GESTION DE CONCOURS DE PÉTANQUE
FOURMI - de 8 à 256 Équipes - Concours A,B et C

Menu principal

1- Réglages des paramètres du logiciel à faire avant le début du concours
2- Calcul des prix du concours et de la consolante (gagnants ou perdants)
3- Affichage de l'aide pour le fonctionnement du logiciel (document et vidéos)
4- Pour accéder au fichier du concours en cas de gros problèmes (pour experts)
5- Pour inscrire les équipes et le club (optionnel)
6- Pour revoir et imprimer la liste des équipes
7- Indication du nombre d'équipes
8- Tirage au sort du premier tour avec modifications possibles
9- Possibilité de rajouter une équipe tant qu'aucun résultat n'est saisi
10- Gestion de la grille du concours
11- Impression de grilles vierges
12-13-14- Afficher l'heure, les temps ou le concepteur du logiciel

1- Paramétrage du logiciel

1- Remplissez les informations concernant le concours

2- Type de tirage choisi (modifiable en cours de concours)

a) Automatique (tirage au sort intégral comme dans les concours officiels)

b) Dirigé (Pendant les premiers tirages, les joueurs ne sont pas couverts)

c) Au Temps (Après les premiers tirages, le logiciel couvre l'équipe qui attend depuis le plus longtemps. Pratique pour les concours amicaux !)

d) Manuel (C'est vous qui choisirez l'emplacement du gagnant)

3- Durée des temps d'attente affichés par des petits carrés

4- Choisissez les informations affichées lors de la gestion du concours

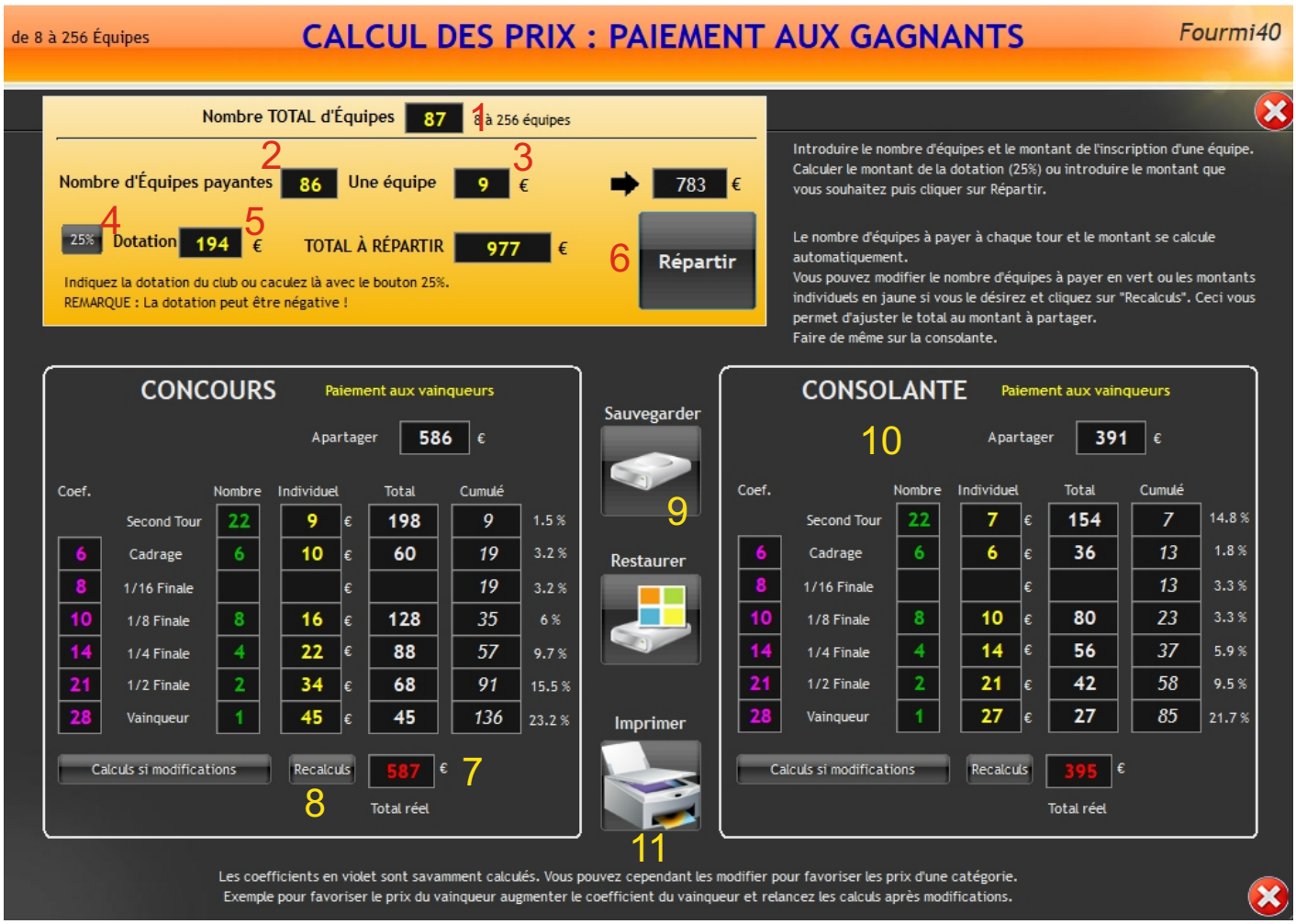
5- Suivant la résolution de votre écran choisissez celle que vous préférez.

6 -Enregistrez ... ou non !

2- Calcul des prix

Choisissez si vous voulez payer les gagnants à partir du second tour ou les perdants à partir des cadrages. La feuille de calcul des prix aux perdants ressemble à celle des gagnants.

Calcul pour paiement aux gagnants



1- Indiquez ici le nombre total d'équipes du concours
2- Indiquez ici le nombre d'équipes payantes (pour prévoir les équipes invitées)
3- Indiquez ici l montant de l'engagement pour une équipe
4- Cliquez sur ce bouton si la dotation est de 25%. Le calcul est automatique.
5- Si la dotation est différente de 25%, inscrivez-là. Elle peut même être négative.
6- Quand tout est correct, cliquez sur "Répartir". Les cases se remplissent.
7- A cause des arrondis à l'euro, le total peut être différent du montant disponible Il apparaît alors en rouge.
8- Vous pouvez modifier la colonne des prix en jaune et relancer les calculs
9- Pensez à sauvegarder les calculs.
10- Procédez de même pour les prix de la consolante.
11- Lancez l'impression de la feuille des prix.

