe doit tirer elle-même au sort un numéro

Dans ce cas, les **deux équipes** doivent venir à la table car elles doivent tirer chacune au sort pour le tour suivant.

2) Les tirages au sort automatiques sont activés

Dans ce cas, un numéro est tiré automatiquement pour les deux équipes.

Voir le <u>ch. 4.3</u> pour de plus amples explications.

12.3.3. Onglet Matchs joués

Cet onglet liste les matchs terminés.

Par le bouton "Modifier liste", il est possible de rectifier un score incorrect. En supprimant les deux scores, le match redevient "en cours".

12.3.4. Fin des matchs de qualification – Onglet Classement

Lorsque le dernier match du groupe se termine, le message suivant s'affiche, invitant à déterminer le nombre de qualifiés:



Le premier onglet aura l'allure suivante:

Equipe	Matchs en cours Matchs joué	s Classement												
	Equipe	Club / Mitigé	Tir.	1er	Tir.	2ème	Tir.	3ème	Tir.	4ème		Fauine:	AFFOL TER Fric	-
▶ 1	AFFOLTER Eric	Rive Gauche	47	G	40	Ρ	46	G	40	G		Lquipe.	ATOLIEREN	
2	BARRALE Isabelle	Meuqueux, Les	1	G	30	G	42	G	15	Ρ		Tour:		•
3	BEUTLER Allan	Thônex	38	G	39	G	51	Р	49	G		N° tiné:	Valider tirage	
4	BIELMANN Raphael	Léman Pétanque	48	Р	32	Ρ	15	G	25	Ρ	≡		Valider tildge	
5	BILLE Coraline	Versoisienne, La	20	Ρ	31	G	27	G	38	G			Later Materia	
6	BISE Pascal	Cp Fri-Boules	50	G	1	G	28	Р	23	G			Lister historique	
7	BORNER Martin	Luterbach, P.C.	23	G	36	G	25	G	32	Ρ				
8	BURKHARD Alain	Boule Franche, La	21	Р	37	G	29	G	6	G				
9	CAIRUS Olivier	Camp, Le	54	G	50	Ρ	7	Р	16	G				
10	CHAPPUIS Didier	Boule Franche, La	8	G	51	Ρ	11	G	24	Ρ				
11	CURCHOD Jean-Marc	Alliés, Les	17	Ρ	10	G	38	Р	58	Ρ				
12	CURRAT Matthias	Oberwil, P.C.	28	Р	19	Ρ	3	G	2	Ρ				
13	D'ANGELO Arturo	Oberwil, P.C.	2	P	48	G	52	G	19	Ρ				
14	D'ANTONIO Giuseppe	Martigny	3	G	2	Ρ	6	G	48	G		C	réer prochains matchs	
15	ETIENNE Jérémie	Cp Fri-Boules	24	Р	3	G	17	G	42	G				
16	FEDELE Michel	Boule Franche, La	6	P	25	P	30	Р	57	G				
17	FERRE Pascal	Mont, Le	36	Р	34	G	16	Ρ	5	Ρ				
18	FUHRER Marlyse	Boule Franche, La	32	G	17	G	55	Ρ	26	G				
19	GIROUD Paul-André	Cadets, Les	57	Р	21	G	54	G	7	Ρ				
20	GOIJARTS Melchior	Estavayer-Le-Lac E	56	Ρ	47	Ρ	10	G	30	G	-			

Il est possible d'imprimer en tout temps l'édition "Composition du groupe élargi" et de l'afficher au camion pour information aux joueurs.

ion du	ı groupe élargi																	
b: X] 🖽 Pages + 63% + 🚺 🖣 1	of	4 🕨	H	×	Clos	e											
	Groupe élargi Corcous Internationa - Seriors - Téle-à-Ma - C Corcous International 14.01.2018 / Les Britchons / Seriors / Téle-à-tâte	toncours	A - 0	kroupe	elargi					lund	, 15 janvie	r 2018	NOTH Roland (C PITTET Pascal JEANNERET Bo PELLAUD TIMAT	Cp Fri-Boules) 4 (Beauregard) 4 (La Boule Franche) 4 arrard (Bulle) 4 (Les 2028) 4	45 9 P 45 P 18 P 46 29 P 12 P 13 P 47 6 P 25 P 30 P 48 33 P 42 P 43 G 44 6 P 7 P 9 P	17 G 21 G 57 G 51 P 35 G	1 -6 1 -7 1 -9 1 -10 1 -10	
	Equipes	Rang	Tir	1ar	Tir	Ma Jama	tichs	Sama	Tr	/bma	Matche gagnés	Goal- average	ROSSET Patrick	k (Aventicum Pétanque) S	50 25 G 36 P 26 P	36 P	1 -10	ŧ
	JULIER Martin (P.C. Luzert)	1	16	G	44	G	22	G	8	G	4	21	OBOCCIA RING	nt (FADDINGE) S		20 0	1	
	SCHUMACHER André (Beaurepard)	2	12	G	14	G	56	G	1	G	4	21	CONCERNES IN	and (as book march)				
	BEUTLER Alian (Thônek)	3	38	G	39	G	51	P	49	G	3	18	LACEANCE SA	hasten (Les Atturn) 5		77 0	1 44	ł
	MARGUERON Amelie (La Vallee)	4	22	G	24	P	32	G	14	G	3	16	CURRAT MARK	(BC Obesit) 5		2 0	1 .15	ŧ
	AFFOLTER Eric (Rive Gauche)	5	47	G	40	P	45	G	40	G	3	14	PINOL Julies (T	https://	95 51 P 35 P 12 P	45 0	0 15	
	FUHRER Marlyse (La Boule Franche)	6	32	G	17	G	55	P	26	G	3	14	HENRY SADAST	en (La Bricole) 5	57 11 P 18 P 58 P	22 P	0 -21	
	BARRALE Isabelle (Les Meuqueux)	7	1	G	30	G	42	G	15	P	3	12	GUEX Jean-Plet	rre (La Boule Franche) 5	58 42 P 43 P 39 P	12 P	0 -22	t t
	SULZENER Roland (Petanque-Club Vallorbe)	8	7	P	23	G	24	G	46	G	3	12			ala i lali lali	1-1-1		-
	HOFMANN Adolphe (Estavayer-Le-Lac Et Env.)	9	39	P	28	G	37	G	53	G	3	11						
	KUENZI Gerard (La Nyonnaise)	10	45	G	15	P	35	G	43	G	3	11	Match 16	re équipe	28me équipe		Score	1
	SPORTONI Mario (La Platrière)	11	10	G	25	G	35	P	33	G	3	11	for match loa	PRAIE Intella (Las Marguaux)	Discriminaria (certain re	alique)	10 8 0	ŧ.
	BISE Pascal (Cp Fri-Boules)	12	50	G	1	G	28	P	23	G	3	9	termatch ex	DENER Martin (P.C. Luterhach)	ETIENNE Jeremie (Cn. Eri-Boule	/ //	13 2 8	1
	ETIENNE Jeremie (Cp Fri-Boules)	13	24	P	3	G	17	G	42	G	3	9	fer match in	IRICHARD AIMID (La ROLLE Franche)	MARGUERON Amelie (La Vale	(e) (e)	3 8 13	t.
	BURKHARD Alain (La Boule Franche)	14	21	P	37	G	29	G	6	G	3	8	fer match CL	URCHOD Jean-Marc (Les Allés)	IMBODEN Francols (Noble-Con	/ trēe)	12 3 13	1
	BORNER Martin (P.C. Luterbach)	15	23	G	35	G	25	G	32	P	3	6	ter match (p)	ANTONIO Gluseope (Martony)	LAGRANGE Sebasten (Les Azz	urri)	13 a 7	1
	RISSE Gadle (Bulle)	16	31	P	11	G	20	G	3	G	3	6	fer match Gi	ROUD Paul-André (Les Cadets)	MICHOD Patrick (Pétangue-Clu	b Vallorbe)	6 8 13	1
	D'ANTONIO Gluseppe (Martigny)	17	3	G	2	P	6	G	48	G	3	5	fer match ga	RUT Richard (Les Britchons)	GOUARTS Melchlor (Estavayer	-Le-Lac Et Env.)	13 2 11	1
	BILLE Coraline (La Versolsienne)	18	20	P	31	G	27	G	35	G	3	3	fer match He	EDIGER Pierre-Philippe (Sion Petanque	e) FERRE Pascal (Le Mont)		13 8 11	1
	RODUIT Philippe (La Liennoise)	19	13	G	49	G	2	P	10	G	3	2	fer match He	ENRY Sébastien (La Bricole)	SCHUMACHER André (Beaure	gard)	9 8 13	1
	MICHOD Patrick (Petanque-Club Valior be)	20	58	G	46	G	31	P	47	P	2	7	ter match	W)	ZUFFEREY Gregory (La Lienno	(99)	12 a 13	I
	VON BERGEN Jordan (La Bricole)	21	27	G	55	G	41	Ρ	13	P	2	6	fer match up	ANNERET Bernard (Bulle)	VAURS Theo (La Genevolse)		9 8 13	
	WALTI Jean-Pierre (Petanque Renanaise)	22	14	P	29	P	57	G	52	G	2	6	fer match JC	DUANEN Thierry (Phénix Pétanque)	JACOT-GUILLARMOD Lucien (L	a Bricole)	3 8 13	4
	REYMOND Mariyse (Les Marronniers)	23	37	P	52	G	53	P	20	G	2	5	ter match iku	JENZI Gérard (La Nyonnaise)	PELLAUD Thierry (Les Cadets)		13 a 7	4
	SCHORRO Stefan (La Vallée)	24	41	G	9	Ρ	47	G	34	P	2	5	fer match NE	EUHAUS Melnrad (La Vallee)	JULIER Martin (P.C. Luzern)		6 8 13	ł
	SELOSSE Daniel (Phenix Petanque)	25	19	G	4	P	8	G	54	Р	2	4	ter match No	OTH Michael (Cp Hn-Boules)	FEDELE Michai (La Boule Fran	cne)	13 2 8	-
	VAURS Theo (La Genevolse)	26	34	G	5	P	40	G	37	Р	2	3	for match	NOL Holes (Totale)	SPORTONI Mato (La Platiere)		0 8 10	1
	For)	27	55	P	47	P	10	G	30	G	2	2	for match pr	TTET Decel (Returned)	SCHOEDEER Marvel // as Marvel	autoux)	0 0 10	ŧ.
	REBETEZ Raymond (La Boule Franche)	28	49	P	54	G	1	G	44	P	2	1	termatch er	FRETE? Raymont (La Rovie Francha	BISE Dasral (Cn Fri-Boyles)	queen)	0 0 15	
	NOTH Michael (Cp Fri-Boules)	29	5	G	27	P	21	P	28	G	2	• •	fer match Re	EYMOND Mariyee (Les Marronniers)	BEUTLER Allan (Thôngx)		6 8 13	t
	GIROUD Paul-André (Les Cadets)	30	57	P	21	G	54	G	7	P	2	-1	ter match Rt	ISSE Gadle (Bulle)	FUHRER Mariyee (La Boule Fr	anche)	8 a 13	1
	NEUHAUS Menrad (La Vallee)	31	15	P	8	G	49	G	41	P	2	-1	ter match Ro	ODUIT Philippe (La Liennoise)	WALTI Jean-Pierre (Petanque R	enanalse)	13 a 11	1
	CAIRUS Olivier (Le Camp)	32	54	G	50	P	7	P	16	G	2	-2	fer match Ro	OSSET Patrick (Aventicum Pétanque)	GROCCIA Salvatore (La Boule	Franché	13 à 7	I
	SAVARY Roland (l'Yverdonnolsie)	33	53	P	6	۹ I	4	P	11	9	2	-3	1er match SA	AVARY Roland (l'Yverdonnoise)	CAIRUS Olivier (Le Camp)		9 a 13	1
	IMBODEN François (Noble-Contrée)	34	18	G	20	9	44	2	56	P	2	-4	ter match so	CHORRO Stefan (La Vallée)	GUEX Jean-Pierre (La Boule F)	ranche)	13 8 4	
	JOUANEN Thierry (Phenix Pelanque)	35	43	P	55	G	34	G	50	P	2	-4	fer match se	ELOSSE Daniel (Phénix Pétanque)	BILLE Coraline (La Versolsierne)	13 3 4	1
	ZUFFEREY Grégory (La Liennoise)	35	40	G	22	P	50	P	55	G	2	-4	ter match su	ULZENER Roland (Pelanque-Club Vallo	orbe) CHAPPUIS Didler (La Boule Fr	anche)	9 8 13	
	CHAPPUIS Didler (La Boule Franche)	37	8	9	51	12	11	9	24	2	2	-6	fer match yo	ON BERGEN Jordan (La Bricole)	CURRAT Mathlas (P.C. Obervi	Ŋ	13 8 8	
	D'ANGELO Arturo (P.C. Oberwil)	38	2	P	48	9	52	G	19	P	2	-10	29me match BE	EUTLER Allan (Thônex)	AFFOLTER Eric (Rive Gauche)		13 à 7	1
	HEDIGER Pierre Philippe (Sion Pelanque)	39	35	G	16	G	19	P	18	P	2	-10	28me match Bill	LLE Coraline (La Versolsienne)	BIELMANN Raphael (Leman Pe	anque)	13 8 11	1
	GRUT Richard (Les Britchons)	40	55	G	55	P	48	P	31	G	2	-11	2eme match Bit	SE Pascal (Cp Fri-Boules)	D'ANTONIO Gluseppe (Martigh))	13 8 7	ł
	CURCHOD Jean-Marc (Les Allés)	41	17	P	10	G	38	P	58	Р	1	-4	verne match BL	UKKHAHD Alain (La Boule Franche)	ROSSET Patrick (Aventicum Pe	and ne)	13 8 4	
	BIELMANN Raphael (Léman Pétang Le)	42	48	P	32	P	15	G	25	P	1	-5	zeme match CH	neerous Didler (La boule Franche)	REYMOND Manyse (Les Marro	mes)	6 8 13	1
	FERRE Pascal (Le Mont)	43	35	P	34	G	16	P	5	P	1	-5	Jame match CL	URNAL Mathas (H.C. Oberwil)	INDULEN François (Noble-Con	0100)	3 8 13	ł
	JACOT-GUILLARMOD Lucien (La Bricole)	44	44	G	53	P	45	P	4	P	1	-6	APPENDEN ET	riching vereine (op Pri-Boules)	accorac Date (Pretty Pean	494)	~ 8 0	1

12.3.5. *Classement et qualification*

Le dernier onglet indique le classement final.

Cet onglet liste également les classements intermédiaires tout au long du concours:

Equipe	Matchs en cours Matchs joués	Classement				
	Equipe		Points	Goal.	Tirage	
1	JULIER Martin	4	4	21		Nombre d'equipes a qualifier:
2	SCHUMACHER André	4	4	21		Qualifier pour tours finaux
3	BEUTLER Allan	:	3	18		Données
4	MARGUERON Amélie		3	16		Le concours en groupe élargi comporte 58
5	AFFOLTER Eric		3	14		équipes inscrites. Le nombre d'équipes à qualifier
6	FUHRER Marlyse		3	14		après les quatre matchs qualificatifs devra se
7	BARRALE Isabelle		3	12		situer entre 23 et 30.
8	SULZENER Roland		3	12		
9	HOFMANN Adolphe		3	11		Les cadrages permettront de commencer les tours
10	KUENZI Gérard		3	11		finaux en 8èmes de finale.
11	SPORTONI Mario		3	11		
12	BISE Pascal		3	9		
13	ETIENNE Jérémie		3	9		
14	BURKHARD Alain		3	8		
15	BORNER Martin		3	6		
16	RISSE Gaelle		3	6		
17	D'ANTONIO Giuseppe		3	5		
18	BILLE Coraline		3	3		
19	KODULI Philippe		3	2		
20	MICHOD Patrick		2	/		V
- 11	VUN KERGENJordan			- h		
		Modifier liste				

C'est ici que l'on va déterminer le nombre de qualifiés pour la suite du concours. Pour cela, il faut que les 4 matchs qualificatifs soient terminés.

12.3.5.1. Tabelle

La tabelle de qualification officielle est la suivante:

Equipes inscrites	Equipes qualifiées	Equipes inscrites	Equipes qualifiées
de 5 à 11	4	de 51 à 60	24
de 12 à 15	6	de 61 à 70	28
de 16 à 20	8	de 71 à 80	32
de 21 à 28	12	et	с.
de 29 à 39	16	soit 4 qualifiés s	supplémentaires
de 40 à 50	20	pour dix in	scriptions

Cette tabelle est en vigueur depuis 2003.

Avant 2003, la fourchette de qualification était entre le ²/s^{ème} et la moitié du nombre d'équipes.

Bien que la nouvelle tabelle officielle impose un nombre précis de qualifiés, l'application applique l'ancien règlement. Cela n'a finalement pas beaucoup d'importance, car :

- la nouvelle tabelle est comprise dans les anciennes normes
- il est possible de déroger à cette tabelle officielle:



12.3.5.2. Egalités

Après avoir décidé du nombre de qualifiés, il faut résoudre les cas d'égalités s'il y en a. L'application les détecte automatiquement.

Voir le <u>ch. 4.4</u> pour de plus amples explications.

Les données du concours changent pour mentionner de nouvelles informations:



12.3.6. *Cadrages et tours finaux*

La suite du concours concernant les cadrages et les *n*-ièmes de finale sont gérés dans la fenêtre des tours finaux, accessible par le bouton éponyme dans l'en-tête de la fenêtre. Voir le chapitre "Gérer les tours finaux" (<u>*ch. 9*</u>).

En qualifiant les équipes, il y a deux choix possible:

lombi	re d'éq	uipes à qualifier:	32	-					
	Qua	lifier pour tours fina	aux						
		Qualifier pour tours finaux							
		1 contre 32, 2 c	ontre	e 31, etc.					

Voir le <u>ch. 4.5</u> pour de plus amples explications.

13. CONCOURS EN GROUPES

13.1. Description

Pour créer un concours en groupes, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Groupes**". Le reste doit correspondre aux caractéristiques du concours:

Caractéristiques Equipes	Groupes	
Description du concours: Concours international Seniors	 ✓ Mitiqé: ✓ Basé: 	Demier tour si la gestion du (inactif) · Marge en minutes: 0 ·
Tête-à-tête Concours A Groupes	Les scores vont à 13: Tirage au sort aux tours finaux Au sac Automatique Système Tennis	Si le concours recommence le lendemain en poules, à quel stade se déroulent les "secondes" poules: (inactif) Rapports Récupérer les perdants dans le concours secondaire lié: Initiation dans le concours secondaire lié: Initiation dans le concours secondaire lié:<!--</td-->
Données Le concours en groupe	s comporte 22 équipes inscrites. Vous devez chois	sir la composition des groupes en effectuant un tirage au sort.

La partie "Données" donne des informations utiles sur le déroulement du concours. Elle se modifie au fur et à mesure des inscriptions des équipes. Après le tirage au sort et le choix de la composition des groupes, les données sont complétées:

Données
Le concours en groupes comporte 22 équipes inscrites. Les équipes sont réparties en 2 groupes de 6 et 2 groupes de 5.
Il faudra qualifier au minimum les deux meilleures équipes de chaque groupe, donc au minimum 8 équipes.

13.2. Tirage au sort

Le déroulement du tirage au sort est ici un peu différent des autres types de concours. Il faut en effet choisir le nombre de groupes et leur taille. Ainsi, en appuyant sur le bouton du tirage au sort, un menu s'affiche listant les différentes possibilités selon le nombre d'équipes.

Par exemple, pour 64 équipes, il y a 9 possibilités:

- si un tirage a déjà été effectué, une coche indique la composition choisie préalablement
- la taille maximale pour un groupe est de 48 équipes
- le nombre de groupes est limité à 256 :
o 256 groupes de 48 ou
o 256 groupes de 48 et 256 groupes de 47

13.3. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont venus s'inscrire, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours et crée les groupes.

A ce moment, le troisième onglet "Groupes", qui était vide, prend toute son importance. C'est depuis celui-ci que les groupes seront gérés. Le bouton "Afficher" permet d'accéder à la fenêtre de gestion des groupes. Double-cliquer directement sur une équipe affiche le groupe auquel elle appartient.