Impression de la feuille des prix aux gagnants

MIMIZAN
en Triplettes

Date
28/03/2019

Frais de participation par équipe	9 €	Nombre d'équipes	87	**Total général :**
Total participation joueurs	783 €	Dotation du club	194 €	**977 €**

1° CONCOURS - A

Total payé aux gagnants **586 €** 60 %

	Prix €		Nb		Total
Second tour	9 €	X	22	=	198 €
Cadrage	10 €	X	6	=	60 €
1/8 Finale	16 €	X	8	=	128 €
1/4 Finale	22 €	X	4	=	88 €
1/2 Finale	34 €	X	2	=	68 €
Vainqueur	44 €	X	1	=	44 €

Vainqueur : cumul **135 €** (avec cadrage) ou **125 €** (sans cadrage)

2° CONCOURS - B

Total payé aux gagnants **391 €** 40 %

	Prix €		Nb		Total
Second tour	7 €	X	22	=	154 €
Cadrage	6 €	X	6	=	36 €
1/8 Finale	10 €	X	8	=	80 €
1/4 Finale	14 €	X	4	=	56 €
1/2 Finale	20 €	X	2	=	40 €
Vainqueur	25 €	X	1	=	25 €

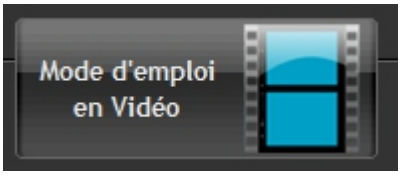
Vainqueur : cumul **82 €** (avec cadrage) ou **75 €** (sans cadrage)

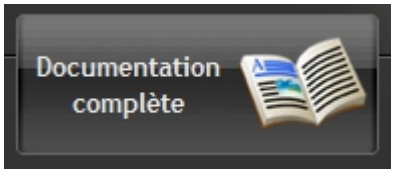
Remarque, le nombre de cases correspond au nombre d'équipes à payer. Inscrivez le numéro de l'équipe que vous payez pour suivre les règlements

3- Documentation

Pour consulter ou imprimer la documentation papier

Pour consulter à l'écran les cours en vidéo !

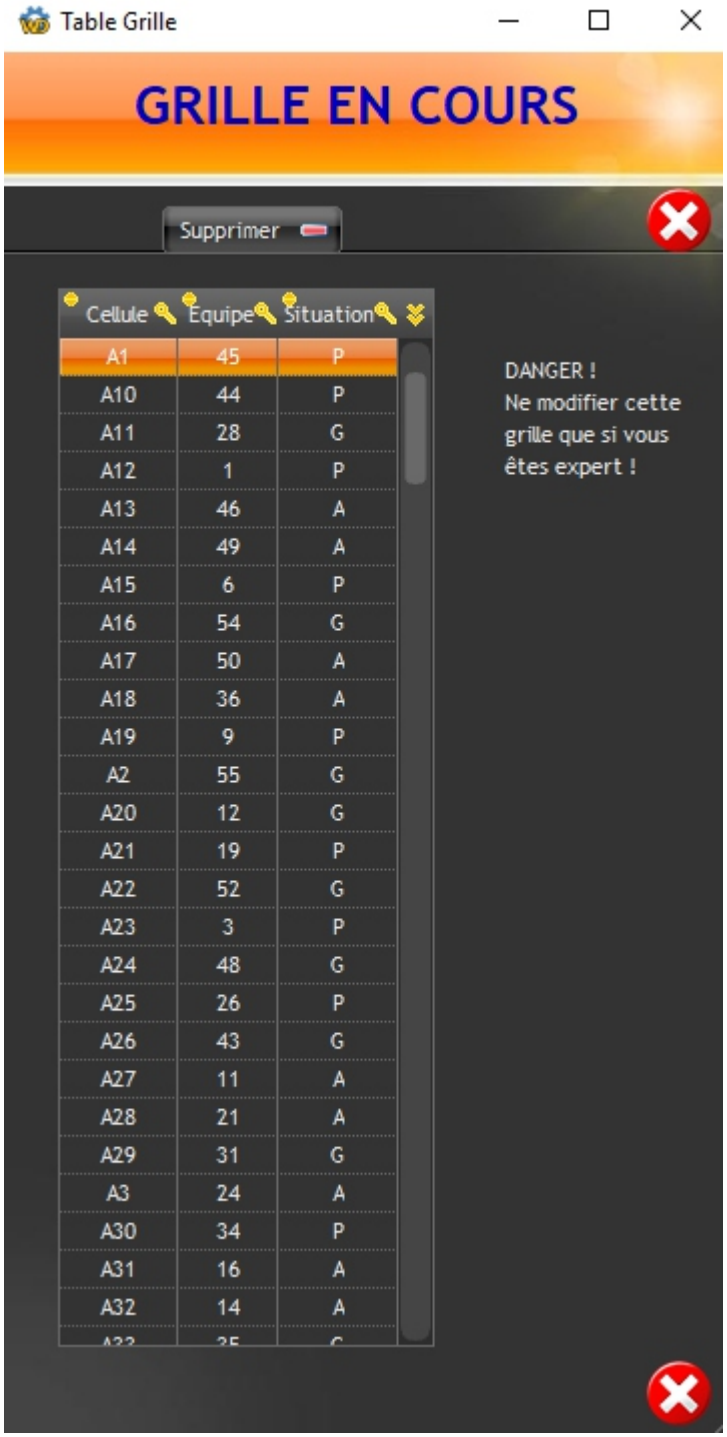




4- Voir Grille

Le fichier qui contient le suivi du concours est accessible et modifiable.

ne le modifiez qu'en cas de problème grave. Experts seulement !



Chaque case possède un nom. Exemple case A1 et suivantes pour le premier tour, B1 et suivantes pour le second tour, etc. Voir les lettres dans la gestion de la grille.

Il y a ensuite le numéro de l'équipe ou "X" puis "A" pour Attente, "G" pour Gagné et "P" pour Perdu.

5- Inscriptions

1- Cliquez sur le bouton "Suivant" pour inscrire l'équipe suivante.

2- Le numéro de l'équipe à inscrire s'affiche ici.

3- Indiquez le club. Utilisez toujours la même orthographe. Remarque, cette saisie n'est pas obligatoire. Elle vous permettra de contrôler les tirages au sort à venir.

4- Indiquez les noms et prénoms des joueurs ou ce que vous voulez pour les identifier !

5- Cliquez sur "Inscrire" pour que l'inscription voit validée. Elle apparaît dans le tableau. Remarque : si vous cliquez sur une ligne du tableau, vous pouvez modifier la saisie précédente pour rattraper d'éventuelles erreurs.

6- Ce bouton permet de supprimer une ligne erronée. Il vaut mieux la modifier car il ne faut pas de trous dans les numéros.

7- Ce bouton permet de détruire après confirmation toutes les inscriptions. A utiliser avant de commencer un concours pour supprimer les traces de l'ancien.

8- Bouton particulier ! Pour faire des tests ce bouton tire dans une liste aléatoire des noms de joueurs. Inutile dans un vrai concours, même amical !

9- Affiche la zone de saisie en grand pour la présenter sur un second écran face aux joueurs.

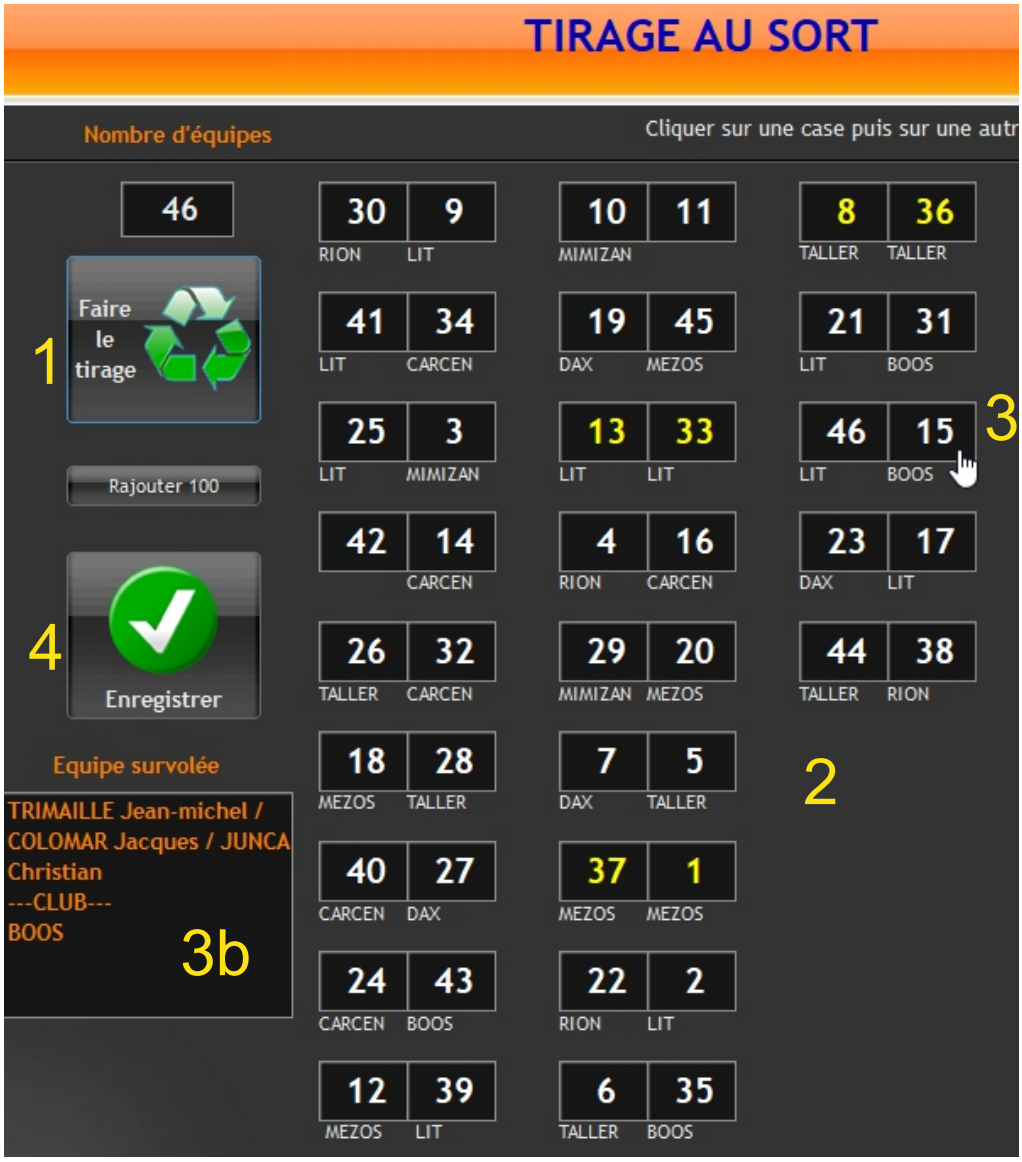
6- Liste des Équipes

Un tableau présente la liste des équipes saisies.

Vous pouvez l'imprimer pour vous et pour l'afficher. Deux formats possibles.

7 et 8 - Tirage au sort

Indiquez le nombre d'équipes et cliquez sur le bouton.



1- Cliquez sur ce bouton pour faire le tirage au sort. Vous pouvez recliquer pour refaire un tirage si celui-ci ne vous plaît pas.

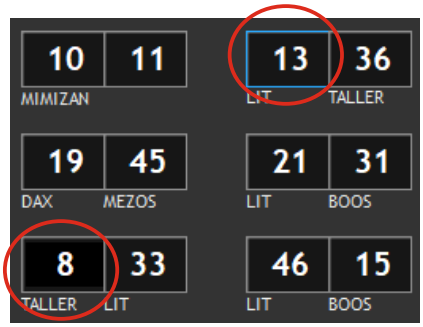
2- Le tirage au sort est effectué. Si des matches figurent en jaune c'est qu'ils concernent des équipes du même club (si vous avez renseigné le nom du club).

Vous pouvez conserver ce tirage ou y apporter des modifications.

3- Quand la souris survole une équipe, le nom des joueurs apparaît dans la zone prévue (n° 3b).

Pour modifier le tirage et permuter deux équipes, il suffit de deux clics !