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

13.4. Gestion des groupes

La fenêtre de gestion des groupes se présente ainsi:

[Seniors (A) - Gérer	[Seniors (A) - Gérer un groupe - Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Groupes] — 🛛 🛛 🗸								
Commandes D	onnées Concours Fenêtres								
🗢 🔒 🖶 🔺									
Concours Date: <u>17.01.2018</u> Genre: <u>Concours A</u> Type: <u>Groupes</u>	Club: Boule Franche, La Non mitigé Catégorie: Seniors Basé: 16	Affichage direct: Groupe numéro: 3 Affichage direct: Affichage direct:	Tours finaux Utilisation des terrains						
Equipes Matchs à jo	Matchs en cours Matchs joués Classemer	nt du groupe Classement global							
Stade 1 1er match 2 1er match 3 1er match 4 2ème match 5 2ème match 6 2ème match 7 3ème match 8 3ème match 9 3ème match 10 4ème match 11 4ème match 13 5ème match 14 5ème match 15 5ème match	Equipe 1 DUPERTHUIS Danielle KLINGELFUSS Vera MUFALE Prescila BANDEL David DUPERTHUIS Danielle FAWER Pierre-Alain BANDEL David DUPERTHUIS Danielle KLINGELFUSS Vera BANDEL David DUPERTHUIS Danielle KLINGELFUSS Vera BANDEL David DUPERTHUIS Danielle FAWER Pierre-Alain	Equipe 2 BANDEL David FAWER Pierre-Alain Office MUFALE Prescila KLINGELFUSS Vera Office FAWER Pierre-Alain MUFALE Prescila FAWER Pierre-Alain MUFALE Prescila Office KLINGELFUSS Vera Office MUFALE Prescila	Créer prochains matchs						
		K < > >	Fermer						

13.4.1. *Entête*

- Concours
 - o Diverses informations du concours en cours sont reprises à titre d'information
- Groupe nº
 - Indique le numéro du groupe actuellement affiché
- Affichage direct
 - Cette partie permet d'accéder directement à un groupe précis de trois manières différentes:
 - par numéro de poule (le joueur annonçant son score connaît son groupe)
 - par terrain (le joueur se rappelle du terrain sur lequel il vient de jouer)
 - par nom d'un joueur de l'équipe (le joueur ne se rappelle de rien mis à part un nom)

Afficher le groupe

• Appuyer sur le bouton correspondant (ou simplement la touche "Entrée")

13.4.2. *Onglet Equipes*

Cet onglet liste les équipes composant le groupe actuel.

13.4.1. Onglet Matchs à jouer

Dans un concours en groupes, tous les matchs sont déjà créés en avance, mais sont dans un statut « en attente ». Cet onglet affiche donc les matchs restants à jouer dans le groupe. Les matchs « office » sont également listés.
13.4.2. Créer prochains matchs

Sur l'onglet des matchs à jouer, le bouton « Créer prochains matchs » permet de lancer le prochain tour à jouer. En appuyant sur ce bouton, une question demande quel est le tour à créer:



Ensuite, chaque match est créé l'un après l'autre:

Question	
	Voulez-vous créer le match de 1er tour :
$\left(\cdot \right)$	KLINGELFUSS Vera
	contre
Oui	FAWER Pierre-Alain ?
Our	
Non]
	1

Les matchs en cours, ainsi que les matchs joués, disparaissent de cet onglet.

Les matchs offices sont directement créés avec un score de 13 à 7.

13.4.3. Onglet Matchs en cours

Cet onglet liste les matchs qui sont actuellement en train de se dérouler.

L'onglet est trié par le tour puis par le nom de la 1ère équipe, facilitant la recherche d'un match. Ainsi, il suffit de rechercher rapidement le nom de l'équipe venant annoncer dans "Equipe 1"; s'il ne s'y trouve pas, le rechercher (un peu moins rapidement) dans "Equipe 2".

Lorsqu'un match se termine et que le gagnant vient annoncer sa victoire, il y a deux manières d'entrer le score:

- 1) appuyer sur le bouton "Modifier liste" au bas de l'onglet
- 2) double-cliquer sur le match

Une fois le match terminé (son score saisi), celui-ci disparaît de l'onglet "Matchs en cours" (normal, puisqu'il n'est plus en cours) pour apparaître dans l'onglet "Matchs joués".

Voir le <u>ch. 4.1</u> pour de plus amples explications.

Lors de la saisie du score du dernier match du groupe, le message suivant s'affiche invitant à passer à la phase de qualification des équipes pour la suite du concours (voir les onglets de classement):



13.4.3.1. Notes sur les scores

Souvent les concours d'hiver se déroulent en groupes et "à la cloche", c'est-à-dire que les parties sont limitées dans le temps. Dans ces concours non officiels, des égalités et des scores autres que 13 sont possibles.

- Si les matchs devaient être limités dans le temps ("à la cloche"), il faudra décocher sur la fenêtre "Gérer un concours" l'option "Les scores vont à 13", permettant ainsi des scores du style 9 à 9 ou 15 à 18.
- En permettant des scores différents de 13, les égalités sont permises, mais **non prises en compte**. L'application a besoin de connaître qui est le gagnant et qui est le perdant; dans le cas des égalités, elle va choisir arbitrairement un vainqueur et un vaincu.
- Généralement, le règlement d'un concours à la cloche est le suivant:
 - 3 points pour une partie gagnée à 13 AVANT la cloche
 - 2 points pour une partie gagnée à la cloche (13 ou pas 13)
 - 1 point pour une égalité
 - 0 point pour une partie perdue
- Autant le dire tout de suite, ce règlement est ingérable par l'application. Le décompte des points pour le classement se base tout simplement sur les parties gagnées ou perdues. Ainsi, le règlement devrait être modifié comme suit:
 - 0 point pour un match perdu
 - 1 point pour un match gagné, à 13 ou pas à 13, avant ou après la cloche
 - → si les équipes sont à égalité lorsque la cloche retentit, elles jouent encore autant de mènes que nécessaire afin de déterminer un gagnant

13.4.4. Onglet Matchs joués

Cet onglet liste les matchs qui sont terminés:

Par le bouton "Modifier liste", il est possible de rectifier un score incorrect. En supprimant les deux scores, le match redevient "en cours".

13.4.5. Onglet Classement du groupe

Cet onglet donne le classement (intermédiaire et final) pour le groupe actuel:

Equipes Matchs à jouer Matchs en cours Matchs joués Classement du groupe Clas		Classement global				
	Equipe	P	oints Go	oal. Tirage		Données
▶ 1	1 CAILLAT Simon		13			Le concours en groupes comporte 22 équipes
2	EGLE Marcel	3	8			inscrites. Les équipes sont réparties en 2 groupes
3	SCHNEEBERGER Margrit	3	8			de 6 et 2 groupes de 5.
4	VAUCLAIR Natacha	3	1			1. Constant and 1. Constant and in the state of a state of the state o
5	WEIDMANN Röbi	1	-12			li faudra qualifier au minimum les deux melleures
6	ERARD Pascal	1	-18			équipes de chaque groupe, donc au minimum o
		Modifier liste				

Si, lors du choix du nombre de qualifiés (voir onglet du classement global), il y a des équipes à égalité dans le groupe, il faudra les départager dans cet onglet par tirage au sort: **le plus grand numéro gagne**. Il suffit d'appuyer sur "Modifier liste" et saisir le tirage.

Voir le <u>ch. 4.4</u> pour de plus amples explications.

13.4.6. Onglet Classement global

Cet onglet, à l'instar du précédent, donne également un classement, mais c'est le classement global, tous groupes confondus. Cet onglet est donc identique quel que soit le groupe sur lequel on se trouve:

Equipe	es Matchs à jouer Matchs en cours	Matchs joués	Class	ement du	groupe	Classement global						
	Equipe	G	roupe	Points	Goal.	Tirage 2	-					
▶ 1	LEO Gisèle	4		5	36			Nombre d'equipes a qualifier: 16 🔻				
2	DUPERTHUIS Danielle	3		5	29			Qualifier pour tours finaux				
3	TÂCHE Aurélie	2		4	19			Données				
4	CAILLAT Simon	1		4	13			La concours en groupes comporte 22 équipes				
5	BANDEL David	3		4	19			inscrites Les équipes sont réparties en 2 groupes				
6	GARCIA RIVES Tomas	4		4	14		=	de 6 et 2 groupes de 5.				
7	IZZO Mario	2		4	11							
8	EGLE Marcel	1		3	8			Il faudra qualifier au minimum les deux meilleures				
9	BORGOGNON Rosine	2		3	8			équipes de chaque groupe, donc au minimum 8				
10	SCHNEEBERGER Margrit	1		3	8			équipes.				
11	KLINGELFUSS Vera	3		3	5							
12	MOSER Urs	4		3	3							
13	VAUCLAIR Natacha	1		3	1							
14	FAWER Pierre-Alain	3		2	-6							
15	KNUTTI Sylvia	4		2	-6							
16	ERNE Bernhard	2		2	-12							
17	TURALE Giovanni	2		1	-8		-					
		Modifier liste										

Dans l'exemple, le concours comporte 2 groupes de 6 et 2 groupes de 5. L'onglet affiche donc d'abord les 1^{ers} de chacun des quatre groupes, puis les quatre 2^{èmes}, puis les quatre 3^{èmes}, etc.

C'est ici que l'on va déterminer le nombre de qualifiés pour la suite du concours. Il faudra sélectionner au minimum les deux premiers de chaque groupe.

Le règlement officiel impose de qualifier au minimum 2 équipes par groupe.

Il est également possible de continuer les tours finaux sans jouer certains tours.



13.4.6.1. Egalités

Après avoir décidé du nombre de qualifiés, il faut résoudre les cas d'égalité s'il y en a. L'application les détecte automatiquement, à la fois les cas d'égalité inter-groupes:

Attention	
8	Attention ! Des équipes sont à égalité de points au classement global. Il y a lieu de les départager par tirage au sort (le plus grand numéro gagne).
ОК	Regarder "autour" de EGLE Marcel .

et également les cas d'égalité dans chacun des groupes:

Attention	
8	Attention ! Des équipes sont à égalité de points dans le groupe n°1. Il y a lieu de les départager par tirage au sort (le plus grand numéro gagne).
OK	Regarder "autour" de EGLE Marcel .

Exemple: il a été décidé de qualifier 8 équipes. Malheureusement, les 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème} ont toutes les trois 3 matchs gagnés et une différence de points de +8. EGLE et SCHNEEBERGER sont à égalité dans leur propre groupe n°1. Puis BORGOGNON est à égalité mais au niveau global.

Un message indique cela et invite à faire un tirage au sort. Dans ce cas, il faut appeler les deux équipes du groupe n°1 à la table pour leur faire tirer un numéro: **le plus grand gagne**. Puis il faudra appeler les deux équipes restant à égalité au niveau global pour faire pareil: **le plus grand numéro gagne**:

Equipe	s Matchs à jouer Matchs en cou	n cours Matchs joués Classement du groupe		e Classeme	nt global		
	Equipe	Gr	oupe	Points	Goal.	Tirage 2	
1	LEO Gisèle	4		5	36		Nombre d'equipes a quaimer: 8
2	DUPERTHUIS Danielle	3		5	29		Qualifier pour tours finaux
3	TÂCHE Aurélie	2		4	19		Données
4	CAILLAT Simon	1		4	13		Le concours en groupes comporte 22 équipes
5	BANDEL David	3		4	19		inscrites Les équipes sont réparties en 2 groupes
6	GARCIA RIVES Tomas	4		4	14		■ de 6 et 2 groupes de 5
7	IZZO Mario	2		4	11		
8	EGLE Marcel	1		3	8 A	ttention	
۰ 9	BORGOGNON Rosine	2		3	8	•	Attention 1
10	SCHNEEBERGER Margrit	1		3	8		Attention !
11	KLINGELFUSS Vera	3	:	3	5		Des équipes sont à égalité de points dans le groupe n°1.
12	MOSER Urs	4		3	3		Il y a lieu de les départager par tirage au sort (le plus
13	VAUCLAIR Natacha	1		3	1	•	grand numéro gagne).
14	FAWER Pierre-Alain	3		2	-6		
15	KNUTTI Sylvia	4		2	-6	ОК	Regarder "autour" de EGLE Marcel.
16	ERNE Bernhard	2	:	2	-12		-
17	TURALE Giovanni	URALE Giovanni 2 1		1	-8		
		Modifier liste					

Pour cela, il faut appuyer sur "Modifier liste" et saisir le numéro de chacune des équipes. Le classement est recalculé automatiquement.

Voir le <u>ch. 4.4</u> pour de plus amples explications.

Les données du concours changent pour mentionner de nouvelles informations:



13.4.7. *Cadrages et tours finaux*

La suite du concours concernant les cadrages et les *n*-ièmes de finale sont gérés dans la fenêtre des tours finaux, accessible par le bouton éponyme dans l'entête de la fenêtre. Voir le chapitre "Gérer les tours finaux" (<u>*ch.*</u>).

Il faut à ce moment appeler à la table toutes les équipes qualifiées pour leur faire tirer un numéro au sort.

Voir le <u>ch. 4.5</u> pour de plus amples explications.

13.5. Classement du concours

Dans un déroulement normal, à la fin des tours finaux, il faut indiquer le nombre d'équipes qualifiées pour la suite du concours. Auquel cas, les tours finaux iront jusqu'en finale et le classement en tiendra compte.

Toutefois il peut arriver que le concours s'arrête après le dernier tour de groupe et le classement final doit être établi selon le classement global.

Dans ce cas, **il est obligatoire d'afficher une dernière fois l'onglet du classement global**. A ce moment, un classement interne à l'application sera effectué et sera pris en compte afin d'établir les rapports de résultat et les points AP.

14. CONCOURS EN SYSTÈME SUISSE

14.1. Un peu d'histoire

Le « système suisse » est un mode de déroulement de jeu venant du monde des échecs (<u>http://fr.wikipedia.org/wiki/Système suisse</u>). En 1896, cette méthode a été pour la première fois testée dans un tournoi à Zürich, c'est pour cela qu'il est appelé « suisse ». Depuis, il est très pratiqué car il permet à tous les joueurs de jouer le même nombre de confrontations, d'avoir toujours une chance de monter dans le classement et d'être confrontés à d'autres joueurs de même force.

Le système suisse en pétanque est généralement utilisé conjointement avec la gestion du temps (1h + 2 mènes, <u>ch. 3.2.10</u>).

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

14.2. Présentation rapide du système suisse

14.2.1. *Principes de bases*

Le principe de base du système suisse est que chaque équipe joue toujours contre une autre équipe de même **force** ou **valeur** : les gagnants contre les gagnants et les perdants contre les perdants.

Deux équipes ne peuvent *en principe* pas jouer deux fois l'une contre l'autre *(exception faite avec les deux dernières du classement)*.

Une équipe ne peut pas tomber deux fois office si le nombre est impair.

14.2.2. Ordres des matchs

Les matchs sont dirigés, il n'y a pas de pions à tirer.

Le 1er tour est un tirage comme pour un concours en <u>élimination directe</u>.

Chaque nouveau tour est déterminé par le classement après le tour précédent.

L'ordre de classement est le suivant:

- 1° Le nombre de matchs gagnés par l'équipe
- 2° Le <u>Buchholz</u>: pour déterminer la force d'une équipe, on fait la somme des victoires des adversaires que l'équipe a rencontrés
- 3° En cas d'égalité, le <u>Buchholz raffiné</u>: on fait la somme des victoires de tous les adversaires que les adversaires eux-mêmes de l'équipe ont rencontrés.
- 4° En dernier lieu, le goalaverage

Avec ce système, tricher en annonçant un faux score n'aura que très peu de répercussions.

Note: Le Buchholz peut être désactivé pour ne garder que les matchs gagnés et le goalaverage avec l'option sur l'onglet Caractéristiques de Gérer un concours: Utiliser Buchholz dans le classement

14.2.3. Nombre de tours à jouer

Le nombre de tours à jouer afin d'avoir un bon "brassage" se calcule comme ceci :

Nombre de matchs à jouer pour gagner la finale comme si le concours était en élimination directe:

9 à 16 équipes: 4 tours (8^{èmes}, 1/4, 1/2 et finale)

17 à 32 équipes: 5 tours (cadrage (ou 16^{èmes}), 8^{èmes}, 1/4, 1/2 et finale)

33 à 64 équipes: 6 tours (cadrages (ou 32^{èmes}), 16^{èmes}, 8^{èmes}, 1/4, 1/2 et finale)

Ce nombre de tours calculé par l'application peut ne pas être respecté, vous pouvez très bien arrêter le concours avant ou faire jouer un ou plusieurs tours supplémentaires.

14.2.4. Equipes partant avant la fin

Un inconvénient du système suisse est que les équipes ayant perdu plusieurs parties ne sont plus motivées à jouer les matchs restants et rentrent chez elles avant la fin du concours.

Pour éviter d'avoir plusieurs offices, ou pire, un office tombant contre un autre office, il est possible de disqualifier ces équipes via le bouton « Equipes à disqualifier... »

Voir <u>ch. 14.5.6</u>.

14.2.5. *Gestion du temps*

Un concours en système suisse est généralement joué avec la gestion du temps: <u>1 heure de jeu + 2 mènes</u> <u>supplémentaires *minimum*</u>. Les scores peuvent donc être différents de 13. La première équipe arrivant à 13 a bien entendu gagné le match.

Il est autorisé une marge de +/- 15 minutes. Le champ « Marge en minutes » permet d'indiquer entre 45 et 75 minutes.

Voir <u>ch. 3.2.10</u>.

14.2.6. Fin du concours

Le classement après le dernier tour fait office de classement final.

Mais il est possible de jouer des tours finaux en qualifiant un certain nombre d'équipes.

Voir le <u>ch. 4.5</u> pour de plus amples explications.

14.3. Description

Pour créer un concours en groupes, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Système suisse**". Le reste doit correspondre aux caractéristiques du concours:

Concours international			Demier tour si la gestion du temps est active:
Ceniors	Basé: I Nbre de tours qualificatifs: Les scores vont à 13:	16 • 5 •	Si le concours recommence le lendemain en poules, à quel (inactif) · Rapports
concours A			Récupérer les perdants dans le concours secondaire lié:
ystème Suisse	Ilrage au sort aux tours finaux Au sac Automatique Syst	tème Tennis	Utiliser Buchholz dans le classement
Système Suisse onnées concours en système	Au sac Automatique Syst	tème Tennis es. Il y aura 5	Utiliser Buchholz dans le classement
Système Suisse onnées concours en système us pourrez soit établi	Au sac Automatique Syst	tème Tennis es. Il y aura 5 es 5 tours, so	Utiliser Buchholz dans le classement
Système Suisse onnées concours en système us pourrez soit établi	Au sac Automatique Syst	tème Tennis 25. Il y aura 5 25 5 tours, so	Utiliser Buchholz dans le classement

Le bouton rose permet d'afficher un rappel du fonctionnement du système suisse.

14.4. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont venus s'inscrire, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours.

A ce moment, le troisième onglet "Système suisse", qui était vide, prend toute son importance. C'est depuis celui-ci que les matchs seront gérés.

Le bouton Afficher... permet d'accéder à la fenêtre de gestion du système suisse. Double-cliquer directement sur n'importe quelle équipe est encore plus rapide.

14.5. Gestion du système suisse

La fenêtre de gestion du système suisse se présente ainsi:

Commendae Dennées C													
Commandes Donnees C	oncours Fenetres												
► 🔒 🐨 💶													
oncours													
ate: 17.01.2018 Club: F	étanque du Vernev	Non miti	aé		Basé	e l	Inf	ormat	ons	Т			Utilisation des
enre: Concours A Type: S	vstème Suisse Catégori	e: Senio	2 DIS		16	1	su	suiss	eme e	10	urs m	Idux.	terrains
							L						
quipes Matchs en cours Match	ns joués Classement												
Equipe	Club / Mitigé	Tir.	1	Tir.	2	Tir.	3	Tir.	4	Tir.	5		
1 BARO DIAZ Luis Felipe	Vallée, La	10											
2 BEDAT Joan	Meuqueux, Les	13											
3 BICCIATO Eric	Mêlée, La	22											Créer prochai
4 CLIVAZ Dominique	Pétanque du Verney	19											matchs
5 ECOEUR Marcel	Meuqueux, Les	21											
6 ETIENNE Flavien	Cp Fri-Boules	6											
7 FEDELE Michel	Boule Franche, La	17											
8 FERREIRA VALENTE Abel	Sportive Neuchâteloise	9											
9 GITTO Dominique	Crissier	8											
10 HERITIER Marie-Josée	Boule Saviésanne, La	3											
11 JUVET Claude	Cochet, Le	12											Lister historique
12 MULLER Jacques	Pétanque Renanaise	14											
13 NEVERS Gilberte	Sportive Neuchâteloise	15											
14 POLI Antonio	Quatre-Saisons, Les	18											
15 RAMUZ Thierry	Royale Pétanque	2											
16 RASSINOUX Josiane	Thônex	11											
17 THEODOLOZ Philippe	Motty, Le	4											
18 VETSCH Dario	Wohlen Bern P.C.	16											
19 VITELLI Myriana	Boule Franche, La	7											
20 VOCAT Marietta	Lion Le	20										-	

14.5.1. *Onglet Equipes*

Cet onglet liste toutes les équipes composant le groupe.