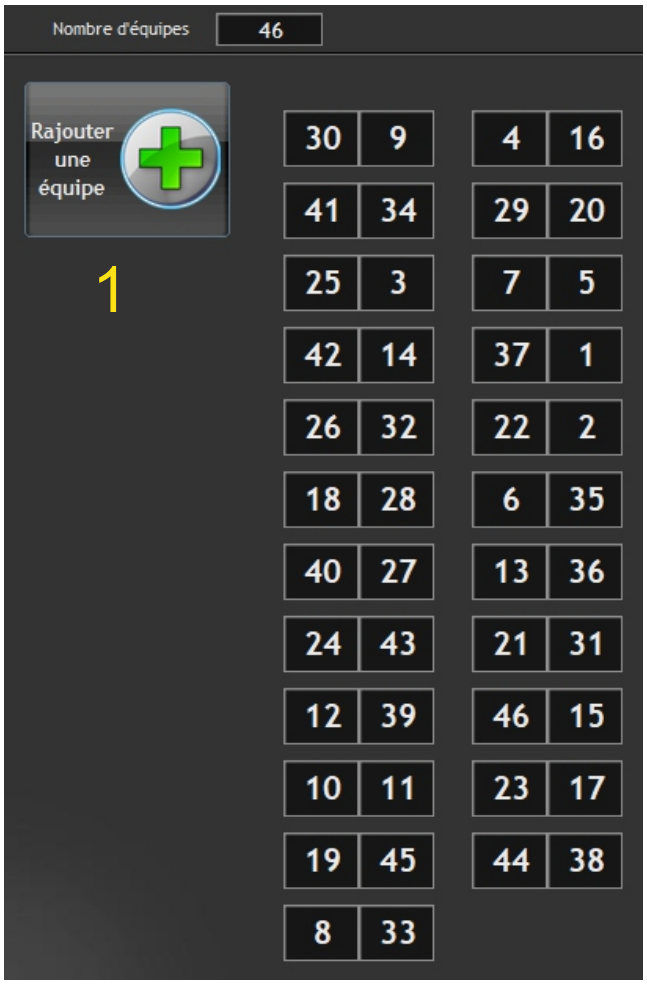
Exemple pour permuter les équipes 13 et 8, cliquez sur 13 puis sur 8. C'est tout.

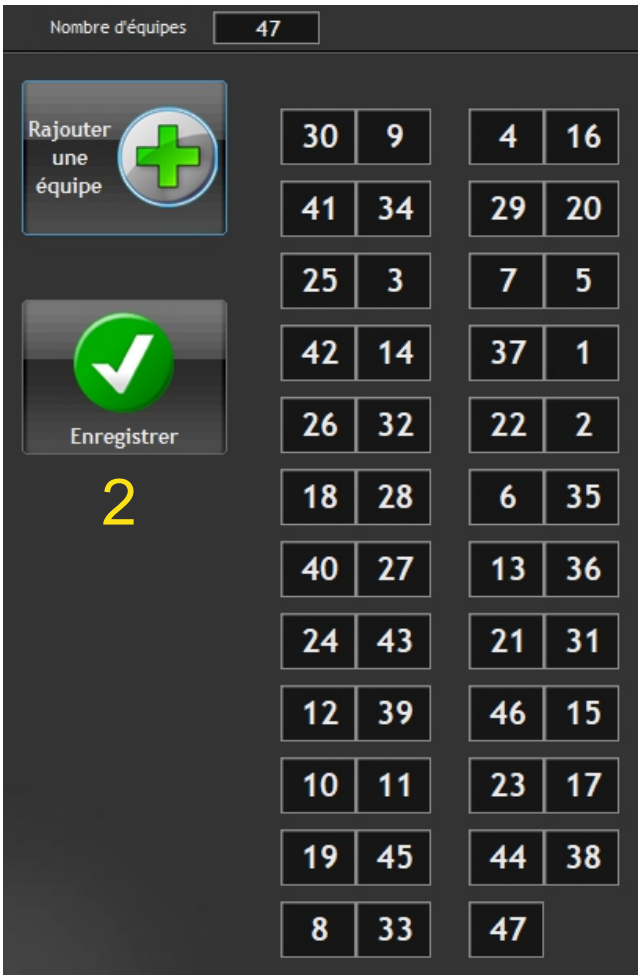


4- Lorsque le résultat est satisfaisant, il vous suffit de cliquer sur "Enregistrer" et c'est parti pour le concours.

9- Rajouter une équipe

Tant que vous n'avez pas saisi le premier résultat d'un match, vous pouvez rajouter une ou plusieurs équipes. Un clic ou plusieurs sur le bouton rajouter et c'est fait.





2- N'oubliez pas d'enregistrer votre ajout.

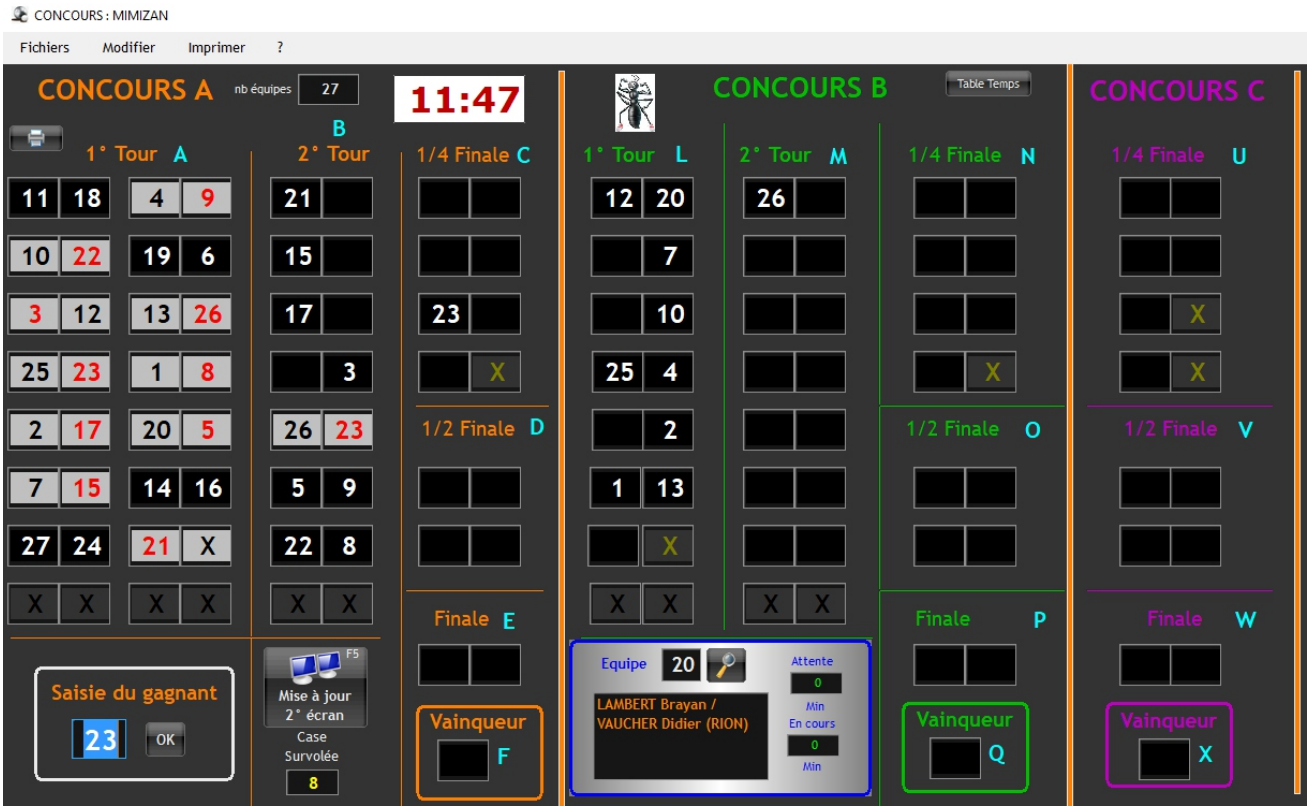
10- Gestion du concours

Vérifiez que le nombre d'équipes est le bon, sinon modifiez-le.
Cliquez sur ce bouton pour gérer le concours. La grille de gestion qui s'affiche alors dépend du nombre d'équipes et de la résolution de votre écran. Rien à faire, tout s'adapte au mieux pour vous.