Il liste également le tirage au sort pour chacun des tours et le résultat de chacun des matchs de chacune des équipes avec des G et des P.

La colonne du tirage du premier match reprend le tirage au sort automatique.

Pour créer les matchs, il suffit d'appuyer sur le bouton "Créer prochains matchs". Ainsi, pour chacun des matchs pouvant être créés, la question suivante s'affiche:

Question	
	Voulez-vous créer le 1er match :
	ZOBRIST Julien
	contre
Oui	
Non]
	1 8

Il suffit d'annoncer alors les matchs au micro en même temps que l'on répond "Oui". De cette façon, on sera sûr que les matchs en cours ont été annoncés.

14.5.2. *Onglet Matchs en cours*

Cet onglet liste les matchs qui sont actuellement en train de se dérouler:

Equipe	s Matchs en c	ours	Matchs joués Classement				
	Tour	Ter.	Equipe 1	Equipe 2	Score 1	Score 2	Heure
1	1er	1	ZOBRIST Julien	RAMUZ Thierry			17:08
2	1er	2	HERITIER Marie-Josée	THEODOLOZ Philippe			17:08
3	1er	3	VON BERGEN Jordan	ETIENNE Flavien			17:08
4	1er	4	VITELLI Myriana	GITTO Dominique			17:08
5	1er	5	FERREIRA VALENTE Abel	BARO DIAZ Luis Felipe			17:08
6	1er	6	RASSINOUX Josiane	JUVET Claude			17:08
7	1er	7	BEDAT Joan	MULLER Jacques			17:08
8	1er	8	NEVERS Gilberte	VETSCH Dario			17:08
9	1er	9	FEDELE Michel	POLI Antonio			17:08
10	1er	10	CLIVAZ Dominique	VOCAT Marietta			17:08
11	1er	11	ECOEUR Marcel	BICCIATO Eric			17:08
			Modifier liste				

Dans l'image ci-dessus, toutes les équipes sont en train de jouer leur 1^{er} match.

La gestion de cet onglet est identique à la fenêtre "Tours finaux" (<u>ch. 9</u>).

A noter que le score exact est obligatoire pour établir le classement pour le prochain tour à jouer.

Voir le <u>ch. 4.1</u> pour de plus amples explications.

14.5.3. Onglet Matchs joués

Cet onglet liste les matchs terminés.

Par le bouton "Modifier liste", il est possible de rectifier un score incorrect. En supprimant les deux scores, le match redevient "en cours".

14.5.4. Onglet Classement

Cet onglet affiche le classement mis continuellement à jour.

Il y a aussi une édition qui permet d'imprimer le classement à jour.

Il permet également de préparer le tour suivant lorsqu'un tour vient de se terminer.

Equipe	es Matchs en cours Matchs joués Clas	sement						_						
	Equipe	Matchs	BH	BHr	Goal.	Tirage		Dréparer prechain teur						
▶ 1	GITTO Dominique	1	0	1	13									
2	BICCIATO Eric	1	0	1	12			selon classement						
3	CLIVAZ Dominique	1	0	1	10									
4	FEDELE Michel	1	0	1	9			Equipes à disqualifier						
5	RASSINOUX Josiane	1	0	1	9									
6	MULLER Jacques	1	0	1	7			Données						
7	ZOBRIST Julien	1	0	1	7			Le concours en système suisse comporte 22 équipes						
8	HERITIER Marie-Josée	1	0	1	6			inscrites. Il y aura 5 tours qualificatifs.						
9	VETSCH Dario	1	0	1	6									
10	BARO DIAZ Luis Felipe	1	0	1	5			Vous pourrez soit établir le classement directement						
11	VON BERGEN Jordan	1	0	1	4			après les 5 tours, soit qualifier des équipes pour des						
12	ETIENNE Flavien	0	1	0	-4			tours finaux.						
13	FERREIRA VALENTE Abel	0	1	0	-5									
14	NEVERS Gilberte	0	1	0	-6									
15	THEODOLOZ Philippe	0	1	0	-6									
16	BEDAT Joan	0	1	0	-7			Afficher tour précédent Tours finaux						
17	RAMUZ Thierry	0	1	0	-7			Tour: 5 - Nombre d'équipes 16 -						
18	JUVET Claude	0	1	0	-9		-	à qualifier:						
	Mod	Afficher classement Qualifier pour tours finaux												

Dans l'exemple ci-dessus, le 1^{er} tour est terminé.

11 gagnants \rightarrow colonne Matchs 11x1 et 11x0

Le Buchholz des gagnants vaut 0 car l'adversaire de chacun a perdu.

Le Buchholz raffiné des gagnants vaut 1 car l'adversaire de l'adversaire de chacun est lui-même, donc a gagné. Dès le second tour, les calculs deviennent de plus en plus ardus. Par exemple, après seulement le second tour:

Equipes		es Matchs en cours	Matchs joués	Classe	ment					
		Ec	luipe		Match	ns BH	BHr	Goal.	Tirage	
	▶ 1	FEDELE Michel			2	2	4	21		
	2	HERITIER Marie-Jos	sée		2	2	4	13		
	3	BARO DIAZ Luis Fe	lipe		2	1	7			
	4	GITTO Dominique			2	1	6	22		
	5	MULLER Jacques			2	1	6	14		
	6	VON BERGEN Jorda	an		2	0				
	7	BICCIATO Eric			1	3	2	3		=
	8	RASSINOUX Josian	e		1	3	2	2		
	9	VETSCH Dario			1	3	2	-6		
	10	THEODOLOZ Philip	ре		1	2	5			
	11	POLI Antonio			1	2	4	1		
I	- 10	ZOBRIST Julian			1	2	4	0		

Les champs « Afficher tour précédent » permettent d'afficher le classement d'un tour précédemment joué.

14.5.5. *Préparer prochain tour*

Dès la fin de chaque tour, afin de préparer les matchs pour le prochain, il est nécessaire d'appuyer sur le bouton **Préparer prochain tour**





Ceci va calculer l'ordre des matchs, vérifier que deux équipes n'ont pas déjà joué l'une contre l'autre, et qu'une équipe ne tombe pas deux fois office.

Après, il faut afficher le 1^{er} onglet des équipes et créer les prochains matchs.

14.5.5.1. Mélanger les matchs

Lorsqu'il y a une gestion des terrains associée, les matchs sont créés l'un après l'autre selon le classement sur les terrains pris l'un après l'autre.

L'inconvénient principal de cette façon de faire est que les équipes du haut du classement joueront toujours sur les premiers terrains, et les équipes en bas de classement joueront toujours sur les derniers terrains.

Afin d'éviter ceci et d'avoir une pseudo-équité pour les équipes, cette option, cochée par défaut, permet d'affecter aléatoirement un terrain aux matchs.

Lorsque le nombre de tours défini initialement est joué, l'appui sur le bouton nous permet d'ajouter un nouveau tour:

Question	Information
Le nombre de tours qualificatifs a été atteint (5). Voulez-vous ajouter un 6ème tour ? Oui Non	L'ordre des matchs pour le prochain tour a été constitué. Vous avez ajouté un nouveau tour à jouer : le 6ème .

14.5.6. *Equipes à disqualifier*

Un inconvénient du système suisse est que les équipes ayant perdu plusieurs parties ne sont plus motivées à jouer les matchs restants et rentrent chez elles avant la fin du concours.

Pour éviter d'avoir plusieurs offices, ou pire, un office tombant contre un autre office, il est possible de disqualifier ces équipes via le bouton « Equipes à disqualifier... ».

Equip	oes à disqualif	ier	- 🗆 ×
<u>C</u> on	nmandes [<u>)</u> onnées C <u>o</u> ncours <u>F</u> enêtres	
	0 -		
Equip	es		
	Disgualifée	Noms des joueurs de l'équipe	Club / Mitigé
▶ 1	Non	BARO DIAZ Luis Felipe	Vallée, La (FR)
2	Non	BEDAT Joan	Meuqueux, Les (NE)
3	Non	BICCIATO Eric	Mêlée, La (VD)
4	Non	CLIVAZ Dominique	Pétanque du Verney (VD
5	Non	ECOEUR Marcel	Meuqueux, Les (NE)
6	Non	ETIENNE Flavien	Cp Fri-Boules (FR)
7	Non	FEDELE Michel	Boule Franche, La (JU)
8	Non	GITTO Dominique	Crissier (VD)
9	Non	HERITIER Marie-Josée	Boule Saviésanne, La (
10	Non	JUVET Claude	Cochet, Le (VD)
11	Non	MULLER Jacques	Pétanque Renanaise (VD
12	Non	NEVERS Gilberte	Sportive Neuchâteloise
13	Non	POLI Antonio	Quatre-Saisons, Les (V
14	Non	RASSINOUX Josiane	Thônex (GE)
15	Non	THEODOLOZ Philippe	Motty, Le (VD)
16	Non	VETSCH Dario	Wohlen Bern P.C. (SAP)
17	Non	VITELLI Myriana	Boule Franche, La (JU)
18	Non	VOCAT Marietta	Lion, Le (VS)
19	Non	VON BERGEN Jordan	Bricole, La (NE)
20	Non	ZOBRIST Julien	Yvonand (VD)
21	Oui	FERREIRA VALENTE Abel	Sportive Neuchäteloise
22	Oui	RAMUZ Thierry	Royale Pétanque (VS)
		Modifier liste	
	ìréer	Modifier Supprimer	Fermer

Après avoir disqualifié des équipes:

- celles-ci apparaîtront en rouge dans les divers onglets
- se verront perdre par 13 à 0 les matchs des tours qu'elles ne jouent plus
- ne seront pas prises en considération lors de la qualification pour les tours finaux
- vous devrez réappuyer sur le bouton « préparer prochain tour selon classement »

Information	
	Si vous avez disqualifié des équipes, vous devriez appuyer de nouveau sur le bouton Préparer prochain tour selon classement avant de créer les prochains matchs.
ОК]

Fin du système suisse 14.5.7.

Lorsque tous les tours sont joués, il y a deux possibilités:

Equipe	s Matchs en cours Matchs joués Cla	sement					
	Equipe	Matchs	BH	BHr	Goal.	Tirage	
▶ 1	HERITIER Marie-Josée	6					Mélanger les Preparer prochain tour
2	ZOBRIST Julien	5					selon classement
3	MULLER Jacques	4	22	120			
4	FEDELE Michel	4	22	118			Equipes à disqualifier
5	ECOEUR Marcel	4	20				
6	NEVERS Gilberte	4	18				Données
7	VETSCH Dario	4	17				Le concours en système suisse comporte 22 équipes
8	BEDAT Joan	4	14				inscrites. Il y aura 6 tours qualificatifs.
9	RASSINOUX Josiane	3	23				
10	BARO DIAZ Luis Felipe	3	21				Vous pourrez soit établir le classement directement
11	GITTO Dominique	3	18				après les 6 tours, soit qualifier des equipes pour des
12	JUVET Claude	3	16				tours finaux.
13	VITELLI Myriana	3	13				Vous avez choisi de qualifier 16 équipes Les tours
14	THEODOLOZ Philippe	2	22				finaux commenceront donc sans cadrages en 8èmes
15	BICCIATO Eric	2	20				de finale.
16	VON BERGEN Jordan	2	18	106			
17	POLI Antonio	2	18	94			
18	CLIVAZ Dominique	2	17				
19	ETIENNE Flavien	2	16				
20	VOCAT Marietta	2	8				
21	RAMUZ Thierry	1	17				Afficher tour précédent Tours finaux
22	FERREIRA VALENTE Abel	1	16				Tour: 6 ▼ Nombre d'équipes à qualifier: 16 ▼
	Mod	fier liste					Afficher classement Qualifier pour tours finaux

- le classement fait office de classement final
 vous pouvez qualifier des équipes pour les tours finaux *Voir le <u>ch. 4.5</u> pour de plus amples explications.*

15. CONCOURS DE TIR

15.1. Description

La gestion du tir diffère des autres types de concours, principalement pour la phase qualificative : les joueurs jouent individuellement et non contre une autre équipe, la notion de « match » n'existe donc pas en tant que telle.

Pour créer un concours de tir, sur la fenêtre de gestion des concours, il faut saisir dans la dernière liste déroulante "**Tir**".

Trois données sont importantes pour le déroulement du concours :

- <u>Nbre d'équipes à qualifier</u> : combien de joueurs seront qualifiés après la phase qualificative pour entamer les tours finaux.
- <u>Nbre d'équipes qualifiées au 1^{er} tour</u> : combien de joueurs seront qualifiés directement au premier tour sans avoir besoin de jouer le repêchage.
- <u>Nbre d'équipes jouant le repêchage</u> : combien de joueurs peuvent jouer le second tour des qualifications.

Caractéristiques Equipes Tir		Statistiques de participation:
Description du concours:	Mitiqé:	
Féminin 👻	Nbre d'équipes à qualifier:	
Tête-à-tête 🔻	Nbre d'équipes qualifiées au 1er tour:	Rapports
Concours A +	Nbre d'équipes jouant le repêchage:	
11r *	automatiques:	
Le concours de tir comporte 17	/ joueurs inscrits.	
Après les deux tours de la phas	se qualificative, 8 joueurs seront qualifiés pour les tours finaux qui vont débuter en quarts de finale.	
Après le 1er tour, il y aura 4 jou	ieurs qualifiés.	
Au deuxième tour, 8 joueurs po	urront jouer le repêchage.	

Le tir est toujours en mode « système tennis » (*Voir <u>ch. 4.3.3</u>*). C'est-à-dire qu'après l'établissement du classement, le premier jouera contre le dernier, le deuxième jouera contre l'avant-dernier, et ainsi de suite. Les joueurs sont de cette manière répartis dans un côté (carré) du tableau des matchs et sauront ainsi contre qui ils peuvent être amenés à jouer et qui ils ne rencontreront qu'en finale.

Le tir est également toujours en « tête-à-tête ».

15.2. Tirage au sort

Un inconvénient du tir est que les joueurs viennent de loin pour faire un passage de 15 minutes et attendre le classement pour savoir s'ils qualifiés ou pas. Une manière d'atténuer ceci est d'établir l'ordre de passage selon la distance des clubs par rapport au lieu du concours. Ainsi, les clubs proches tirent en premier afin de laisser les joueurs rentrer chez eux. Puis les clubs lointains tirent, et ont ainsi moins de temps à patienter sur place.

Ce n'est donc pas un « tirage au sort », mais plutôt un « ordre de passage ».

Il y a deux possibilités :

Tirage		
Tirage ma	nuel se	elon clubs
Tirage par	ordre	alphabétique

- <u>Tirage manuel selon clubs</u> : une nouvelle fenêtre s'ouvre listant les inscriptions triées par club. Ainsi, l'organisateur pourra facilement déterminer lui-même l'ordre de passage.
- <u>Tirage par ordre alphabétique</u> : l'ordre de passage est déterminé par le nom-prénom des joueurs.

15.3. Lancement du concours

Lorsque tous les joueurs sont inscrits, il faut procéder au tirage au sort et à la validation. Cette dernière action "fige" le concours et crée le tir.

A ce moment, le troisième onglet "Tir", qui était vide, prend toute son importance. C'est depuis celui-ci que le tir sera géré. Le bouton "Afficher" permet d'accéder à la fenêtre de gestion. Double-cliquer directement sur n'importe quel joueur affiche également la fenêtre de gestion.

<u>Note</u>: tant que le concours n'est pas validé, il est toujours possible de le "transformer" en <u>poules</u>, <u>élimination</u> <u>directe</u>, <u>cascade</u>, <u>groupe élargi</u>, <u>groupes</u>, <u>système suisse</u>, ou <u>tir</u>.

15.4. Classement

Les cinq ateliers se tirent à 4 distances : 6, 7, 8 et 9 mètres. Chaque tir peut rapporter 0, 1, 3 ou 5 points. La marque maximale de chaque atelier est de 20 points et donc la marque maximale totale est de 100 points.



- En blanc : boule ou but à toucher
- En noir : boule ou but à ne pas toucher

Le classement est établi comme suit :

- 1° total des 5 ateliers
- 2° nombre de 5
- 3° nombre de 3
- 4° nombre de buts sortis au 5^{ème} atelier

Si deux joueurs sont à égalité malgré cela, ils vont disputer un *tie break*. Celui-ci consiste à faire tirer les deux joueurs à chaque atelier mais uniquement à la distance de 7 mètres.

Ce « match » n'est pas à saisir dans l'application. Mais pour que le programme sache qui est le vainqueur, il faudra, dans l'onglet pour le tour concerné, mettre un numéro de tirage à ces deux joueurs. Le plus grand numéro gagne.

15.5. Fenêtre de gestion du tir

Cette fenêtre est composée de 4 onglets.

Le premier liste les joueurs selon l'ordre de passage.

Il affiche également, au fur et à mesure de l'avancement du concours, les résultats de chaque joueur pour les tours qu'ils ont disputés.

Gérer un concours de tir - 1								
Commandes Données Concours	Fenêtres							
🛧 🔒 🚍 🚺								
Concours								
Date: 20.10.2019 Club: Lienno	ise, La Typ	be: 🛛	fir			Catégorie:	Fémir	nin Nbre Qual 1er tour: 4
Genre: Concours A		1	Non mitigé			Basé:	8	Nbre repêchage: 8
Joueurs 1er tour Repêchage Tours fina	aux							
Joueur	Club 1er	r tour Re	epêchage	1/4	1/2	Finale		Données
1 GAILLARD Nicole	Riddes 5							Le concours de tir comporte 17 joueurs inscrits.
2 GALLONI Fabienne	Riddes 22			19	15			
3 PANSART Anne-Sophie	Royale Pétanque 0							Après les deux tours de la phase qualificative, 8 joueurs seront qualifies pour
4 BELKHIRAT Fabienne	Verbier 11	11						les tours finaux qui vont debuter en quarts de finale.
5 CIUITO Lorella	Liennoise, La 16	15)	18				Après le 1er tour, il y aura 4 joueurs qualifiés
6 RAPPAZ Ghislaine	Fontaine, La 19			14				Apres te ter tour, in y dara 4 joueurs quaines.
7 LUSTENBERGER Laurence	Chablaisienne, La 13	4						Au deuxième tour, 8 joueurs pourront jouer le repêchage.
8 DELALAY Claudette	Liennoise, La 8	13	5					
9 LAMON Jessica	Liennoise, La 10	13	5	1.4				
11 MORARD Romaine	Quatre-Saisons, Les 14	10		14				
12 SAVIOZ Cathy	Quatre-saisons, Les 14	14	•	15	25			
12 BLIDOLES Karin	Lieppoise La 21			24	20	36		
14 BESSARD Christiane	Cadete Lee 3				25	50		
15 DUBUIS Aline	Sion Pétangue 17	22	,	21	21	12		
16 GALLONUsabelle	Biddes 6		-					
17 GENET Anne-Christine	Martigny 6							
	Manughy							
								Saisir les points
								Fermer

15.5.1. Saisie des points

Afin de saisir les points d'un joueur, il faut appuyer sur le bouton Saisir les points..., ou également doublecliquer sur le joueur.

Sur l'onglet **Joueurs**, nous allons saisir son passage pour le **1**^{er} tour :

Points aux	ateliers	du t	ir				
Joueur:	RUD	OLFS	Kar	in, Li	enno	oise, La	
Tour:	1er t	our					
		бm	7m	8m	9m		Valider
 Ateli 	er 1	3	0	3	0		vanaci
Ateli	er 2	0	3	0	0		
Ateli	er 3	0	3	3	1		Annuler
Ateli	er 4	0	0	0	0		
Ateli	er 5	0	5	0	0		
Tot	al		2	1			
Nbre	de 5						
Nbre	de 3		-	5			
Nbre d	e buts						

Après validation des résultats, le deuxième onglet « 1^{er} tour » est mis à jour avec ce joueur et le classement est automatiquement actualisé.

15.6. 1^{er} tour

Cet onglet affiche tous les résultats pour le 1^{er} tour, et calcule automatiquement le classement.

Les quelques 1^{ères} équipes (généralement les 4 ou 8 premières) sont automatiquement qualifiées et n'ont pas besoin de jouer le repêchage.

A Construction of the second sec	abienne F hy F arin L hislaine F ella L aroline (omaine (GER Laurence)	Club Riddes Platrière, La Liennoise, La Sion Pétanque Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	6m 3 3 3 3 0 0 0	7m 3 0 0 0	8m 0 0 3 0	9m 0 0 0 3	Tot 6 6 6	6m 0 0	7m 0 0 3	8m 0 3	9m 0 0	Tot 0 3	6m 3 1	7m 1 0	8m 9 3	9m 1 3	Tot 6	im 7 0	'm 8 0	0 0	m To	ot 6	m 7 0	m 8 0	8m 9 3)m 0	Tot 3	Tot.1 22	5	3	Buts 0	Tirag
A SALLONI Fa GALLONI Fa SAVIOZ Catt ALOLIFS K2 ARAPPAZ Ghi DUBUIS Alim CUUTTO Lore MORARD Ca MORARD Ca MORARD Ca MORARD Ra USTENBERK 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	abienne F hy F arin L iislaine F ella L aroline (GER Laurence (Riddes Platrière, La Liennoise, La Fontaine, La Sion Pétanque Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	3 3 3 0 0	3 3 0 0 0	0 3 0	0 0 0 3	6 6 6	0 0 0	0 0 3	030	0	0 3	3 1	1 0	3	3	10	0	0	0	3	3	0	0	3	0	3	22	0			
2 SAVIOZ Catł A RAPPAZ Ghi 5 DUBUIS Alim 6 CIUTIO Lore 8 MORARD Ca 9 LUSTENBER 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	hy F arin L hislaine F ella L aroline (GER Laurence)	Platrière, La Liennoise, La Fontaine, La Sion Pétanque Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	3 3 0 0	3 0 0 0	0300	0 0 3	6 6	0	0	3	0	3	1	0	1	0	2					•										
3 RUDOLFS Ka A RAPPAZ Ghi 5 DUBUIS Alim 6 CIUTTO Lore 9 7 MORARD Ca 8 MORARD RC 9 9 LUSTENBERC 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	arin I hislaine P ela I aroline (GER Laurence (Liennoise, La Fontaine, La Sion Pétanque Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	3 3 0 0	0 0 0	3 0 0	0	6	0	3	0	0					0	2	0	0	0	0	0	0	5	5	0	10	21	2	3	2	
4 RAPPAZ Ghi 5 DUBUIS Alin 6 CIUTTO Lore 9 7 MORARD Ca 8 MORARD Ra 9 LUSTENBERG 2 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	islaine F ne S ella L aroline (omaine (GER Laurence (Fontaine, La Sion Pétanque Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	3 0 0	0	0	3	6				0	3	0	3	3	1	7	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	21	- 1	5	1	
5 DUBUIS Alin 6 CIUTTO Lore 7 MORARD Ca 8 MORARD Ro 9 LUSTENBER 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	ne S ella L aroline (omaine (GER Laurence (Sion Pétanque Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	0	0	0		-	0	0	3	0	3	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	19	2	3	1	
6 CIUTTO Lore 7 MORARD Ca 8 MORARD Ro 9 LUSTENBER 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	ella l aroline (omaine (GER Laurence (Liennoise, La Quatre-Saisons, Le	0	0	~	0	0	5	0	0	0	5	1	3	0	0	4	0	0	3	0	3	5	0	0	0	5	17	2	2	1	
9 LUSTENBER 10 BELKHIRAT	aroline (omaine (Quatre-Saisons, Le		0	0	3	3	0	3	0	0	3	0	3	1	0	4	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	16	0	5	0	
8 MORARD Ro 9 LUSTENBER 10 BELKHIRAT 11 LAMON Jess	omaine (GER Laurence (5	0	1	0	6	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	14	2	1	1	
9 LUSTENBER 10 BELKHIRAT	GER Laurence (Quatre-Saisons, Le	3	0	0	0	3	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	5	0	0	0	5	14	1	3	1	
2 10 BELKHIRAT I 11 LAMON Jess	Cent Edurence (Chablaisienne, La	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	3	0	3	0	5	0	0	5	13	1	2	1	
11 LAMON Jess	Fabienne \	Verbier	0	3	0	0	3	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	3	3	0	6	0	0	0	0	0	11	0	3	0	
	isica l	Liennoise, La	0	0	3	0	3	0	1	0	0	1	3	0	0	0	3	0	0	3	0	3	0	0	0	0	0	10	0	3	0	
12 DELALAY CI	laudette l	Liennoise, La	3	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	3	0	0	0	0	0	8	0	2	0	
13 GENET Anne	e-Christine 1	Martigny	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6	1	0	0	
14 GALLONI Isa	abelle f	Riddes	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	6	0	2	0	
15 GAILLARD N	Nicole F	Riddes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1	0	0	
16 BESSARD Ch	hristiane (Cadets, Les	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	
17 PANSART A	nne-Sophie F	Royale Pétanque	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Les équipes suivantes jouent le repêchage. Les dernières sont éliminées.

Lorsque tous les joueurs auront joués le 1^{er} tour, nous pouvons sur cet onglet **1^{er} tour** saisir les points pour le **repêchage**, via le bouton « Saisir les points... » ou en double-cliquant sur le joueur.

Le bouton « Modifier liste » permet de saisir un numéro de tirage dans le cas où deux joueurs sont à égalité et doivent jouer un *tie break*. Le plus grand numéro gagne.

15.7. Repêchage

Cet onglet affiche tous les résultats pour le repêchage, et calcule automatiquement le classement.

Les équipes qualifiées directement au 1^{er} tour sont affichées.

oueurs	1er tour	Repêchage	Tours finaux																																
					At	elier	1			Ate	elier 2	2			At	telier	3			At	elier	4			At	elier	5				Tota	лх			
		Joueur	Club	бm	7m	8m	9m	Tot	6m [°]	7m	8m 9	9m [°]	Tot	бm	7m	8m	9m	Tot	бm	7m	8m	9m ⁻	Tot	бm	7m	8m	9m	Tot	Tot.1	Tot.R	Tot	5	3	Buts	Tirage
▶ 1.	GALLON	l Fabienne	Riddes	3	3	0	0	6	0	0	0	0	0	3	1	3	3	10	0	0	0	3	3	0	0	3	0	3							
2	SAVIOZ (Cathy	Platrière, La	3	3	0	0	6	0	0	3	0	3	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	5	5	0	10							
v 3	RUDOLF	S Karin	Liennoise, La	3	0	3	0	6	0	3	0	0	3	0	3	3	1	- 7	0	0	0	0	0	0	- 5	0	0	5							
4	RAPPAZ	Ghislaine	Fontaine, La	3	0	0	3	6	0	0	3	0	3	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	- 5	0	0	5							
5	DUBUIS /	Aline	Sion Pétanque	0	0	3	0	3	0	0	0	3	3	0	0	1	3	4	3	3	0	0	6	0	3	3	0	6	17	22	39	0	- 7	0	
6	CIUTTO L	orella.	Liennoise, La	0	0	5	3	8	1	0	0	0	1	0	0	0	- 1	1	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	16	15	31	2	- 1	1	
7	MORARE	O Romaine	Quatre-Saisons, Le	5	0	3	1	9	0	3	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	14	16	30	- 1	3	0	
8	MORARE) Caroline	Quatre-Saisons, Le	0	0	3	1	4	1	0	0	0	1	0	3	0	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	0	3	14	14	28	0	- 4	0	
9	LAMON	Jessica	Liennoise, La	0	3	0	3	6	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	10	13	23	- 1	2	0	
10	BELKHIR	AT Fabienne	Verbier	3	0	5	0	8	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	11	11	22	- 1	1	0	
11	DELALA	(Claudette	Liennoise, La	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3	3	1	0	7	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	8	13	21	0	- 4	0	
12	LUSTENE	ERGER Laurer	nce Chablaisienne, La	0	3	0	0	3	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	4	17	0	1	0	
			Modifier liste																																

Le bouton « Modifier liste » permet de saisir un numéro de tirage dans le cas où deux joueurs sont à égalité et doivent jouer un *tie break*. Le plus grand numéro gagne.

Le score du repêchage ET du 1^{er} tour sont additionnés pour le classement !

15.8. Tours finaux

Lorsque le repêchage est terminé, il faut débuter les tours finaux. La suite du concours se déroule cette fois avec des « vrais » matchs selon le classement établi : le 1^{er} joue contre le dernier, le 2^{ème} joue contre l'avant-dernier, le 3^{ème} contre l'antépénultième, etc. Le tableau final est ainsi déterminé selon le « système tennis » (*voir <u>ch. 4.3.3</u>*).

Cet onglet affiche tous les résultats pour les tours finaux.

► 1 0	Tour	JUUCUI	Club		At	elier	1			Ate	ier 2			1	Atelie	r 3			A	elier	4			At	elier	5			Tota	ux	
▶ 1 ↓			Club	бm	7m	8m	9m	Tot	6m 1	7m 8	m 9r	n T	ot 6m	7m	n 8m	9m	Tot	бm	7m	8m	9m	Tot	бm	7m	8m !	9m '	Tot T	lot.1	5	3	Buts
	Quart de finale	GALLONI Fabienne	Riddes	3	0	3	0	6	0	0	0	3	3 3		I 3	0	- 7	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	19	0	6	0
2 (Quart de finale	MORARD Caroline	Quatre-Saisons, Le	0	0	0	0	0	3	0	0	0	3 5		3 0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	1	2	0
3 /	Quart de finale	RAPPAZ Ghislaine	Fontaine, La	3	0	0	0	3	0	0	3	0	3 0	(0 0	0	0	0	3	0	0	3	0	5	0	0	5	14	1	3	1
4 /	Quart de finale	DUBUIS Aline	Sion Pétanque	3	0	0	0	3	0	3	3	0	6 1	(0 (0	1	3	0	0	3	6	0	5	0	0	5	21	1	5	1
5 /	Quart de finale	SAVIOZ Cathy	Platrière, La	0	0	0	0	0	0	5	3	0	8 1	- 3	3 0	0	- 4	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	15	1	3	0
6	Quart de finale	MORARD Romaine	Quatre-Saisons, Le	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5 1	(0 (0	1	0	3	0	0	3	0	0	5	0	5	14	2	1	1
7 /	Quart de finale	RUDOLFS Karin	Liennoise, La	0	3	3	3	9	3	0	0	0	3 3		3 1	0	- 7	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	24	-1	6	1
8 /	Quart de finale	CIUTTO Lorella	Liennoise, La	3	0	0	0	3	0	0	3	0	3 1	(0 (3	- 4	0	3	0	0	3	0	5	0	0	5	18	-1	4	1
9	Demi-finale	GALLONI Fabienne	Riddes	0	0	5	3	8	0	3	0	0	3 3		I 0	0	- 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	-1	3	(
10	Demi-finale	DUBUIS Aline	Sion Pétanque	3	3	0	3	9	0	0	0	0	0 0	(0 1	0	1	0	3	- 3	0	6	0	5	0	0	5	21	-1	5	1
11	Demi-finale	SAVIOZ Cathy	Platrière, La	3	1	3	0	7	3	0	3	0	6 3		3 0	0	6	0	3	0	0	3	0	0	0	3	3	25	0	8	(
12	Demi-finale	RUDOLFS Karin	Liennoise, La	1	3	3	0	7	1	3	3	3 .	0 1	- 3	3 0	0	- 4	0	3	0	0	3	0	0	5	0	5	29	-1	7	1
13	Finale	DUBUIS Aline	Sion Pétanque	3	0	0	0	3	0	3	0	0	3 0		3 0	0	3	0	0	3	0	3	0	0	0	0	0	12	0	4	(
14	Finale	RUDOLFS Karin	Liennoise, La	- 5	3	3	3	14	0	1	0	3	4 0		I 1	1	3	1	0	3	3	-7	- 5	3	0	0	8	36	2	7	1

Nous pouvons saisir les points pour le joueur via le bouton « Saisir les points... » ou en double-cliquant sur le joueur.

Le bouton « Modifier liste » permet de saisir un numéro de tirage dans le cas où les deux joueurs sont à égalité et doivent jouer un *tie break*. Le plus grand numéro gagne.

15.9. Editions

Au début du concours, il est nécessaire d'imprimer les feuilles de tir de chaque joueur que la table gardera jusqu'à la fin. A chaque tour, le joueur signe son passage, et la table va pouvoir saisir les points obtenus :

NOM:		CI	UT	то	Lo	rel	la												C	CLUI	B:		La	Lie	enn	ois	se				
LIEU:		Bc	oulo	odr	on	ne S	St-	Léc	ona	rd									Ľ	DAT	E:		20	.10).20)19)				
	6 m	At Boi Ca S Mai	selie ule so arreau Gorties Frôlée nquée	eule 5 3 1 0	Tot	Sa	At Co Ma	selie du b arreau Sorties Frôlée nquée	9 m	Tot	6.m	Att Bould Ca Ma	selie e au arreau Sorties Frôlée nquée	er 3 milie 5 3 1 0	U	6.m	At A L Ca S Mai	elie a sau irreau forties Frôlée nquée	r 4 5 3 1 0	Tot	Bu	At Bou But to It imm	elie chon t sorti ouché nobile	er 5 seul 5 3 0	Tot			^{Nb}	Nb	Nb bu	Signatu
ualification	6 m	7 m	8 m	9 m	1ot. 3	6 m	7 m	8 m	9 m	1ot. 3	6 m	7 m	8 m	9 m	1ot.	6 m	7 m	8 m	9 m	1ot. 3	6 m	7 m	8 m	9 m	10L 3	то 16	otal	<u>5</u>	5	0	Signatu
Repêchage	0	0	5	3	8	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	15	31	2	1	1	
/8 finale]				
1/4 finale	3	0	0	0	3	0	0	3	0	3	1	0	0	3	4	0	3	0	0	3	0	5	0	0	5	18]	1	4	1	
Demi-finale]				
ïnale]				
Tio Brook	x		x	x	Tot.	x		x	v	Tot.	x		x	x	Tot.	x		x	x	Tot.	x		x	x	Tot.		1				

Il est possible également d'imprimer (ou d'afficher à l'écran sur un *beamer* par exemple) le tableau des matchs selon le « système tennis » :

	Championnal Lieu: Boulodrome	t cantonal - Féminin e St-Léonard / Date: 20.1	0.2019	
1 GALLONI Fabienne Riddes 8 MORARD Caroline Les Quatre-Saisons	Qual. Rep.At.1At.222X63141403	At.3 At.4 At.5 Tot. 7 3 0 19 8 0 0 11]	ALC T-4
	GALLONI Fabienne DUBUIS Aline	Riddes Sion Pétanque	Al. 1 Al. 2 Al. 3 Al. 4 8 3 4 0 9 0 1 6	AL.5 IOL 0 15 5 21
4 RAPPAZ Ghislaine La Fontaine 5 DUBUIS Aline Sion Pétanque	19X33172236	0 3 5 14 1 6 5 21]	At.1 At.2 At.3 At.4 At.5 Tot.
		DUBUIS Aline RUDOLFS Karin	Sion Pétanque La Liennoise	3 3 3 0 12 14 4 3 7 8 36
2 SAVIOZ Cathy La Platrière 7 MORARD Romaine Les Quatre-Saisons	21 X 0 8 14 16 0 5	4 0 3 15 1 3 5 14]	
	SAVIOZ Cathy RUDOLFS Karin	La Platrière La Liennoise	7 6 6 3 7 10 4 3	3 25 5 29
3 RUDOLFS Karin La Liennoise 6 CIUTTO Lorella La Liennoise	21X93161533	7 0 5 24 4 3 5 18]	

16. GESTION DE TERRAINS

16.1. Description

Les parties de pétanque, comme chacun le devinera, se jouent sur des terrains. Mais ce que tout le monde ne peut deviner, c'est que la gestion de ces terrains nécessite un certain côté artistique: il faut savoir jongler avec les terrains libres, les terrains occupés et les 15 concours se déroulant simultanément sur le même site !

L'application permet de simplifier la tenue de la table en fournissant une gestion de ces terrains.

16.2. Principes

La société organisant le tournoi de pétanque met à disposition un certain nombre de pistes. Les différents concours ayant lieu devront se partager ces pistes.

Le principe de la gestion des terrains est de définir toutes les pistes, y rattacher tous les concours devant se dérouler, et déterminer des attributs à ces derniers afin de proposer "intelligemment" un terrain pour chacun des match.

Sur certaines fenêtres, il y a un bouton « Utilisation des terrains »: Gérer un concours, Gérer une poule, Gérer un groupe élargi, Gérer les tours finaux, etc. Ce bouton n'est accessible que dans les concours ayant une gestion de terrains associée. Il permet de visualiser l'occupation actuelle de toutes les pistes.

Les gestions de terrains peuvent être en tous temps créées, modifiées, supprimées, recréées avant, pendant, après la création, validation, déroulement des concours.

C<u>o</u>ncours <u>F</u>enêtres C<u>o</u>ncours <u>T</u>errains

16.3. Création d'un site et rattachement de concours

י במעבא מיומ עבאוטון עבא נכורמוווא אב ומורטמו וכ וווכווע. גטווגטענוא / דכורמוווא - ו	L'accès à la c	pestion des terrains s	se fait par le menu	"Concours / Terrains":
--	----------------	------------------------	---------------------	------------------------

La première étape est de créer une nouvelle gestion (= un nouveau site).

Gérer les terrains - 5		- 🗆 ×
Commandes Données Concours Fenêtres		
Date des concours: dimanche Nombre de terrains à disposition: 0 €	Utilisation des terrains	Terrains impraticables ou non utilisables
Créer Modifier Supprimer	Création	Enregistrer Annuler

Il y a deux informations à saisir:

- la date du jour du tournoi
- le nombre de pistes à disposition

Les terrains seront toujours numérotés depuis 1. Ce nombre de terrains pourra être à tout moment modifié. Si des terrains occupés venaient à disparaître, un message d'avertissement demanderait de confirmer ou d'annuler.

La seconde étape consiste à rattacher les différents concours qui vont utiliser ces pistes. Ceci se fait dans l'onglet "Concours liés". La fenêtre de recherche liste tous les concours non déjà rattachés à une gestion de terrains. Il suffit dès lors de sélectionner les différents concours désirés:

Gérer l	les terrains -	1									-		\times
Commandes Données Concours Fenêtres													
🚓 🗛 🚍 📶													
Date des concours: Mercredi 07.02.2018 v													
			30 1		Litilieati	on dee te	maine			Terrains in	npraticables ou		
Nombre	e de terrains a	disposition:	JU 🔻		Ouisau	on des te	andina			non u	tilisables		
Conco	urs liés											1	
							Nbre	Nbre	_		_	Pattao	hor
	Date	Club		Libellé	Se	Se rapp- rocher du finale	terrains	rains terrains	espacer les quarts	Espacer les huitièmes	Espacer phase qualif.	nallac	
							demis	400110		priace quain.	Affiche	er	
▶ 1	07.02.2018	Noble-Contrée	Concours international - Jun	iors - Tête-à-tête - Concours A - G	ro 23		4	2	0	0	1		_
2	07.02.2018	Noble-Contrée	Concours international - Sen	iors - Tête-à-tête - Concours A - F	°o 1		4	2	0	0	0	Précis	ser
3	07.02.2018	Noble-Contrée	Concours international - Fén	ninin - Tête-à-tête - Concours A - I	°o 11		4	2	0	0	0	Dette	
												Retin	er
Cn	eer	Modifier	Supprimer	I< <	> >		Liste				1	-emer	

Lors de la sélection d'un concours dans la fenêtre de recherche, il est demandé d'entrer différents attributs.