Remarque, vous pouvez quitter la gestion du concours et la relancer par la suite. Tout est enregistré automatiquement en temps réel. Vous ne perdez rien !

10- Grille de gestion du concours

Voici la grille principale de la gestion du concours. Tout le concours est sur un seul écran !

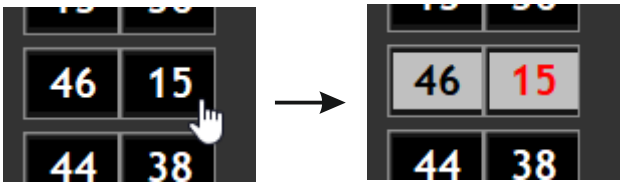


10a- Saisir un gagnant

Première façon : Tapez ici le n° de l'équipe et deux fois sur "Entrée" ou cliquez sur "OK"

Exemple : le 15 a gagné "OK"

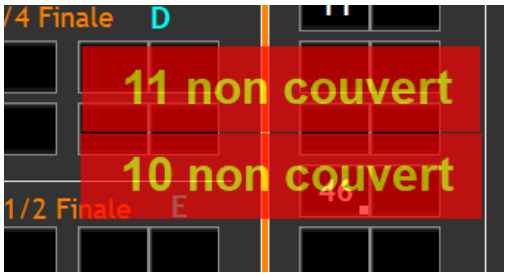
Deuxième façon : Repérez dans la grille le n° de l'équipe et cliquez dessus.



Dans les deux cas, l'équipe gagnante passe en rouge sur fond blanc et l'équipe perdante en noir sur fond rouge.

L'équipe gagnante est automatiquement placée au tour suivant par un tirage au sort aléatoire. De même pour l'équipe perdante si besoin.

Si l'équipe n'est pas couverte, un message furtif apparaît.



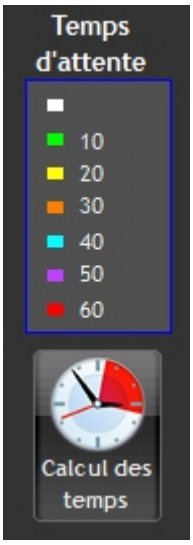
Si elle est couverte, un message permanent vous le signale.

Pour vouvez annoncer le match et fermer cette fenêtre.

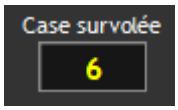
Exemple

Remarque : Les vainqueurs contre X doivent être activés manuellement.

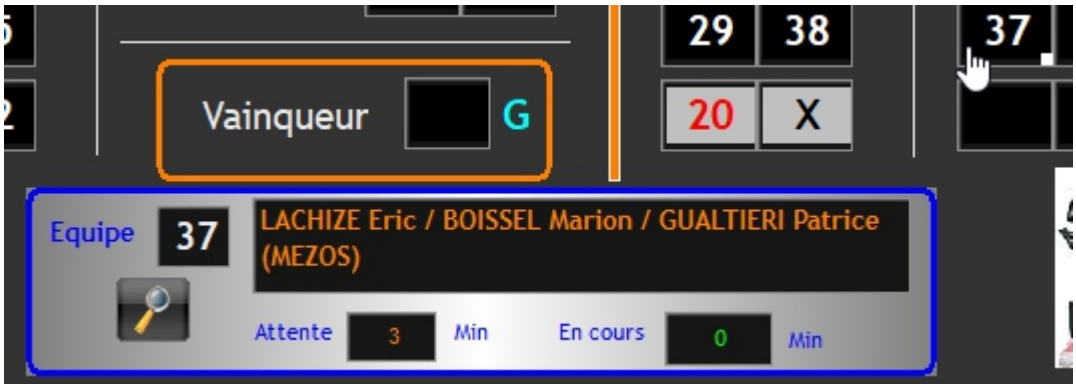
10b- Affichage des temps



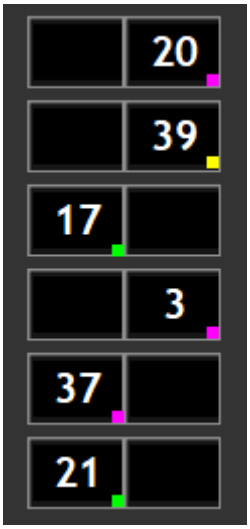
Des petits carrés sur chaque équipe qui attend matérialisent le temps d'attente. La couleur du carré nous informe sur le temps d'attente de l'équipe. Ces temps sont définis dans le paramétrage du logiciel.
Ils sont mis à jour toutes les trente secondes, mais vous pouvez actualiser l'affichage en cliquant sur le bouton.
En survolant une équipe, vous avez des informations immédiates :
Le nom des joueurs et le club, mais aussi le temps d'attente de l'équipe ou le temps de la partie en cours.
Certains affichent sur un tableau la grille. Pour vous aider à positionner les équipes, les cases sont numérotées et leur numéro apparaît ici.



Exemple : en survolant l'équipe 12, on connait les noms des joueurs et on lit que le match est commencé depuis 2 minutes.



Exemple : en survolant l'équipe 37, on connait les noms des joueurs et on lit que l'équipe attend depuis 3 minutes.



On voit sur cet exemple les petits carrés qui nous informent sur les temps d'attente de ces équipes.
Tout ceci est automatique.

Il est très facile de connaître les noms des joueurs et les temps d'attente ou la durée de la partie en cours seulement en survolant une équipe.

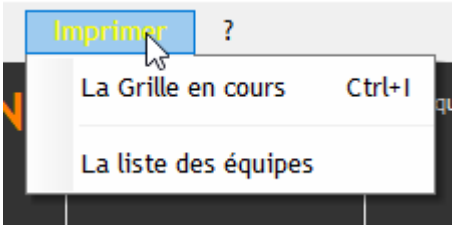
10c- Suivi du parcours d'une équipe

Pour connaître le parcours de l'équipe 15, aller dans la zone des informations.
Tapez le numéro de l'équipe et cliquez sur la loupe.