16.3.1. *Attributs*

Les attributs d'un concours définissent la manière dont seront proposés les terrains pour les matchs dudit concours:

Préciser		
Se rapp- rocher du	1	
Nbre terrains finale	4	Enregistrer
Nbre terrains demis	2	
Espacer les quarts	0	Annular
Espacer les huitièmes	0	Annuler
Espacer phase qualif.	0	

Ces attributs peuvent être à tout moment modifiés. Les prochains terrains proposés répondront donc aux nouvelles directives.

A noter également que ces attributs ne valent que pour la proposition des terrains, liberté est laissée pour le choix final (voir plus loin).

16.3.1.1. Se rapprocher du

Valeur par défaut: 1

Cet attribut permet de "distribuer géographiquement" plusieurs concours afin d'éviter que leurs matchs respectifs ne se mélangent à d'autres.

La valeur mise dans cet attribut indique "symboliquement" vers quel terrain doivent se centrer les matchs du concours.

Ainsi, il est possible d'indiquer qu'un concours se "concentre" vers le terrain n°1, un second concours vers le terrain n°11 et un troisième vers le terrain n°23.

Durant le déroulement des concours, il est possible de modifier cette valeur.

16.3.1.2. Nbre terrains finale / Nbre terrains demis

Valeur par défaut: 4 pour la finale et 2 pour les demi-finales

Lorsque la finale doit être créée, le terrain proposé sera en fait constitué de 4 terrains, plus précisément du nombre indiqué par cet attribut.

Idem pour les demi-finales.

16.3.1.3. Espacer les quarts / les huitièmes / la phase qualificative

Valeur par défaut: 0

Lors de la création des matchs de phase qualificative, des huitièmes de finale et des quarts de finale, il est possible d'intercaler un ou plusieurs terrains, ou aucun, entre deux matchs du même concours. De cette façon, les huitièmes du concours Seniors pourront s'enchâsser entre les huitièmes du concours Dames par exemple.

16.4. Utilisation des terrains

```
.
```

Le bouton permet d'avoir la vue d'ensemble de tous les terrains du site. Ainsi, tous les matchs de tous les concours sont visibles d'un coup d'œil :

Utilisa	tion des terr	ains			$\square \times$
Com	mandes	Données Concours Fenêtres			
٠	A 😨	×II			
Terrain	Utilisation	Match en cours	Stade	Concours	Heure
▶ 1	Poules	STEFANI Yvette contre WILLEMIN Patrick	1er de poule	Concours généré 772 - Seniors - Concours A - Poules de 4	21:44
2	Poules	GAUCH Georges contre COLOMBARI Afro	1er de poule	Concours généré 772 - Seniors - Concours A - Poules de 4	21:44
3	Poules	GRANDINETTI Patrick contre MOSER Freddy	1er de poule	Concours généré 772 - Seniors - Concours A - Poules de 4	21:44
4	Poules	FIORAVANTI Francesco contre SILVA José	1er de poule	Concours généré 772 - Seniors - Concours A - Poules de 4	21:44
5	Poules	RÖTHLISBERGER Claude contre SILVA Adriano	1er de poule	Concours généré 772 - Seniors - Concours A - Poules de 4	21:44
6	Libre				
7	Pris	BAPST Alain contre MEUWLY Robert.	1er tour	Concours généré 773 - Seniors - Concours A - Groupes	21:45
8	Pris	GAILLARD Daniel contre PIETRONIGRO Elise	1er tour	Concours généré 773 - Seniors - Concours A - Groupes	21:45
9	Pris	VOGT Heinz contre SCHMUTZ Christian	1er tour	Concours généré 773 - Seniors - Concours A - Groupes	21:45
10	Pris	RAHO Choukri contre OPPLIGER Frédéric	1er tour	Concours généré 773 - Seniors - Concours A - Groupes	21:45
11	Pris	IMBODEN François contre VON MÜHLENEN Manfred	1er tour	Concours généré 773 - Seniors - Concours A - Groupes	21:45
12	Libre				
13	Pris	DIETSCHE Jean-Pierre contre ROLAZ Fado	1er tour	Concours généré 774 - Seniors - Concours A - Groupe élargi	21:45
14	Pris	WERLEN Marie-Rose contre CLARO Paula	1er tour	Concours généré 774 - Seniors - Concours A - Groupe élargi	21:45
15	Pris	TOCCHIO Mickael contre LEVRAND Jhonny	1er tour	Concours généré 774 - Seniors - Concours A - Groupe élargi	21:45
16	Pris	PIRARD Laurent contre DEBONS Bernard	1er tour	Concours généré 774 - Seniors - Concours A - Groupe élargi	21:45
17	Pris	JOHNER Daniel contre HUTER Robert	1er tour	Concours généré 774 - Seniors - Concours A - Groupe élargi	21:45
18	Libre				
19	Pris	BOVIER Serge contre SCHMUTZ Mike	1er tour	Concours généré 775 - Seniors - Concours A - Elimination directe	21:44
20	Pris	BAPST Jérémy contre SCHNEEBERGER Margrit	1er tour	Concours généré 775 - Seniors - Concours A - Elimination directe	21:44
21	Pris	COSTA Antonio contre JEANNERET Alain	1er tour	Concours généré 775 - Seniors - Concours A - Elimination directe	21:44
22	Pris	KOLB Olivier contre HUG Hans	1er tour	Concours généré 775 - Seniors - Concours A - Elimination directe	21:44
23	Pris	GOTSCH Svlvia contre MAZZEO Emmanuel	1er tour	Concours généré 775 - Seniors - Concours A - Elimination directe	21:44
24	Libre				
25	Pris	BOILLAT Nadia contre DUPARC David	1er tour	Concours généré 776 - Seniors - Concours A - Système Suisse	21:46
26	Pris	FAWER Walter contre TRENTAZ Bernard	1er tour	Concours généré 776 - Seniors - Concours A - Système Suisse	21:46
27	Pris	ROBERT-GRANDPIERRE Séverine contre MANN Manith	1er tour	Concours généré 776 - Seniors - Concours A - Système Suisse	21:46
28	Pris	SCHLUCHTER Jean-Philippe contre LANCOUD Ferdinand	1er tour	Concours généré 776 - Seniors - Concours A - Système Suisse	21:46
20	Pris	BARRAIS Thomas contre SAUNDERS Brigitte	1er tour	Concours généré 776 - Seniors - Concours A - Système Suisse	21:46
30	Libre				
				>> Rafraî chir Fame	er
				Territe	-

- Terrain

La première colonne liste tous les terrains du premier au dernier.

Certaines cellules apparaissent en bleu (dans l'image ci-dessus, la 1, la 7, 13, 19 et 25). Cela indique qu'il y a un concours qui se "rapproche" de ce terrain. Cette indication permet de se faire une idée de l'espace à disposition entre deux concours.

- Utilisation

La seconde colonne indique pour quel motif le terrain est réservé:

0	Libre	Le terrain peut être proposé et choisi pour un match de n'importe quel concours
0	Pris	Le terrain est utilisé par un match. Il ne pourra donc pas être reproposé tant que le match n'est pas terminé.
0	Poules	Le terrain est réservé par un concours en poules. Seule une poule précise pourra choisir ces terrains.
0	Non disponible	Le terrain a été déclaré impraticable.

- Match en cours

La troisième colonne mentionne le nom des deux équipes s'affrontant actuellement sur le terrain.

- Stade

La quatrième colonne indique le stade actuel du match. Cela peut être:

- 1^{er} match, 2^{ème} match ou barrage pour les poules
- o 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, etc. match pour un groupe élargi, groupes ou système suisse
- o 16^{ème}, 8^{ème}, quart, etc. pour un tour final.
- Concours

La cinquième colonne reprend le nom du concours auquel appartient le match.

Chaque concours aura sa propre couleur, permettant ainsi de les différencier plus facilement.

Il y a 14 couleurs à disposition.

- Heure

La dernière colonne indique l'heure à laquelle le match a été créé.

16.4.1. Saisir le score des matchs

Sur cette fenêtre d'utilisation des terrains listant tous les matchs en cours de tous les concours, il est possible de saisir le score de ces matchs. Ainsi, lorsqu'un joueur vient annoncer à la table de contrôle son résultat, il suffit de lui demander le n° du terrain sur lequel il a joué, et de double-cliquer sur le match sélectionné.

Il n'est dès lors plus nécessaire de savoir dans quel concours il joue, il suffit de rechercher son terrain.

Voir <u>ch. 4.2</u>.

16.4.2. *Créer les prochains matchs*

Il est possible de créer les matchs sans devoir passer dans chacun des concours :

 Créer prochains match	IS
ereer prochams mater	

Tous les concours sont passés en revue et ainsi aucun match n'est oublié.

16.4.3. *Afficher les concours*

Il est possible d'afficher les divers concours rattachés à ces pistes :

>	Créer prochains matchs	
	Changer piste	
	Afficher concours	Concours généré 772 - Seniors - Concours A - Poules de 4
	Afficher gestion des pistes	Concours généré 773 - Seniors - Concours A - Groupes
		Concours généré 774 - Seniors - Concours A - Groupe élargi
		Concours généré 775 - Seniors - Concours A - Elimination directe
		Concours généré 776 - Seniors - Concours A - Système Suisse

16.4.4. *Déplacer un match / Changer piste*

Il est possible de déplacer un match sur un autre terrain. Pour ce faire, il faut sélectionner le match puis appuyer sur le bouton ">>" au bas de la fenêtre et choisir l'option "Changer piste" :

>>	Créer prochains matchs
	Changer piste

La question suivante est posée:

Utilisat	ion des terra	ains						—		
Com	mandes [Données Concours	Fenêtres							
♣	G 😨 🛛	x 🔢								
Terrain	Utilisation		Match en cou	rs	Stade		Concours		Heure	P
1	Poules	WILLEMIN Patrick cor	Ouestion				ncours A - Poules de 4		21:41	
2	Libre						_			
3	Poules	MOSER Freddy control		Vous désirez dépla	cer ce match o	d'un terrain vers un autre:	ncours A - Poules de 4		21:41	
4	Libre			DIETRONIGRO Eliza	contre SCHM				1	
5	Poules	RÖTHLISBERGER CI			e contre Scriiw	ncours A - Poules de 4		21:41		
6	Libre									
7	Libre			Quel(s) nouveau(x)	terrain(s) choi					
▶ 8	Pris	PIETRONIGRO Elise					ncours A - Groupes		21:30	
9	Libre		Oui							
10	Libre									
11	Pris	RAHO Choukri contre	Non				ncours A - Groupes		21:37	
12	Libre									
13	Pris	ROLAZ Fado contre J		8		-	ncours A - Groupe élargi		21:36	
14	Libre									
4.00	1. Ohner									

Pour choisir un autre terrain, il faut ensuite appuyer sur le bouton a qui affiche une nouvelle fenêtre avec la liste des terrains. Il suffit alors de sélectionner le nouveau terrain libre.

Pour inverser deux matchs, il faudra par contre le faire en trois étapes, en déplaçant chaque fois un match sur un terrain libre.

16.4.4.1. Match de poule

Pour tous les types de concours, ainsi que les tours finaux, seuls les terrains libres sont sélectionnables.

Pour un match d'un concours en poules, il est possible de choisir, en plus des terrains libres, les terrains de la poule de ce match.

16.5. Concours en poules

La gestion des terrains pour les poules se passe en deux étapes. Il faut déjà que le concours soit rattaché à une gestion de terrains. Il faut également que des terrains soient définis pour les poules.

Le bouton Attribution des terrains... sur la fenêtre de gestion des poules permet d'indiquer les numéros de terrains sur lesquels les poules se jouent (voir <u>ch. 8.3.2</u>).

Dans la gestion des terrains, ceux pour les poules seront indiqués comme réservés pour les matchs de poule.

Lors de la création de matchs, la question suivante s'affiche:



Le terrain n°1 est proposé dans l'exemple, mais il est possible d'en choisir un autre via le bouton **E**. Ce dernier devra toutefois nécessairement correspondre à ceux de la poule:

Utilisat	Utilisation des terrains							
Terrain	Utilisation	Match en cours	Stade	Concours				
▶ 1	Poules			Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
2	Poules			Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
3	Poules	NEURY André contre FILLIEZ Monique	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
4	Poules	CHAPPUIS Didier contre PALAZZO Emanuela	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
5	Poules	ABBATE David contre MORET Serge	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
6	Poules	MEUWLY Patricia contre HOFMANN Adolphe	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	=			
7	Poules	CONSTANTIN René contre DESSIMOZ Myriam	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
8	Poules	GUIOMAR Carlos Manuel contre LOEUILLET Anne-Marie	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
9	Libre							
10	Libre							
11	Poules	CUNIN Delphine contre GIUDICE Myriam	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
12	Poules	JEANNERET Isabelle contre FUHRER Marlyse	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
13	Libre							
14	Poules	JAYET Danielle contre ALMEIDA HERIN Perpetua	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
15	Poules	VIANIN Sarah contre BUGNET Fabienne	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
16	Libre							
17	Poules	CHABANE Séverine contre COPPEY France	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4				
18	Libre							
19	Poules	BLANDIN Chantal contre RUDIN Emma	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	-			
Provena	ance: Gérer	la poule n°1						
Terrain	s sélectionr	ables: ceux de la poule (1 et 2)		Terrain(s)				
				1 OK Annuler Rafraîchir				

Dès qu'une poule se termine, les terrains de cette poule sont libérés et deviennent accessibles aux autres concours.

16.6. Autres types de concours

Lors de la création des matchs, tous les terrains libres sont sélectionnables, il n'y a pas de notion de réservation, comme dans les concours en poules.

Utilisat	ion des terra	ins					
Terrain	Utilisation	Match en cours	Stade	Concours			
1	Poules	BESSARD Christiane contre FUEGLISTER Adrian	2ème de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
2	Poules	MAURI Lucien contre NEUHAUS David	2ème de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
3	Poules	NEURY André contre CHAPPUIS Didier	2ème de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
4	Poules	FILLIEZ Monique contre PALAZZO Emanuela	2ème de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
5	Poules	ABBATE David contre MEUWLY Patricia	2ème de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
6	Poules	MORET Serge contre HOFMANN Adolphe	2ème de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
7	Poules	CONSTANTIN René contre DESSIMOZ Myriam	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
8	Poules	GUIOMAR Carlos Manuel contre LOEUILLET Anne-Marie	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4			
9	Libre						
10	Libre						
11	Pris	MARGUERON Amélie contre COPPEY France	4ème tour	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Groupe élargi			
12	Pris	VIANIN Sarah contre GIUDICE Myriam	4ème tour	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Groupe élargi			
13	Pris	RUDIN Emma contre CUNIN Delphine	4ème tour	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Groupe élargi			
▶ 14	Libre						
15	Libre						
16	Libre						
17	Libre						
18	Libre						
19	Libre				T		
Drovon	Inco: Group	a álarai		1	-		
Terrain	enance: Groupe élargi ains sélectionnables: Tous les terrains libres 14 OK Annuler Rafraichir						

16.6.1. *Tours finaux*

Pour les tours finaux, il est possible de sélectionner plusieurs terrains contigus:

10	LIDIC						
11	Libre						
12	Libre						
13	Libre						
14	Libre						
15	Libre						
16	Libre						
17	Libre						
18	Libre						
19	Libre						
	Liber						i
Prover	ance: Tours	s finaux					
Terrair	ns sélections	nables: Tous les terrains libres	T	errain(s)			
remai	is selectioni				OK	Annuler	Bafraî chir
			1	1 - 13	on	74110101	Thanki Crim
			_ ·				

16.7. Terrains impraticables

Certains terrains peuvent devenir non disponibles pour certaines raisons. Par exemple:

- l'arbitre a déclaré un terrain impraticable car inondé;
- un concours non géré par l'application se déroule sur les certains terrains du site;
- le club organisateur a fait volontairement des "trous" dans la numérotation;
- les terrains commencent à être démontés;
- etc.

Il ne faut donc pas que ces terrains soient proposables. Le bouton donne accès à la gestion des terrains impraticables:

Gestion	n de	s terrains im	praticables ou non utilisables		- 0	×
Com	man	ides Donn	ées Concours Fenêtres			
≁ i	6	🖶 🚺				
Terrain		Utilisation	Match en cours	Stade	Concours	
1		Poules	BESSARD Christiane contre MAURI Lucien	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
2		Poules	FUEGLISTER Adrian contre NEUHAUS David	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
3		Poules	NEURY André contre FILLIEZ Monique	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
4		Poules	CHAPPUIS Didier contre PALAZZO Emanuela	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
5		Poules	ABBATE David contre MORET Serge	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
6		Poules	MEUWLY Patricia contre HOFMANN Adolphe	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
7		Poules	CONSTANTIN René contre DESSIMOZ Myriam	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
8		Poules	GUIOMAR Carlos Manuel contre LOEUILLET Anne-Marie	1er de poule	Concours international - Seniors - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
9		Libre				
10		Libre				
11		Poules	CUNIN Delphine contre GIUDICE Myriam	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
12		Poules	JEANNERET Isabelle contre FUHRER Marlyse	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
13		Libre				
14		Poules	JAYET Danielle contre ALMEIDA HERIN Perpetua	1er de poule	Concours international - Féminin - Tête-à-tête - Concours A - Poules de 4	
Sélectio	nne	z les terrair	Is impraticables ou non disponibles avec la souris o	u la barre d'espa	Icement. Férririe Tâte à tâte Concerner A. Bender de A.	

Une nouvelle colonne apparaît à gauche permettant de sélectionner les terrains à déclarer impraticables. Les terrains déjà utilisés par un match ou réservés pour un concours en groupes ne sont pas sélectionnables. Il est nécessaire d'attendre qu'ils se libèrent pour pouvoir les choisir.

Les terrains, une fois déclarés impraticables, seront indiqués comme "Non disponibles":



Il est bien entendu possible de les rendre à nouveau praticables.

17. RAPPORTS DU CONCOURS

17.1. Description

Après tout concours officiel, des rapports doivent être imprimés, signés, et remis à l'arbitre. Ces différents rapports sont:

- Résultats du concours (avec classement et points AP)
- Rapport d'arbitre / Rapport du délégué / Annexe au rapport d'arbitre
 - $\circ \rightarrow 1$ seule édition pour les trois documents
- Annexe (2) au rapport d'arbitre (avec infractions)
 - \circ \rightarrow si l'arbitre a rédigé un rapport pour mauvais comportement d'un joueur

Ces rapports sont des éditions à imprimer (icône 📴 ou touche F5).

Mais pour remplir les informations qui seront imprimées sur ces rapports, il faut passer par la fenêtre de gestion

des rapports qui est accessible via le bouton sur le premier onglet de la fenêtre "Gérer un concours".

Tous peuvent être imprimés depuis cette fenêtre.

17.2. Onglets

La fenêtre comporte 5 onglets dans lesquels les différentes informations sont saisissables avant l'impression:

[Mixte (A) - Rapports - Championnat cantonal - Mixte - Doublette - O	Concours A - I	Poules de 4]	_		\times
Commandes Données Concours Fenêtres					
🛧 🔒 🖶 💶					
Concours Date: 04.06.2017 Club: Riddes Genre; Concours A Non mitigé Basé: Type: Poules de 4 Catégorie: Mixte 32 Concours Joueurs Autres Infractions Contrôle de boules Date et heure de début: 04.06.2017 ▼ 08:30		Envoyer les résultats sur l'Internet	t		
Date et heure de fin: 05.06.2017 v 07:03	Concours se	econdaire:			
Lieu:	Vainqueurs:	FABRIZZI Danielle / FABRIZZI Marcello) 	Score:	
Prix de l'inscription: 0 🔹 par joueur	Perdants:	SAVIOZ Véro / SAVIOZ Grégoire		à 3 ‡	
Arbitre(s):					
Jury:					
Modifier			Fe	ermer	

Lorsqu'un concours secondaire est lié au concours principal, les champs dans le cadre "Concours secondaire" sont remplis automatiquement à la fin de la finale du concours secondaire.

Concerum Jouer Ins. Autros Inforctions. Contrôle de haules	
Nore joueurs sans licence:	
Tanua da abba	
	Obervations:
Cigarettes:	^
OK Pas OK	
OK Pas OK	
Rapport disciplinaire:	
Oui ON Explications:	
Joueurs:	^
^	
~ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	~
Concours Joueurs Autres Infractions Contrôle de boules	
Orditions de travail: Orditions de travail: Orditions de travail:	Prix des repas: ● OK ○ Pas OK
OK O Pas OK	
Tenue de la table:	Planche de prix:
OK O Pas OK	OK Pas OK
A 400 000	Preset environt.
Oui Onn	Rapport personnel:
	^
Concours Joueurs Autres Infractions Contrôle de boules	
Marque:	Numéro: Poids:
Joueur n° 1:	
Joueur n° 2:	
Joueur n° 3:	
Joueur n° 4:	
Joueur n° 5:	
Joueur n° 6;	

L'onglet des infractions permet d'ajouter un rapport pour chaque problème ayant eu lieu lors du concours. Les rapports s'y rapportant seront à imprimer directement sur cette fenêtre et non depuis la fenêtre précédente:

Remarques:

Concours	Joueurs	Autres	Infractions	Contrôle de boules	
				Nom / Prénom	Créan
▶ 1 Pa	aul Dirac				Creer
					Afficher
					Afficher

FSP - Annexe (2) au rapport d'arbitre (avec infractions) - 5	- 🗆 ×
Commandes Données Concours Fenêtres	
«~ 🔒 🥽 💶	
Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Cor	ncours A - Poules de 4
Date: 04.06.2017 Lieu: Club: Riddes	Rapport technique OK Pas OK
Nom de l'arbitre:	Respect des horaires X
menores du july.	Etat des terrains / éclairage X
Dennet desirilizzio	Planche de prix
Nom de la personne concernée:	Autres
Enumération des infractions (par ordre de gravité):	
Infraction au Règlement de jeu en vigueur	^
Partie non disputée valablement en compétition (selon appréciation de l'Arbitre ou Délégué)	
Permutation de joueurs en cours de compétition	
Jeu d'argent dans les enceintes d'une compétition et au cours de celle-ci	
Tenue incorrecte, provocation, perturbation (à l'exclusion de geste obscène, menace verbale	, bousculade volontaire, tentative de coup)
Achat d'une partie en compétition	
Ecrits, publications ou paroles dites en public dans le but de nuire à la FSP, aux Comités ou p ou de ses dirigeants	ouvant porter atteinte au bon renom de la Pétanque
Injures, insultes envers un joueur ou un spectateur	
Double licence ou licence falsifiée	
Fausse déclaration pour l'obtention d'une licence	
Conduite inconvenable à l'égard d'un Arbitre ou d'un Officiel	
Menaces verbales, attitude agressive, geste obscène, bousculade volontaire, crachat, tentat	ive de coup envers un joueur ou un spectateur
Vol (argent, vêtement, lot, coupe etc.)	
Violence sur matériel (destruction de documents officiels, licences déposées, tableau d'inscrip	tions ou table de marque)
Menaces verbales, attitude agressive, geste obscène, bousculade volontaire, crachat, tentat	ive de coup envers un Arbitre ou un Officiel
Ecrits, publications ou paroles dites en public dans le but de nuire à la FSP, aux Comités ou p ou de ses dirigeants, avec volonté de diffusion extérieure	ouvant porter atteinte au bon renom de la Pétanque
Voies de fait avec violences physiques n'entraî nant pas de blessure dûment constatée par un jours minimum, envers un joueur ou un spectateur	n certificat médical attestant un arrêt de travail de 5
Prêt de boules dites "truquées", recuites ou dont la structure a été transformée	
Détournement de fonds dans le cadre de la gestion d'association, d'un organisme de la FSP o officielle	ou dans le cadre de l'organisation d'une compétition
□ Voies de fait avec violences physiques n'entraî nant pas de blessure dûment constatée par ur jours minimum, envers un Arbitre, un Officiel ou un Dirigeant (que ce soit ou non dans l'exercia	n certificat médical attestant un arrêt de travail de 5 ce de ses fonctions)
Voies de fait avec violences physiques entraînant des blessures dûment constatées par un c iours au minimum, envers un joueur ou un spectateur	ertificat médical attestant d'un arrêt de travail de 5
Voies de fait avec violences physiques entraînant des blessures dûment constatées par un c jours au minimum, envers un Arbitre, un Officiel ou un Dirioeant (oue ce soit ou non dans l'exe	ertificat médical attestant d'un arrêt de travail de 5 rcice de ses fonctions)
Utilisation de boules "truquées", recuites ou dont la structure a été modifiée	
Refus de se soumettre à un contrôle de boule	
Nom: Adresse:	
Témoin n°1:	
Témoin n°2:	
Témoin n°3:	
Témoin n°4:	
Créer Modifier Supprimer Création	Enregistrer Annuler

17.3. Concours recommençant le lendemain en poules

Dans le cas des concours scindés en deux parties (recommençant le lendemain en poules (<u>*ch. 3.2.16.1*</u>), les rapports peuvent être saisis et imprimés soit depuis le concours du samedi soit depuis celui du dimanche.

18. RÉSULTATS SUR INTERNET

18.1. But

L'application offre un moyen simple de publier les résultats des différents concours sur Internet en liaison étroite avec le site des concours de la Fédération Suisse de Pétanque (<u>http://petanque.vvjaggi.ch</u>).

Le résultat final d'un concours est ainsi mis à disposition du monde entier par un simple clic de souris.

Il est également possible de publier des résultats intermédiaires, c'est-à-dire pendant le déroulement du concours, par exemple pour une grande manifestation. Pour cela, il faut bien entendu avoir à disposition une connexion Internet.

18.2. Principe – côté application

A la fin d'un concours, depuis la fenêtre de gestion des rapports, il suffit de générer un simple fichier texte contenant toutes les données du concours. Ce dernier est automatiquement envoyé sur le site de la F.S.P. qui va générer une page HTML et l'afficher à l'écran de l'internaute.

L'accès se fait par le bouton "Envoyer les résultats sur l'Internet":

[Mixte (A) - Rapports - Championnat cantonal - Mixte - Doublette - Concours A - Poules de 4]	_	\times
Commandes Données Concours Fenêtres		
🐟 🔒 👼 📶		
Concours		
Date: 04.06.2017 Club: Riddes		
Genre: Concours A Non mitigé Basé: Envoyer les résultats sur l'Intern	net	
Type: Poules de 4 Catégorie: Mixte 32		
Concours Joueurs Autres Infractions Contrôle de boules		

La fenêtre se présente ainsi:

[Mixte (A) - Championnat cantonal - I	/lixte - Doublette - Conco	urs A - Poules de 4]		-		\times
Commandes Données Concou	rs Fenêtres					
🚺 🖶 🖶 ٨						
Concours		Statut de la connexion Interne	et			
Date: 04.06.2017 Club: Riddes Genre: Concours A Non mi	igé	Test connecté	à l'Internet			
Type: Poules de 4 Catégorie: Mixte	Basé: 32					
1) Générer fichier résultats Données prêtes à l'envoi 2) Connexion au site FSP et envoi des résultats (Pas de proxy) 2 ?	InTOS] Vers=2 ID=H15005038FKTJNE0 Conc=A×B Data=CCMMPDFP4NM Data=C4.06.2017 Cant=ACVP Club="Riddes" Lieu="" Equi=76 Nbre=32 [A] Lib1="Championnat (1="PONT Maryline%03 =""DELAV.claudett	2000631 2000631 - Mixte - Do 3.007.0066#CRETTON RC 7800.0004	Dublette - Concours A gger¥03.007.0020¤¤¤Le Roberto#03.003	↓ - Poules de s Cadets¤¤iΩ	4" "	
Concours Sauvegarder les données	3="ANDENMATTEN Path 4="LAMON Jessica¤03 5="PASCHE Katia¤03.	icia¤03.028.0030¤AND 3.029.0034¤SCHWERY N .029.0086¤WOLLAND Sy)ENMATTEN Alain¤03.02 icolas¤03.029.0043¤¤¤ lvain¤03.029.0011¤¤¤L	8.0040¤¤¤Le L La Liennoise¤ a Liennoise¤L	ion¤DELAL PONT Mary AMON Jess	.AY /li sic ↓
petanque.vvjaggi.ch	<					>
					Fermer]

Note: cette fenêtre n'est accessible qu'à certaines personnes habilitées à envoyer les résultats.

18.3. Principe – côté serveur Internet

En navigant sur le site des concours de la F.S.P., une page liste tous les résultats disponibles:

R.	Swiss 🚹 Pétanque	B	OULES	CK P
Appl	ication • Résultats •	Statistiques • Liens •		
Ce n'est mais bie	pas de gagner qui est important, n de participer			Depuis le 20.03.2006 2005669
2020	2019 2018 2017 2016	2015 2014 2013 2012	2011 2010 2009 2008 2007 2006	2005 2004 2003
Toutes	ACGP (15) AVP (35) AC	VP (37) AJP (29) ACFP (10)	ACNP (17) SAP (21)	
Tous	Concours licenciés (36) Conco	urs national (1) Championnat canton	al (86) Championnat Suisse (8) Grand Prix (6)	Franco-Suisse (4) Concours propagande (14) Coupe (9)
Toutes	Seniors (73) Féminins (40)	Vétérans (17) Juniors (11) Cai	dets (7) Mixtes (16)	
Tours	Poulos do 4 (95) Elimination di	racto (14) Grounos (21) Sustème		
lous	Foules de 4 (65) Elimination di	recte (14) Groupes (21) Systeme	SUISSE (44)	
Canton	ale Date	Club	Description	
SAP	22.10.2017	P.C. Sgat Pétanque	Championnat cantonal	Tête-à-tête Seniors
AVP	14.10.2017	Clarens	Championnat cantonal	Tir Seniors
AVP	15.10.2017	Clarens	Championnat cantonal	Tir Dames
AVP	15.10.2017	Clarens	Championnat cantonal	Tir Juniors
ACVP	08.10.2017	La Fontaine	Concours propagande	Doublettes Seniors
ACNP	30.09.2017	Arbitres ACNP	Championnat cantonal	Tir Vétérans
ACNP	30.09.2017	Arbitres ACNP	Championnat cantonal	Tir Dames
ACNP	30.09.2017	Arbitres ACNP	Championnat cantonal	Tir Seniors
ACNP	01.10.2017	La Bricole	Coupe	Doublettes Seniors
ACVP	01.10.2017	Martigny	Concours licenciés	Doublettes Dames
ACVP	01.10.2017	Martigny	Concours licenciés	Doublettes Seniors
ACVP	30.09.2017	Martigny	Concours licenciés	Triplettes Seniors
ACVP	24.09.2017	Sion Pétanque	Concours licenciés	Doublettes Dames
ACVP	24.09.2017	Sion Pétanque	Concours licenciés	Triplettes Seniors
ACVP	23.09.2017	Sion Pétanque	Grand Prix	Doublettes Dames
A CV/D	22.00.2017	Cian Détanaux	Countral Dates	Triplettee Contena

En sélectionnant un concours, les résultats des tours finaux sont affichés:

ę	Swiss D Pétanque		Résultats de concour	२ऽ		1º	*
Applicatio	on • Résultats •	Statistiques •	Liens 🔻				
Celui qui ne ve justesse finit p	eut agir et parler qu'avec par ne rien faire du tout				Dep	uis le 20.03.2006 2	085670
		Associa	tion Cantonale V	/alaisanı	ne		
			Concours licenciés	;			
Société	Sion Pétanque		1	Nombre d'équipes	91		
Lieu			l l	Date	24.09.2017		
			>> Afficher le déroulement du concours	\$ <<			
			America derouicment du concourt				
			Grand prix BCV				
		Co	ncours A / Poules de 4 / Triplettes / Seniors	; / Mitigé			
_		•		- 10.7			
Rang	ANN Raphaol	Joueurs TAMPURINI Ciovanni	ROFFET Laurent	Société	Perdu contre	Score	Points
1 02.020.0	0006	02.020.0038	02.020.0034	Léman Pétanque			10
2 CLERC	Jean-Luc	VIDMER Eric	AGUILAR Michael	Mitigé	BIELMANN Raphael	9 à 13	8
03.027.0	Joël	MAILLARD Pierre-Alain	MAYOR Laurent				
3 03.031.0	0035	03.031.0020	03.031.0011	Royale Petanque	BIELMANN Raphael	12 a 13	0
3 TARTAR 04.010.0	RO Flavio 0045	LEUENBERGER Laurent 04.010.0016	JODER Pierro Non licencié	Mitigé	CLERC Jean-Luc	12 à 13	6
5 GIRAR	D Etienne	WYSS Rudolf	BÉGUE Yannick	P.C. Zürich	BIELMANN Raphael	11 à 13	4
5 ROUSS	EL Jean-François	GLOANNEC Pascal	PELLETIER Thierry	le Motty	CLERC Jean-Luc	11 à 13	4
_ DUTOU	JR Jacques	SOUALEM Frank	BERCLAZ Mickaël	Mitiaó CE	TARTARO Elavio	0 3 12	4
01.023.0	0089	01.023.0081	01.013.0054	Theye or		5 8 15	
5 CHAME 03,026.0	0033	03.026.0034	GUIOMAR Carlos Manuel 03.026.0010	Verbier	FELIX Joël	0 à 13	4
Q LAURIA	A Vierino	SAID Hichem	RAMUZ Thierry	Mitiaé	GIRARD Etienne	11 à 13	2
02.052.0	0082	02.035.0103	03.031.0015	ringe	GIVARD Etterning	11 8 13	2
9 BORRE	ncié	DEVOIX Non licencié	RONC Non licencié	Mitigé	DUTOUR Jacques	10 à 13	2
SERI M	like	TAMASI Michele	MUFALE Carmelo	Antal - 2	CELTY 1-31	0 2 4 2	~
					Designed, Maintained, Co	opyright by <u>vjaggi@</u>	gmail.com 🔻

En appuyant sur le bouton rouge "Afficher le déroulement du concours", le déroulement complet du concours est affiché, les inscriptions, la phase qualificative, les tours finaux:



Association valaisanne **Concours international** Nombre d'équipes 91 Sion Pétanque Société Date 24.09.2017 Lieu Grand prix BCV Concours A / Poules de 4 Equipes inscrites au concours principal Nº lice 02.035.0059 02.043.0091 02.020.0021 03.012.0069 Prénom Marc Daniel Aurélie Didier Si Lyz, Le (AVP) Nyonnaise, La (AVP) Léman Péranquie (AVP) Monipry (AC/P) Noniprice Moniprice (La (ACVP) Non licencé () Non licencé () Pistriére, La (ACVP) Non licencé () Pistriére, La (ACVP) Non licencé () Non licencé () Non licencé () HOLBING RUFFIEUX TÄCHE CUQUEMELLE IRENE LUSTENBERGER BEURET 1 03.027.0074 Daniel Gerard BEURET BEURET JOSEPH PELLETIER CLAUDE BUECHE CLAUDY Jean-Louis 03.018.0031 Alain 03.018.0046 03.018.0046

Etc.

	Poules du concours principal				
Terrain	Poule nº 1	1	2	В	0
57	RUFFIEUX Daniel / TÁCHE Aurélie / HOLBING Marc (Mitigé VD)	G	G		Qualifiée
- 27	CUQUEMELLE Didier / LUSTENBERGER Daniel / IRENE (Mitigé)	P	G	G	Qualifiée
58	BEURET Gerard / BEURET JOSEPH / PELLETIER CLAUDE (Mitigé)	P	P	L	Non
	BUECHE Jean-Louis / SKRZAT Alain / CLAUDY (Mitigé)	G	P	P	Non
Terrain	Poule nº 2	1	2	В	0
	VERSNAR / VIGNE / DARA (Mitigé)	P	G	G	Qualifiée
59	TAIB Pascal / BEUTLER Dominique / POKORNY Barbara (Mitigé)	G	G		Qualifiée
60	THIESSOZ Jean-Blaise / HUG Bertrand / MICHEL (Mitigé)	G	P	P	Non
	CUNIN Gilles / BEAUD Gilbert / LABIT Benoît (Mitigé VD)	P	P		Non
			-	_	
Terrain	Poule nº 3	1	2	В	Q
61	BORRE / DEVOIX / RONC (Milige)	G	P	G	Qualifiée
<u> </u>	STEINER Jean-Mane / VILLEMIN Françoise / VULLEMIN Koland (Minge)	P	6	P	Non
62	ROUSSELJEST-Frances / GLUANNEL FASCAL / PELLETER, (Hiery, (Moty, Le)	G	G	<u>+</u>	Quaimee
	NCNVE POCAE / DEMERKE NEODO / CHOLET RENE (Pluge)	10	1 C		PM II
Terrain	Poule nº 4	1	2	В	Q
62	BIELMANN Raphael / TAMBURINI Glovanni / POFFET Laurent (Léman Pétangue)	G	G		Qualifiée

Etc.

Tours finaux du concours principal				
Tour	Equipe 1	Equipe 2	Score	
Cadrages	BARRAIS Thomas	AMMANN Gaëtan	4 à 13	
adrages	ZORNIO Johnny	BIELMANN Raphael	12 à 13	
adrages	ALVES Sébastien	BIONAZ	13 à 5	
adrages	FELLAY Damien	CHAMBRIER Jérôme	4 à 13	
adrages	DUTOUR Jacques	COPPEY Paul-Henri	13 à 8	
adrages	GIRARD Etienne	FERRARA Raffaël	13 à 5	
adrades	PASOUIER Anthony	HERITIER Jean-Yves	6 à 13	
adranes	CUDUEMELLE Didier	MARZO Roberto	3 à 13	
adranes	LAURIA Vierino	80H Dominique	13 à 5	
sciranes	BURKHARD Alain	ROUSSEL lean-Brancois	11 à 13	
viraner	EELIY 168	RIFEIELIV Danial	1736	
kiranar	ALIDEDT Record	DI IDDEN Stafan	12 4 0	
	ELEADEDCED Inter-Vier	TAID Daccal	13 d o 6 à 13	
	VEDENDER JEDITTVES	UCDWTT Jane, Michael	12 20	
arrayes Ame de Beele	TARTARO Davia	VERMUT JEAN-MICHE	13 8 0	
eme de finale	TARTARU Havio	ALVES Sebastien	13 8 5	
eme de finale	AMMANN Gaetan	BURGE	/ a 13	
eme de finale	DAVY Arnaud	BURKHARDT Jean-Marc	4 a 13	
ème de finale	HAEFLIGER Steve	CHAMBRIER Jérôme	1 a 13	
ème de finale	AUBERT Renaud	CLERC Jean-Luc	2 å 13	
ème de finale	FELIX Joël	DELALANDE	13 à 8	
ème de finale	HERITIER Jean-Yves	FROIDEVAUX Jean-Claude 2	13 à 9	
ième de finale	WILLEMIN Patrick	GIRARD Etienne	4 à 13	
ème de finale	BIELMANN Raphael	LAMON Jessica	13 à 8	
ème de finale	UDRY Ali	LAURIA Vierino	2 à 13	
ième de finale	VERSNAR	MOURDN Nicolas	13 à 7	
ième de finale	SCHAER Jonathan	PELLAUD Didier	12 à 13	
ième de finale	DUTOUR Jacques	PIETRONIGRO Johan	13 à 5	
ème de finale	MARZO Roberto	OUIRANTES Stephan	13 à 8	
ème de finale	TAIB Pascal	ROUSSEL Jean-Francois	3 à 13	
ème de finale	JAGGI Vincent	SERI Mike	7 à 13	
me de finale	BURKHARDT Jean-Marc	BIELMANN Raphael	0 à 13	
me de finale	DUTOUR Jacoues	RORRE	13 à 10	
me de finale	HERITIER Jean-Yves	CHAMBRIER Jérôme	3 à 13	
me de finale	MARZO Roberto	CLERC Jean-Luc	3 à 13	
me de finale	GIRARD Filence	LALETA Vierino	17 \$ 11	
me de finale	PELLAUD Didler	ROUSSEL lean-Francois	9312	
me de finale	FELIX 108	SERI Miles	13 4 0	
me de finale	VEDCAIAD	TARTARO Elavia	13 d 9 5 à 13	
and and fillight	TADTADO Disuío	DI ITOLIA Increase	12 3 0	
2011 L	CUANDRED Verime	ED IV Isal	13 8 9	
	Chanerus Jorome	CERADO ENerge	U a 13	
	BIELMANN Kapnači	GDRAKU EDENNE	13 8 11	
idit.	CLERC Jean-Luc	NUCESEL Jean-François	13 8 11	
smi-finale	TAKTARU Havio	LLEKL JEAN-LUC	12 a 13	
mi-finale	BIELMANN Kaphael	FELIX JOBI	13 a 12	
ale	BIELMANN Raphael	CLERC Jean-Luc	13 a 9	

19. EDITIONS BUREAUTIQUES

...ou "éditions" tout simplement

19.1. Description

Les éditions bureautiques sont des documents imprimables permettant d'extraire des informations venant de la base de données.