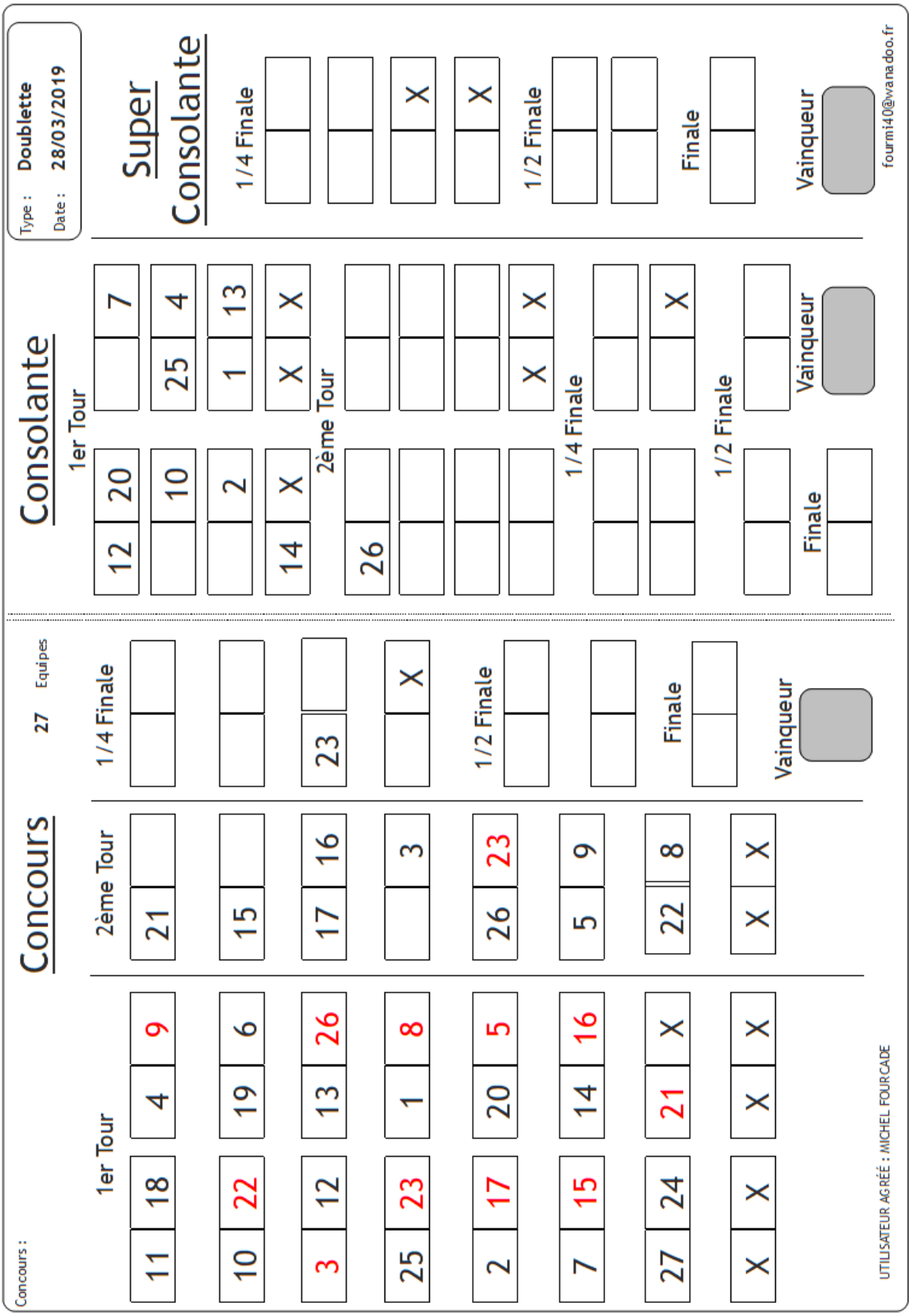
Le parcours de l'équipe 15 s'affiche à l'écran.

A faire autant de fois que vous le voulez pendant le concours ou à la fin.

10d- Impression de la grille



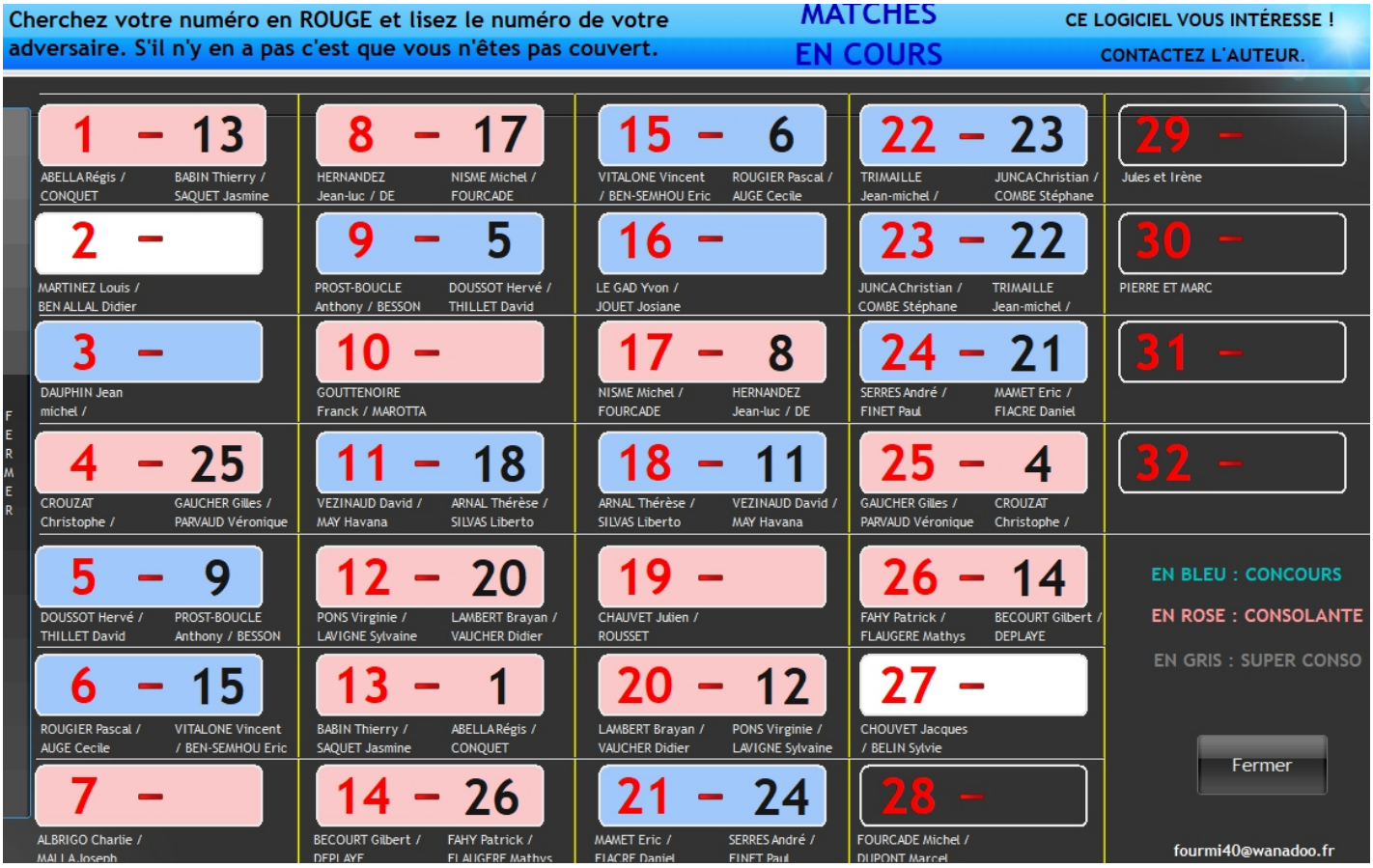
En utilisant le menu principal vous pouvez imprimer la grille en cours ou à la fin du concours. Pour les peureux qui prévoient de continuer à la main en cas de problème !