19.2. Accès

Les éditions sont accessibles de trois façons différentes (qui amènent toutes au même endroit):

- par le bouton 🖻 présent dans la barre d'outils (juste sous les menus)
- par la touche du clavier "F5"
- par le menu "Commandes → Editions / Rapports":

Cor	nmandes	Données	Conco
7	Editions /	Rapports	F5
â	Verrouille	r	
	Langue		Þ

Exemple d'une édition:

Attribution des points AP									 	_	×
	100% - 14 4	1 of 1 🖒		Class							 ~
		Fédér Suiss Pétan	ration te de ique) POINTS	AP						
	Participants au concours	Type concours	Finale	2 1/2	Pe 1/4	erdants d 1/8	es 1/16	1/32			
	Jusqu'à 16 équipes	A B C	4 2 1	2 1							
	De 17 à 32 équipes	A B C	6 4 2	2	1]					
	De 33 à 64 équipes	A B C	8 6 4	4 2 1	2	1]				
	De 65 à 128 équipes	A B C	10 8 6	6 4 2	4 2 1	2	1				
	129 équipes et plus	A B C	16 1 12 8	2 8 6 6 6 4	6 4 2	4 2 1	2	1			
	Les concours sec concour Toujours tenir	condaires, dont le rs principal, sont d r compte du nomt et non a	prix de l'Ins comptabilisés are d'Inscripti u concours t	cription est comme ur ons au con i ou C.	inclus d concou	ians le) rs B. Incipal (nt: du				

19.3. Contexte

_

Il y a deux familles caractérisant les éditions : les non contextuelles et les contextuelles.

19.3.1. *Editions non contextuelles*

Les éditions dites non contextuelles sont des éditions générales, diverses, sans rapport direct à un domaine de la fenêtre affichée à l'écran.

Elles sont proposées à deux moments:

lorsqu'il n'y a aucune fenêtre affichée à l'écran:

Edit	on = 🗸	Rechercher
	29 occurrences trouvées	
	Edition	
▶ 1	10 poules + cadrages (vierge)	
2	Attribution des points AP	
3	Canevas des tours finaux (64èmes) (vierge)	
4	Canevas des tours finaux (vierge)	
5	Canevas d'une cascade (vierge)	
~	Changement de catégorie	

- lorsqu'une fenêtre est ouverte, "Gérer un concours" par exemple, il faut sélectionner "Non" dans le critère "Contextuelle":

Rechercher une édition contextuelle à la fenêtre : Gérer les terrains - 10								
Edition		=	\sim		Dechember			
▶ Contextuelle		=	\sim	Non 🗸	Rechercher			
				29 occurrences trouvées				
				Edition	A			
▶ 1	10 poules + cadrages (vierge	e)						
2	Attribution des points AP							
3	3 Canevas des tours finaux (64èmes) (vierge)							
4	Canevas des tours finaux (v							
5	Canevas d'une cascade (vie							
· ·	Changement de catégorie							

19.3.2. *Editions contextuelles*

Les éditions dites contextuelles sont des éditions ayant un rapport direct avec la fenêtre affichée à l'écran.

Si nous sommes sur la gestion des rapports (<u>*ch. 17*</u>), les éditions contextuelles à disposition seront par ex.:

- Rapports : délégué / arbitre / annexe arbitre
- Contrôle de boules
- Rapports : Annexe (2) arbitre (avec infractions)
- Participation des Clubs
- Résultats 65 à 128 équipes (Triplettes)
- Etc.

La fenêtre de gestion des concours proposera d'autres éditions; la fenêtre de gestion des poules, encore d'autres; etc.

Quelques éditions sont tout de même communes à plusieurs fenêtres et sont donc par conséquent accessibles depuis plusieurs endroits.

Veuillez vous référer à l'annexe A pour la liste de toutes les éditions avec leurs fenêtres d'accès.

19.4. Lancement

En appelant une édition, une fenêtre de recherche s'affiche permettant de sélectionner celle désirée. Dans l'image ci-dessous, il s'agit des éditions non contextuelles, c'est-à-dire celles disponibles lorsque aucune fenêtre n'est visible à l'écran:

Rec	hercher une édition non contextuelle - 11	
▶ Edi	tion = 🗸	Rechercher
	29 occurrences trouvées	
	Edition	<u></u>
▶ 1	10 poules + cadrages (vierge)	
2	Attribution des points AP	
3	Canevas des tours finaux (64èmes) (vierge)	
4	Canevas des tours finaux (vierge)	
5	Canevas d'une cascade (vierge)	
6	Changement de catégorie	
7	Contingent des licenciés FSP	=
8	Contingent des licenciés par association	
9	Contingent des licenciés par club	
10	Contrôle de boules (vierge)	
11	Demande de licence	
12	Facture d'arbitre	
13	Facture n° 1 (par cantonale)	
14	Facture n° 1 (par club)	
15	Feuille de résultats 8 équipes Doubl. (vierge)	
16	Feuille de résultats 8 équipes TàT (vierge)	
17	Feuille de résultats 8 équipes Tripl. (vierge)	
18	Feuilles de tir vierges	
19	Joueurs dans cantonale	
20	Liste des indemnités (vierge)	
21	Liste des joueurs étrangers	v
Se	électionner Fermer Créer	

Il suffit de double-cliquer dans la liste ou d'appuyer sur le bouton "Sélectionner" au bas de la fenêtre.

19.5. Saisie de paramètres

Si une édition demande de saisir des paramètres, la fenêtre suivante s'affiche:

Dispatching des éditions - 10			_		\times
Commandes Données	Concours Fenêtres				
🚺 🗊 🔒 🖘					
Paramètres					
	Val	eur			
Type de licence	Nouveau (jamais licencié)		\sim		
Nom					
Prénom					
Rue, N°					
NPA					
Localité			_		
Tél. privé			_	Valide	
Tél. prof.				paramètr	es
Natel			_		
Fax					
E-Mail			_		
Année de naissance			_		
Sexe			\sim		
Nationalité	Suisse		\sim		
Club			\sim		
Ancien numéro de licence					
			F	emer	

Dans l'exemple, il s'agit de l'édition "Demande de licence" qui permet de saisir le nom de la personne faisant la demande, son adresse, et toutes informations utiles qui seront imprimées sur l'édition.

Dans cet exemple, toutes les informations sont facultatives. Si une devait être obligatoire, la cellule du tableau serait alors en bleu indiquant la nécessité de saisir une donnée.

Certaines cellules sont préaffichées avec une valeur par défaut. Il est bien entendu possible de l'effacer. Pour cela, il faut appuyer sur la touche DEL du clavier.

Lorsque toutes les informations sont entrées, il suffit d'appuyer sur le bouton "Valider" pour exécuter l'édition proprement dite.

19.6. Barre d'outils

Le haut de la fenêtre se présente ainsi:

Demande de licence	— 🗆 X	C
🗋 🛃 🚮 🔠 Pages 🕶 100% 🕶 🚺 🕴 1 of 2 🕨 🔰 Pa	aramètres 🗙 Close	

19.6.1. *Pages*

Ce menu permet de modifier l'affichage à l'écran. Ceci ne modifie en rien la sortie sur l'imprimante:

Ē₂₀ P	ages 🕶 100% 🕶 🚺	🜒 🛛 1	of
₽	Largeur de la page	e Ctrl+1	
E	Page entière	Ctrl+2	
ĒĒ	Deux pages	Ctrl+3	
∎ _s	Trois pages	Ctrl+4	
₿#	Quatre pages (2x2)) Ctrl+5	
∎ ₆	Six pages	Ctrl+6	
₿,	Huit pages	Ctrl+7	
₿12	Douze pages	Ctrl+8	
₿20	Vingt pages	Ctrl+9	

19.6.1. *Navigation*

Les flèches **I I** of ²⁸ **D** permettent de naviguer dans les pages du document.

19.6.2. **"100%"**

Le menu du zoom permet de changer la taille à l'écran du document.

Astuces:

- avec CTRL-Roulette de la souris, il est possible de zoomer dans le document
- avec le bouton droit, il est possible de bouger le document facilement

19.6.3. Exporter en PDF ou Excel

Les éditions peuvent être exportées en PDF ou en Excel (format XLS, et non XLSX).

19.6.4. Paramètres

Si l'édition comporte un écran de saisie de paramètres, ce bouton permet de revenir sur cet écran.

19.6.1. *Close*

Ce bouton ferme l'édition et revient sur la fenêtre précédente.

20. TRAVAILLER EN RÉSEAU

20.1. Avantage

L'application est multi-utilisateurs. Plusieurs personnes peuvent utiliser simultanément l'application sur la même base de données contenant les concours. Ces différentes personnes auront naturellement chacune leur propre ordinateur. Ces derniers seront connectés entre eux par réseau (généralement du Ethernet RJ-45).

Il faudra désigner un ordinateur qui sera l'ordinateur **maître (***master* **en anglais)** sur lequel se trouve la base de données à laquelle tous les autres ordinateurs (les **esclaves (***slave***)**) viendront se connecter.

Un exemple pratique de cette possibilité: lors d'un grand concours, par exemple un championnat national, un ordinateur gérera les poules 1 à 16, un second les poules 17 à 32, un troisième les poules 33 à 48, et ainsi de suite.

Un second exemple: un ordinateur s'occupe du concours principal, et le second du concours secondaire.

Il est bien entendu également possible d'exécuter plusieurs fois l'application sur le même ordinateur. Ainsi, avec les touches ALT-TAB, il est facile de passer du concours Seniors au concours Dames, par exemple.

20.2. Configurations

La magie et les miracles étant des termes inconnus dans le monde de l'informatique, les ordinateurs doivent utiliser un moyen de communication pour "se parler", de la même manière que nous, Humains, utilisons un téléphone.

La configuration est un peu longue à mettre en place, mais est obligatoire. Néanmoins, elle n'est à faire qu'une seule fois pour chaque nouvel ordinateur devant être connecté à l'ordinateur **maître**.

Il y a 4 domaines à paramétrer avec plusieurs étapes à suivre:

- 1) créer un réseau entre les deux ordinateurs (ou plusieurs avec le RJ-45): WiFi, Bluetooth, Ethernet
- 2) partager le dossier sur le maître où se trouve la base de données
- 3) créer le DSN (connexion à la base de données)
- 4) créer l'option de connexion depuis l'application Boules

20.3. Créer le réseau

20.3.1. *Ethernet RJ-45*

Il faut tout d'abord savoir s'il faut connecter seulement deux ordinateurs ou plusieurs.

Dans le cas de seulement **deux** ordinateurs, il suffit d'avoir un simple "câble RJ-45 **croisé**" permettant de relier les deux ordinateurs sans périphérique intermédiaire.

Dans le cas de **plusieurs** ordinateurs, il faut posséder autant de "câble RJ-45 **droits**" qu'il y a d'ordinateurs ainsi qu'un "*hub*" ou un "*switch*", sorte de multiprises pour RJ-45. Les deux termes sont pareils; les "*switchs*" sont plus puissants, mais ce plus est négligeable dans le cas de cette application. Tous les ordinateurs seront branchés sur ce "*hub* ou *switch*", aucun ordinateur ne sera connecté directement à un autre ordinateur.

→ Attention aux notions de câbles droits et croisés !


Pour vérifier: sous DOS, taper la commande « ipconfig », vous devriez voir ceci:	Pour vérifier: sous DOS, taper la commande « ipconfig », vous devriez voir ceci:
Carte Ethernet Ethernet :	Carte Ethernet Ethernet :
Suffixe DNS propre à la connexion :	Suffixe DNS propre à la connexion :
Adresse IPv6 de liaison locale : fe80::f5d4:657d:4112:7126%13	Adresse IPv6 de liaison locale : fe80::949c:69a2:36b0:32d1%9
Adresse IPv4 : 195.130.100.1	Adresse IPv6 : 195.130.100.2
Masque de sous-réseau : 255.255.255.0	Masque de sous-réseau : 255.255.255.0
Passerelle par défaut :	Passerelle par défaut
Toujours sous DOS, taper la commande « ping	Toujours sous DOS, taper la commande « ping
195.130.100.2 » (l'adresse IP de l'ordinateur esclave)	195.130.100.1 » (l'adresse IP de l'ordinateur maître)
Si l'affichage ressemble à ci-dessous, cela signifie que les ordinateurs se voient et peuvent communiquer:	Si l'affichage ressemble à ci-dessous, cela signifie que les ordinateurs se voient et peuvent communiquer:
<pre>C:\>ping 195.130.100.2</pre>	<pre>C:\>ping 195.130.100.1</pre>
Envoi d'une requête 'Ping' 195.130.100.2 avec 32 octets de	Envoi d'une requête 'Ping' 195.130.100.1 avec 32 octets de
données :	données :
Réponse de 195.130.100.2 : octets=32 temps<1ms TTL=128	Réponse de 195.130.100.1 : octets=32 temps<1ms TTL=128
Réponse de 195.130.100.2 : octets=32 temps<1ms TTL=128	Réponse de 195.130.100.1 : octets=32 temps<1ms TTL=128
Réponse de 195.130.100.2 : octets=32 temps<1ms TTL=128	Réponse de 195.130.100.1 : octets=32 temps<1ms TTL=128
Statistiques Ping pour 195.130.100.1:	Statistiques Ping pour 195.130.100.1:
Paquets : envoyés = 4, reçus = 4, perdus = 0 (perte 0%),	Paquets : envoyés = 4, recus = 4, perdus = 0 (perte 0%),
Durée approximative des boucles en millisecondes :	Durée approximative des boucles en millisecondes :
Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Moyenne = 0ms	Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Moyenne = 0ms
C:\>	C:\>

20.3.2. WiFi Opérations à effectuer sur Opérations à effectuer sur l'ordinateur maître/master l'ordinateur esclave / slave Activer le WiFi Il est possible de connecter jusqu'à 8 ordinateurs-esclaves, donc 9 en tout « Aller à Paramètres » sur la case « Point d'accès sans fil mobile » Paramètres réseau & Internet Modifier des paramètres, pour rendre Aller à Paramètres (p) \$ (a Point d'accès Wi-Fi Mode Avion sans fil mobile へ 🗩 🧖 (り) FRA 10.02.2018 \Box Activer cette option Dans le bouton « Modifier », vous pouvez donner un nom à ce point d'accès (ici: ACVP) et entrer un mot de passe: Paramètres Point d'accès sans fil mobile Point d'accès sans fil mobile Partager ma connexion Internet avec d'autres appareils Activé Partager ma connexion Internet à partir de Nom réseau : Mot de passe réseau : Bande passante réseau : Disponible Modifier La case change de libellé: (p) 0/8 - ACVP Dans la liste des réseaux sans fils disponibles, le nouveau réseau ACVP s'affiche. S'y connecter. A ce stade, le mot de passe saisi précédemment sera demandé. ∞ it is been been a Ca ASABASASA S Connecté, sécurisé ACVP 🗸 Se connecter automatiquement Se connecter

	Il faudra éventuellement, cela dépendra de la configuration des ordinateurs, également saisir le login et mot de passe du compte avec lequel vous vous êtes connecté sur l'ordinateur maître.
La case change de libellé et indique qu'un ordinateur s'est connecté: (٩) 1/8 - ACVP	
	<pre>Pour vérifier: sous DOS, taper la commande « ipconfig », vous devriez voir ceci: C:windows/system32/cmd.exe C:windows/system32/cmd.exe C:windows/system32/cmd.exe C:windows/system32/cmd.exe C:windows/system32/cmd.exe C:windows/system32/cmd.exe Carte Ethernet Ethernet : Statut du média</pre>
	C:\Users\ L'adresse « IPv4 » est celle de l'ordinateur esclave
	La passerelle par défaut est l'adresse IP de l'ordinateur maître. Ces adresses ont été définies automatiquement par le
	système. Avec un « ping 192.168.137.1 » vous pourrez vérifier si l'ordinateur maître répond. Le cas échéant, cela signifie que les ordinateurs se voient et peuvent communiquer.
Attention à vérifier la bande passante utilisée, 2.4GHz ou 5GHz, sinon les PC-esclaves ne pourront pas communiquer : Appareils connectés : 0 sur 8 Vous partagez votre connexion sur la bande réseau 5 GHz. Le réseau peut ne pas apparaître sur les appareils qui peuvent uniquement se connecter sur la bande 2,4 GHz.	

20.3.3. *Bluetooth*

Opérations à effectuer sur l'ordinateur maître/ <i>master</i>	Opérations à effectuer sur l'ordinateur esclave / <i>slave</i>
Activer le	Bluetooth
Attention : il est possible de relier u	iniquement 2 ordinateurs entre eux !
La première étape consiste à	appairer les deux ordinateurs
Le nom de l'ordinateur s'affiche (ACVP2017):	Appuyer sur « Ajouter un appareil Bluetooth »
Paramètres — — X Image: Appareils Bluetooth et autres Image: Ajouter un appareil Bluetooth ou un autre appareil Image: Bluetooth ou un autre appareil Bluetooth Image: Activé Image: Activé Image: Active Maintenant détectable en tant que « ACVP2017 » Image: Active Image: Active	Paramètres − □ × Image: Second state st
	Ajouter un appareil × Ajouter un appareil × Ajouter un appareil × Ajouter un appareil que vous voulez ajouter. * * Bluetooth Souris, claviers, stylets, périphériques audio ou autres types d'appareils Bluetooth L'ordinateur maître s'affiche. Le sélectionner: Ajouter un appareil × Ajouter un appareil est allumé et qu'il peut être détecté. Sélectionnez un appareil ci-dessous pour vous connecter. •
A ce moment, un message s'affiche indiquant qu'un ordinateur veut se connecter. Appuyer sur ce message:	
Il est possible de connecter jusqu'à 8 ordinateurs- esclaves, donc 9 en tout: Appareils connectés : 2 sur 8 Nom de l'appareil Adresse IP Adresse physique (MAC) Il est possible de connectés : 192.168.137.219 84:a6:c8:78:2e:8b ACVP-2 192.168.137.241 00:1f:3b:8e:0d:6f	

l es messages suivants s'affichent	en même temps sur les deux ordinateurs
	identique dens les deux pressons
	Identique dans les deux messages:
Repondre oui:	Repondre connecter:
Coupler l'appareil ?	X Ajouter un appareil X
Coupler l'appareil ?	Ajouter un appareil
Le code PIN de Le correspond-il au numéro ci-dessous ?	Vérifiez que votre appareil est allumé et qu'il peut être détecté. Sélectionnez un
786285	appareil ci-dessous pour vous connecter.
Oui Annuler	Connexion
	Appuyez sur Connecter si le code PIN de ACVP2017 correspond à ce
	numero.
	Connecter Annuler
Counter l'annarail 2	Aiouter un annaroil
Coupler l'appareil ?	Votre appareil est prêt à l'emploi !
Fermer	ACVP2017 Couplage
A ce moment, les deux ordina	teurs sont appairés et se connaissent
La seconde étape consiste à cré	er un réseau entre les deux ordinateurs
Sur l'icône Bluetooth, choisir le	menu « loindre un réseau personnel »
Autoriser la con	nexion d'un périphérique
Afficher les pé	iriphériques Bluetooth
Recevoir un fich	hier
Joindre un rése	au personnel
Ouvrir les paran	nètres
Supprimer l'ico	ne
	L'ardinatour maître act listé
L'ordinateur esclave est liste.	
 Yop Panneau de compuration (Wateriel et dualo y Peripheriques et imprimantes → ↑ ↑ 🙀 « Périp > Périphériques réseau personnel Bluetooth v 0 Rechercher dans : Périphériques / P	 P → × ↑ ²/₁₆ « Périp > Périphériques réseau personnel Bluetoo v ³/₂ Rechercher dans : <i>P</i>
Ajouter un périphérique Bluetooth 📧 💌	Pichier Edition Affichage Outils Ajouter un périphérique Bluetooth
V Périphériques (1)	 V Périphériques (1)
inglet.	
1 élément	ACVP2017
907	- And
	« Connexion en utilisant → Connexion directe »
	Connexion en utilisant Connexion directe
	Supprimer le périphérique
	ACVP2017 Résoudre les problèmes

Pour vérifier: sous DOS, taper la commande « ipconfig », vous devriez voir ceci.			
Les adresses IP ont été définies automatiquement par le système. Les noter pour tester un « ping »			
Carte Ethernet Connexion réseau Bluetooth : Suffixe DNS propre à la connexion : Adresse IPv6 de liaison locale : fe80::58b5:990c:7d1d:f562%33 Adresse d'autoconfiguration IPv4 : 169.254.245.98 Masque de sous-réseau : 255.255.0.0 Passerelle par défaut :	Carte Ethernet Connexion réseau Bluetooth : Suffixe DNS propre à la connexion : Adresse IPv6 de liaison locale : fe80::549f:b1a6:17b2:be0d%16 Adresse d'autoconfiguration IPv4 : 169.254.190.13 Masque de sous-réseau : 255.255.0.0 Passerelle par défaut		
/ec un « ping 169.254.190.13 » vous pourrez vérifier l'ordinateur esclave répond.Avec un « ping 169.254.245.98 » vous pourrez vérifie si l'ordinateur maître répond. Le cas échéant, cela signifie que les ordinateurs se voient et peuvent communiquer.			
	Quand la journée de travail est terminée, il faut déconnecter le réseau comme ceci: Déconnecter du réseau du périphérique Créer un raccourci Supprimer le périphérique Résoudre les problèmes Les ordinateurs restent par contre appairés, et donc la 1 ^{ère} étape ne sera plus à refaire.		
Attention : il est possible de relier uniquement 2 ordinateurs entre eux ! En voulant connecter un troisième, le deuxième est automatiquement déconnecté.			