Exemple d'impression

10e- Informations pour les équipes

Si vous disposez d'un second écran tourné vers les joueurs, vous pouvez afficher chaque équipe (en rouge) dans l'ordre croissant. Le joueur repère facilement son équipe et lit en face si elle est "couverte" ou non et contre qui elle joue le cas échéant. L'avantage est que les joueurs qui n'auraient pas entendu les annonces sont informés immédiatement de leur situation. Quel soulagement pour la table !



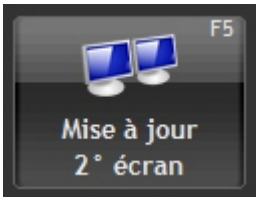
Exemples :

L'équipe 18 (en rouge) joue contre l'équipe 11 (en noir) dans le concours A (fond bleu).

L'équipe 7 (en rouge) attend son adversaire dans la consolante B (fond rose)

L'équipe 2 (en rouge) attend sond adversaire dans la super conso C (fond gris)

L'équipe 29 n'est plus dans le tableau. Elle est éliminée.

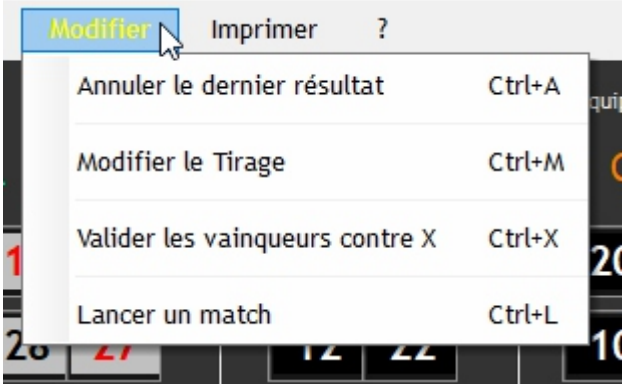


Ce deuxième écran est mis à jour uniquement quand vous cliquez sur le bouton "Mise à jour 2° écran".
Cela vous permet après un tirage d'apporter des modifications si vous le désirez.
Les joueurs consultent régulièrement cet écran afin de savoir s'ils sont "couverts" ou non.

10f- La Gomme

Il est possible d'intervenir sur la grille en cas de problème. Erreur de saisie par exemple.

Première méthode : Dans le menu principal chisiseez "Annuler le dernier résultat" (ou au clavier tapez sur "Ctrl A").



Deuxième méthode : Intervention de la gomme. Elle n'est pas visible dans le cas général pour ne pas vous tenter. Faites là apparaître en cliquant sur le bouton en haut à droite.

Invisible

Visible

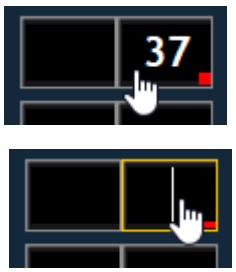
Le bouton lancer un matche et Modifier le tirage seront expliqués plus loin. En cliquant sur "Activer la gomme", l'écran principal change de couleur (fond bleu) et la gomme est active. Vous n'oublierez pas d'enregistrer les modifications faites avec la gomme ou de les annuler pour quitter le mode "Gomme".

Principe de fonctionnement de la gomme :

- Quand vous cliquez sur une case de fond noir, l'équipe indiquée est supprimée.

Avant et après le clic

Avant et après le clic



- Quand vous cliquez sur une case de fond blanc, elle repasse en fond noir.

Avant et après le clic

Dans cet exemple, le match 37 contre 46 était effectué. Nous l'avons remis en attente de résultat (fond noir)

- Si vous remettez un match sur fond noir, n'oubliez pas de supprimer ces équipes du tour suivant. ATTENTION à ne pas faire de bêtises ! Annuler les modifications s'il y a le moindre doute. Enregistrez dans le cas contraire..

10g- Modifier un Tirage

Il est possible d'intervenir directement sur la grille. Ceci n'est utile que dans de rares cas pour les concours amicaux. Faire avancer plus vite le concours ou éviter que deux équipes se rencontrent.

Faire apparaître comme pour la gomme les boutons de modifications.

L'écran passe sur fond rouge pour éviter toute ambiguïté.

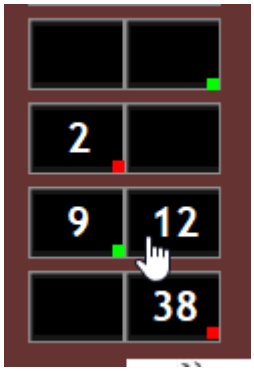
Vous pouvez alors permuter deux équipes dans le même tour seulement bien sûr.

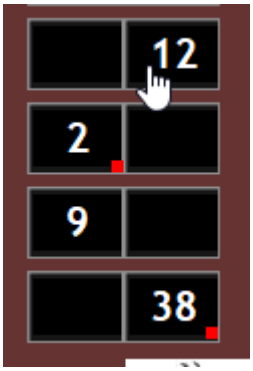
Principe de fonctionnement :

Cliquer sur une équipe à déplacer puis sur une autre case de même niveau. Les deux équipes seront permutées.

Exemple 1 : L'équipe 12 vient d'être positionnée contre l'équipe 9.

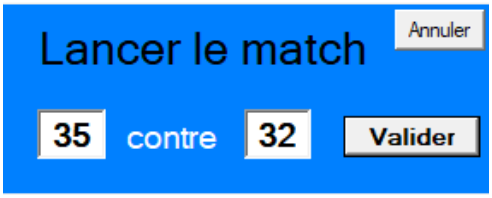
Refusez ce match et déplacez l'équipe 12





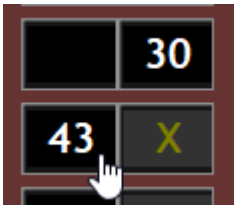
Un clic sur 12 et elle passe en jaune. Un deuxième clic ailleurs et elle se déplace.

Exemple 2 : L'équipe 35 vient d'être positionnée. Vous voulez lancer le match 35 contre 32. Déplacez l'equipe 35 en face de la 32 en deux clics.



Vous devez alors prévenir le logiciel que vous lancez le match 35 contre 32

Exemple 3 : Permutation de deux équipes. Cliquer sur la première équipe (ex: 43) puis sur la deuxième (ex: 30). Elles sont permutées.

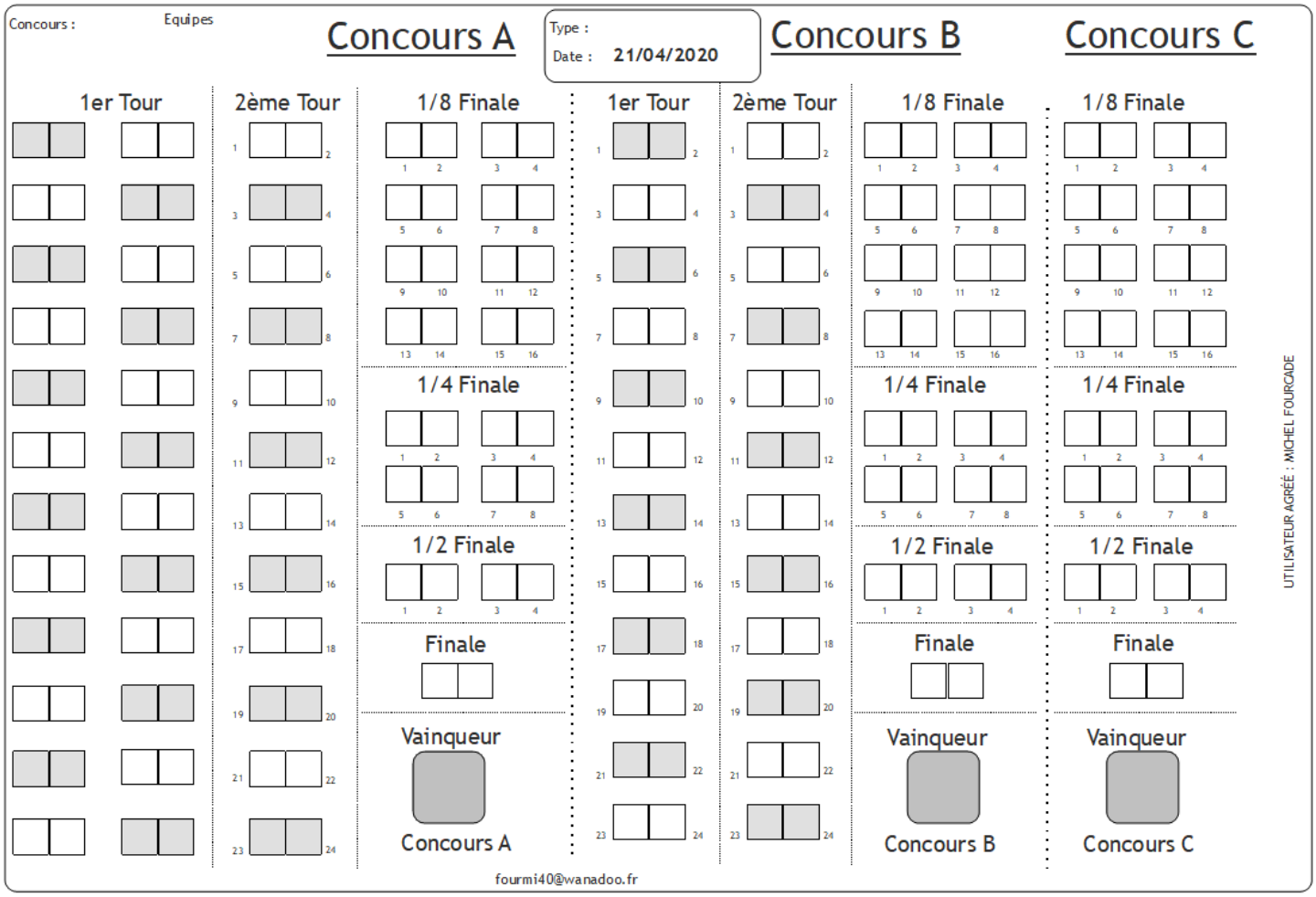


Enregistrez les modifications

11- Impression de grilles vierges

Utile pour suivre des concours ou pour les gérer à la main !

Exemple pour 48 équipes.



12- Conclusion

D'autres fonctions non décrites ici sont accessibles. Consultez les écrans.

1- Paramétrage du concours.

2- Inscription des équipes

3- Tirage au sort (modifiable)

4- Rajout d'une équipe si besoin

5- Calcul des prix aux gagnants ou aux perdants.

6- Gestion du concours. Tirage au sort automatique et aléatoire
Avec lecture simple des temps d'attente et des joueurs par équipe.
Affichage du parcours d'une équipe.

7- Possibilité d'utiliser la gomme en cas d'erreur (avec précaution !)

8- Possibilité de modifier le tirage si besoin (avec précaution !)

9- Impression de la grille en cours

10- Impression de grilles vierges

Vous trouverez dans ce logiciel de quoi gérer les concours amicaux
de 8 à 256 équipes de manière simple et visuelle sur un seul écran (2 pour 256).
Pas de blocage, possibilité de corrections offertes tout au long du concours.

Pour plus d'informations, contactez l'auteur au mail suivant :
fourmi40@wanadoo.fr

Autres logiciels sur le sujet :

- Gestion de concours AB en débutant en poules (64 équipes maximum)
- Gestion de concours en 3, 4 ou 5 parties (64 équipes maximum)
- Gestion de concours à la mêlée en tenant compte ou nom des tireurs milieux et pointeurs. Tirage évitant à deux joueurs de se rerencontrer.

Si vous utilisez mes logiciels, merci de me faire parvenir vos remarques.

M. FOURCADE