20.4. Partage de dossier

Sur l'ordinateur désigné comme **maître**, il faudra **partager** le dossier contenant la base de données de l'application, généralement "C:\BoulesNet\Base\", ce chemin est proposé par défaut lors de l'installation de l'application. Si vous l'avez installée dans un dossier différent, veillez donc à rechercher cet autre dossier.

Pour partager un dossier, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur le dossier susmentionné et choisir "Partager...":



Ajouter « Tout le monde » avec les droits « Lecture/écriture »



Bien noter le chemin indiqué: « \\ACVP2017\Base », c'est par celui-ci que l'ordinateur esclave pourra accéder à l'ordinateur maître.

Sur l'ordinateur esclave:



Ainsi, sur l'ordinateur maître, le fichier "C:\BoulesNet\Base\Boules.mdb" et sur l'ordinateur esclave, le fichier "\\ACVP2017\Base\Boules.mdb" font référence <u>exactement au même fichier</u>.

Le mot "ACVP2017" correspond au nom de l'ordinateur maître que l'ordinateur esclave verra. Pour le trouver ou le modifier, aller dans « Gérer le poste de travail »:

	Panneau de configuration\Systèm	ie et sécurité\Système						×	
<	- 🔿 🗸 🛧 🛃 > Panneau de	configuration > Système et séc	curité > Système	ٽ ~	Rechercher	r		Q	
	Page d'accueil du panneau de configuration Gestionnaire de nérinhériques	Type du système : Stylet et fonction tactile :	Système d'exploitation 64 bits, processeur x64 La fonctionnalité d'entrée tactile ou avec un stylet écran.	n'est pas dispo	nible sur cet				^
•	Paramètres d'utilisation à distance Protection du système	Lenovo - support Site Web :	Support en ligne						
•	Paramètres système avancés	Paramètres de nom d'ordinate Nom de l'ordinateur : Nom complet : Description de l'ordinateur	eur, de domaine et de groupe de travail ACVP2017 ACVP2017 r :			Modifie paramè	er les tres		
	Voir aussi Sécurité et maintenance	Groupe de travail : Activation de Windows Windows est activé. Lire	WORKGROUP les termes du contrat de licence logiciel Microsoft						~

20.5. Accéder à la base de données distante

Il y a deux manières de se connecter à la base de données de l'ordinateur-maître.

20.5.1. Drag'n'drop (glisser-déposer)

La plus simple: depuis l'explorateur, prendre la base de données *.MDB et la glisser sur la fenêtre de connexion :

	Boules 3.7.16	\times
Boules.mdb	Source de données:	•
	Mot de passe:	
	Connecter Options >> Quitter	

La source de données affichera alors « (custom) Boules.mdb » :

Boules 3.7	.16	×
Source de données:	(custom) Boules.mdb	-

20.5.2. *Créer le DSN sur l'ordinateur esclave*

L'application utilise ce qu'on appelle un DSN pour se connecter à une base de données: *Data Source Name*. Le DSN « Boules » est automatiquement créé lors de l'installation de l'application.

Dans le cas d'utilisation d'un réseau, il est nécessaire d'en créer un nouveau manuellement. Voici la marche à suivre.

Dans la fenêtre de connexion, appuyez sur le bouton "Options >>" puis choisissez "Afficher Sources de données" :

Boules 3.7.16	×
Source de données:	•
Utilisateur:	>
Mot de passe:	
Connecter Op	otions >> Quitter Changer le mot de passe
	Afficher configuration de connexion
	Afficher Sources de données
	Rafraîchir Sources de données

Autre alternative : dans le panneau de configuration, double-cliquez sur "Sources de données ODBC 32bits". La fenêtre suivante s'ouvre:

sources de dor	nnées fichier	Pilotes ODBC	Traçage	Connection Pooling	g A propos
Sou	rces de données uti	lisateur		Sources de données s	ystème
ources de donr	nées utilisateur :				
Nom	Plate-forme	Pilote			Ajouter
Boules	32 bits	Microsoft Access	Driver (*.mdb)		-
					Supprimer
				C	Configurer
Une	source de données	ODBC utilisateur st	ocke des informa	tions sur la démarche à s	suivre pour se
seule	ecter au foumisseur ment par vous et ne	de donnees indique peut être utilisée q	e. Une source (ue sur l'ordinate)	de donnees utilisateur es ur actuel.	t visible

Dans l'onglet "Sources de données utilisateur", cliquez sur le bouton "Ajouter...":

	Nom Microsoft Access dBASE Driver (*.dbf, *.ndx, *.mdx) Microsoft Access Driver (*.mdb) Microsoft Access Paradox Driver (*.db) Microsoft Access Paradox Driver (*.db) Microsoft Access Text Driver (*.tbt, *.csv) Microsoft Access-Treiber (*.mdb) Microsoft dBase Driver (*.dbf)	Version 12.00.66! 10.00.16: 12.00.66! 12.00.66! 12.00.66! 10.00.16: 10.00.16:
--	--	---

Sélectionnez "Microsoft Access Driver (*.mdb)" ou "Microsoft Access Driver (*.mdb ; *.accdb)".

ODBC Microsoft Access Setup	? ×
Data Source Name:	ОК
Description:	Cancel
Database	
Database:	Help
Select Create Repair Compact	
	Advanced
System Database	
• None	
◯ Database:	
System Database	Options>>

Dans "Nom source de données" ("Data Source Name"), écrivez un nom pour la source, par ex. "*Boules sur PC ACVP*'. Ce sera le nom de la connexion à utiliser dans l'application.

Cliquez ensuite sur le bouton "Sélectionner...":

Administrateur d	e source de données ODBC (32 bits)		×
Source ODBC M	icrosoft Access Setup	? ×	propos
Data Sour	ce Name: Boules sur PC ACVP	ОК	
Sources Description	1.	Cancel	
Boules Database	e: \\ACVP2017\Base\Boules.mdb	Help	
Boules Selec	ct Create Repair Compact	Advanced	
Boules Boules System D	Select Database	×	
Lotto None	Database Name Directories:	OK	
◯ Datab		Cancel	
		Help	
connecte		Read Only	se
	List Files of Type: Drives:		
	Access Databases (*.m. ~	Vetwork	Aide

Dans le champ "Nom base de données" ("Database Name"), écrivez le **chemin d'accès réseau**, comme indiqué au début du chapitre, ainsi que le nom du fichier: "\\ACVP2017\Base\Boules.mdb". Appuyez sur le bouton OK.

Ce fichier "Boules.mdb" est celui qui se trouve sur l'ordinateur maître et non l'ordinateur esclave.

N'utilisez pas le bouton "Réseau..." ("Network..."), saisissez directement le chemin réseau comme indiqué plus haut.

Le nouveau DSN "Boules-Réseau" apparaît dans la liste:

Sources de données utilisateur :

Nom	Plate-forme	Pilote
Boules	32 bits	Microsoft Access Driver (*.mdb)
Boules sur PC ACVP	32/64 bits	Microsoft Access Driver (*.mdb, *.accdb)

A ce stade, le lien "physique" sur la base de données située sur un ordinateur du réseau existe effectivement. Reste maintenant à indiquer à l'application que cette nouvelle base de données est disponible.

20.5.2.1. Créer le lien pour l'application

Dans la fenêtre de connexion, appuyez sur le bouton "Options >>", puis "Afficher configuration de connexion" :

Connecter	Changer le mot de passe	
	Afficher configuration de connexion	
	Afficher Sources de données	
	Rafraîchir Sources de données	

Vous devriez voir quelque chose qui ressemble à ceci:

Configuration	×
[DataSources] LastDataSource=Boules ListDataSources=Boules	^
<	>
Relire configuration Enregistrer Déf	aut Quitter

A la ligne "ListDataSources", ajoutez le nouveau DSN que vous venez de créer à l'instant \rightarrow « ListDataSources=Boules,Boules sur PC ACVP »

Enregistrez.

20.5.2.2. Lancer l'application

Dans la fenêtre de connexion de l'application, la liste déroulante (après un rafraîchissement) propose dorénavant une nouvelle entrée qui est celle que vous venez d'ajouter. Il suffit de la sélectionner et de se connecter comme d'habitude:

Boules 3.7.16		×
<u>S</u> ource de données: <u>U</u> tilisateur:	Boules Boules Boules sur PC ACVP	•
<u>M</u> ot de passe:		
<u>C</u> onnecter	Options >> Quitter	

Maintenant, il faut bien comprendre le fonctionnement de l'une ou l'autre source de données.

En choisissant "**Boules**", l'application utilisera la base de données présente sur l'ordinateur depuis lequel l'application est exécutée.

En choisissant "**Boules sur PC ACVP**", l'application utilisera la base de données présente sur l'ordinateur distant en passant le réseau.

Ainsi, sur l'ordinateur **maître**, il faut choisir "**Boules**", donc la base de données locale.

Par contre, sur tous les autres ordinateurs **esclaves**, il faudra choisir "**Boules sur PC ACVP**" pour qu'ils utilisent la base de données présente sur l'ordinateur **maître**.

Les noms listés dans la fenêtre de connexion doivent correspondre aux DSN existant sur l'ordinateur. La base de données qui sera utilisée sera celle sur laquelle pointe le DSN choisi.

Il est **important** de bien comprendre ce mécanisme.

21. ANNEXE A – LISTE DES ÉDITIONS BUREAUTIQUES

Cette annexe donne une description de toutes les éditions bureautiques disponibles dans l'application.

21.1. Editions de concours

21.1.1. *Editions contextuelles pour un concours*

21.1.1.1. 1ers matchs de poules

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Gérer une poule
- Description Liste tous les premiers matchs des poules. Facilite l'annonce au début du concours.
- Conditions
 Le concours doit être de type Poules de 4 et validé

21.1.1.2. Canevas des tours finaux / Canevas des tours finaux (1/64e)

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer une poule, Tours finaux
- Description
 Canevas pour les tours finaux. Cette édition liste également les matchs joués et en cours.
 Liste également les cadrages s'il y en a.
- Conditions Le concours doit être validé
- Note L'édition est également disponible en non contextuelle (voir plus bas).

21.1.1.3. Canevas d'une cascade

- Fenêtre d'accès Gérer un concours
- Description Feuille de matchs pour les concours en cascade reprenant toutes les équipes pour le premier tour du concours A. Elle permet un suivi papier pour les trois premiers tours de chaque concours A, B et C. L'édition indique également la marche à suivre pour les gagnants et les perdants.
- Conditions
 Le concours doit être validé, de type Cascade et doit être le principal A
- Note L'édition est également disponible en non contextuelle (voir plus bas).

21.1.1.4. Cartes des équipes

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Gérer une poule
- Description Permet l'impression des cartes d'équipe.
- Conditions
 Le concours doit être de type Poules de 4, les poules doivent être créées, les 1ers matchs de poules créés, les terrains attribués

21.1.1.5. Composition des équipes

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Gérer une équipe, Gérer les rapports de concours
- Description Liste la composition de toutes les équipes du concours.

21.1.1.6. Composition des poules

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer une poule
- Description Liste les poules du concours avec seulement le chef d'équipe. Elle permet un suivi papier du tour des poules avec les cases pour les matchs.
- Conditions
 Le concours doit être de type Poules de 4 et validé

21.1.1.7. Composition des poules au complet

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer une poule
- Description Liste les poules du concours avec tous les joueurs de l'équipe pour afficher au public.
- Conditions
 Le concours doit être de type Poules de 4 et validé

21.1.1.8. Composition du groupe élargi

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer un groupe élargi
- Description Feuille de matchs pour le groupe élargi. Liste les équipes, tous les matchs joués, les scores, le goalaverage pour chacun des quatre tours ainsi que le classement actualisé.
- Conditions
 Le concours doit être de type Groupe élargi et validé

21.1.1.9. Equipes dans les tours finaux

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Tours finaux, Lister historique des tirages au sort
- Description Liste tous les numéros tirés au sort, depuis les cadrages jusqu'à la finale.

21.1.1.10. Equipes d'un tour final précis

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Tours finaux, Lister historique des tirages au sort
- Description Liste toute les équipes pour un tour final précis. Peut faciliter la remise des prix pour la table, elle peut ainsi cocher ainsi les équipes ayant reçu leur prix.

21.1.1.11. Feuilles de tir

- Fenêtre d'accès Gérer un concours
- Description Dans un concours dont le genre est « Tir », cette édition permet d'imprimer pour chacun des joueurs inscrit sa feuille de tir.
- Note L'édition est également disponible en non contextuelle (voir plus bas).

21.1.1.12. Liste des indemnités

- Fenêtre d'accès Gérer un concours
- Description Liste des indemnités du concours pour afficher au camion avec écran de saisie et reprise d'informations du concours en cours.
- Note L'édition est également disponible en non contextuelle (voir plus bas).

21.1.1.13. Liste des matchs des groupes

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Gérer un groupe
- Description Feuille de matchs pour les concours en groupes. Liste tous les matchs joués et restant à jouer.
- Conditions Le concours doit être de type Groupes et validé

21.1.1.14. Matchs d'un Système Suisse

- Fenêtre d'accès Gérer un système suisse
- Description Liste les matchs joués ou en cours.
- Conditions Le concours doit être de type Système suisse

21.1.1.15. Matchs d'un Système Suisse (équipes au complet)

- Fenêtre d'accès Gérer un système suisse
- Description Liste les matchs joués ou en cours pour un affichage au public.
- Conditions Le concours doit être de type Système suisse

21.1.1.16. Nombre d'équipes à chaque tour d'une cascade

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Tours finaux
- Description Liste le nombre d'équipes (donc de pions à préparer pour les tirages au sort) présentes aux trois premiers tours des concours A, B et C.
- Conditions Le concours doit être de type Cascade

21.1.1.17. Participation des Clubs

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer les rapports de concours
- Description Statistiques de présences des équipes par clubs et par cantonales.

21.1.1.18. Principe du classement du Système Suisse

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Gérer un Système suisse
- Description Affiche le règlement pour le classement du système suisse
- Conditions Le concours doit être de type Système suisse

21.1.2. *Editions contextuelles pour l'arbitre*

21.1.2.1. Demande de licence journalière

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer une équipe, Gérer les rapports de concours
- Description Formulaire de demande de licence journalière avec écran de saisie des données du joueur sans licence et reprise de quelques informations du concours en cours.

21.1.2.2. Contrôle de boules

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Tours finaux, Gérer les rapports de concours
- Description Feuille pour le contrôle de boules par l'arbitre avec écran de saisie de paramètres permettant de sélectionner jusqu'à six joueurs issus du concours en cours.
- Note
 L'édition est également disponible en non contextuelle (voir plus bas).

21.1.2.3. Oubli de licence

- Fenêtre d'accès Gérer un concours, Gérer une équipe
- Description Formulaire à remplir si un joueur a oublié sa licence.

21.1.2.4. Rapports : Délégué / Arbitre / Annexe arbitre

- Fenêtre d'accès Gérer les rapports de concours
- Description Rapport à établir après tout concours.

21.1.2.5. Annexe au rapport d'arbitre

- Fenêtre d'accès Gérer les rapports de concours
- Description Rapport à établir après tout concours.

21.1.2.6. Rapports : Annexe (2) au rapport d'arbitre (avec infractions)

- Fenêtre d'accès Gérer les rapports de concours
- Description Rapport à établir lorsqu'il y a eu des problèmes avec des joueurs dans l'enceinte des jeux.

21.1.2.7. Résultats

- Fenêtres d'accès Gérer un concours, Tours finaux, Gérer les rapports de concours
- Description Classement du concours avec liste des joueurs, scores des matchs et points attribués. Rapport à établir après tout concours.

21.1.3. *Editions non contextuelles pour un concours*

		21.1.3.1. 10 poules + cadrages (vierge)
٠	Description	Canevas pour un concours avec au maximum 10 poules.
		21 1 3 2 Attribution des points AP
•	Description	Liste la tabelle d'attribution des points AP
•	Description	
		21.1.3.3. Canevas des tours finaux
•	Description	Feuille vierge de matchs pour les tours finaux.
Note		L'édition est également disponible en contextuelle (voir plus haut).
		21.1.3.4. Canevas d'une cascade
•	Description	Feuille vierge de matchs pour les concours en cascade. Elle permet un suivi papier pour les trois premiers tours de chaque concours A, B et C. L'édition indique également la marche à suivre pour les gagnants et les perdants.
٠	Note	L'édition est également disponible en contextuelle (voir plus haut).
		21 1 2 E Contrôla da baulas
	Description	21.1.5.5. Controle de Doules
•	Description	
٠	Note	L'édition est également disponible en contextuelle (voir plus haut).
		21.1.3.6. Liste des indemnités
•	Description	Liste des indemnités du concours pour afficher au camion
•	Note	L'édition est également disponible en contextuelle (voir plus haut).
		21.1.3.7. Feuille de résultats vierge 8 équipes
•	Description	Feuille de résultat vierge
		21.1.3.8. Feuilles vierges de tir
•	Description	Cette édition permet d'imprimer des feuilles de tir vierges pour les tours de qualification, de repêchage, de quarts, de demi-finale et de finale.
•	Note	L'édition n'imprime qu'une seule page. Pour en imprimer plusieurs, il faut préciser le nombre de copies dans les options d'impression.
		L'édition est également disponible en contextuelle (voir plus haut).

21.1.4. *Editions non contextuelles diverses*

- 21.1.4.1. Demande de licence
- Description Formulaire de demande de licence F.S.P. avec écran de saisie de paramètres permettant d'entrer les données de la personne.

21.1.4.2. Facture d'arbitre

• Description Document pour l'arbitre pour l'établissement de sa facture d'arbitrage.

21.1.4.3. Liste des joueurs étrangers

• Description Liste de tous les joueurs licenciés étrangers présents dans la base de données.

21.2. Editions réservées à la FSP ou aux Cantonales

D'autres éditions existent, mais elles sont réservées à un usage ayant trait aux données des licenciés et ne sont donc pas directement accessibles:

- Calcul du classement des points AP
- Facture nº 1
- Liste des licenciés par club
- Liste des nouvelles licences
- Liste Cadets-Juniors FSP
- Changement de catégorie
- Contingent des licenciés par association
- Contingent des licenciés par club

- Contingent des licenciés FSP
- Demande de licence
- Joueurs dans cantonale
- Nombre de timbres et de licences pour envoi
- Palmarès de joueurs
- Participation annuelle globale par cantonale
- Participation annuelle par club
- Etc.