

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

PARAMÈTRES DU CONCOURS

Fourmi40

Ville

MIMIZAN

Club organisateur

UBM

Date

28/03/2019

Type

Doublette

Arbitre

CAULE Thierry

Jury

FOURCADE Michel, VIDEAU Gaëtan, LASSERRE Robert

Durée de chaque période en minutes

Durée 1

10

Durée 2

20

Durée 3

30

Durée 4

40

Durée 5

50

Durée 6

60

Type de Tirage

Automatique

Dirigé

Au Temps

Manuel

Résolution Écran

Faible - 1200

Moyenne - 1366

Grande - 1600

Très grande - 1920

Afficher les rencontres

Afficher les doublons

Afficher les prix

Afficher les temps

OUI

OUI

NON

OUI

Enregistrer

1

2

3

4

5

6

- 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

MODE D'ATTRIBUTION DES PRIX

Gagnants	Perdants
	
Paielements aux gagnants du deuxième tour à la finale	Paielements aux perdants du cadrage à la finale et au vainqueur

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

de 8 à 256 Équipes

CALCUL DES PRIX : PAIEMENT AUX GAGNANTS

Fourmi40

Nombre TOTAL d'Équipes **87** 1 à 256 équipes

Nombre d'Équipes payantes **86** 2 Une équipe **9** 3 € → **783** €

25% Dotation **194** 4 5 € TOTAL À RÉPARTIR **977** € 6

Indiquez la dotation du club ou calculez là avec le bouton 25%.
REMARQUE : La dotation peut être négative !

Répartir

Introduire le nombre d'équipes et le montant de l'inscription d'une équipe. Calculer le montant de la dotation (25%) ou introduire le montant que vous souhaitez puis cliquer sur Répartir.

Le nombre d'équipes à payer à chaque tour et le montant se calcule automatiquement. Vous pouvez modifier le nombre d'équipes à payer en vert ou les montants individuels en jaune si vous le désirez et cliquez sur "Recalculs". Ceci vous permet d'ajuster le total au montant à partager. Faire de même sur la consolante.

CONCOURS Paiement aux vainqueurs

Apartager **586** €

Coef.	Nombre	Individuel	Total	Cumulé	
	Second Tour	22	9 €	198	9 1.5 %
6	Cadrage	6	10 €	60	19 3.2 %
8	1/16 Finale			19	19 3.2 %
10	1/8 Finale	8	16 €	128	35 6 %
14	1/4 Finale	4	22 €	88	57 9.7 %
21	1/2 Finale	2	34 €	68	91 15.5 %
28	Vainqueur	1	45 €	45	136 23.2 %

Calculs si modifications Recalculs **587** € 7

8 Total réel

SAUVEGARDER 9

RESTAURER

IMPRIMER 11

CONSOLANTE Paiement aux vainqueurs

10 Apartager **391** €

Coef.	Nombre	Individuel	Total	Cumulé	
	Second Tour	22	7 €	154	7 14.8 %
6	Cadrage	6	6 €	36	13 1.8 %
8	1/16 Finale			13	13 3.3 %
10	1/8 Finale	8	10 €	80	23 3.3 %
14	1/4 Finale	4	14 €	56	37 5.9 %
21	1/2 Finale	2	21 €	42	58 9.5 %
28	Vainqueur	1	27 €	27	85 21.7 %

Calculs si modifications Recalculs **395** €

8 Total réel

Les coefficients en violet sont savamment calculés. Vous pouvez cependant les modifier pour favoriser les prix d'une catégorie. Exemple pour favoriser le prix du vainqueur augmenter le coefficient du vainqueur et relancez les calculs après modifications.

- 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 le 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

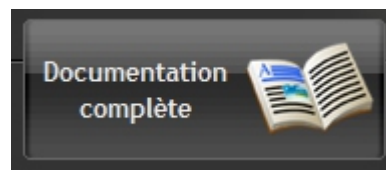
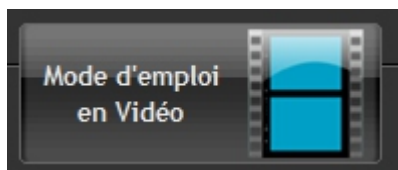
MIMIZAN en Triplettes				Date 28/03/2019			
Frais de participation par équipe	9 €	Nombre d'équipes	87	Total général :			
Total participation joueurs	783 €	Dotation du club	194 €	977 €			
1° CONCOURS - A			Total payé aux gagnants		586 €	60 %	
	Prix €	Nb	Total				
Second tour	9 €	X 22	= 198 €				
Cadrage	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 €			avec cadrage	sans cadrage
Vainqueur	44 €	X 1	= 44 €		Vainqueur : cumul		135 € ou 125 €
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 €			avec cadrage	sans cadrage
Vainqueur	25 €	X 1	= 25 €		Vainqueur : cumul		82 € ou 75 €

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 !

Table Grille

GRILLE EN COURS

Supprimer

Cellule	Equipe	Situation
A1	45	P
A10	44	P
A11	28	G
A12	1	P
A13	46	A
A14	49	A
A15	6	P
A16	54	G
A17	50	A
A18	36	A
A19	9	P
A2	55	G
A20	12	G
A21	19	P
A22	52	G
A23	3	P
A24	48	G
A25	26	P
A26	43	G
A27	11	A
A28	21	A
A29	31	G
A3	24	A
A30	34	P
A31	16	A
A32	14	A
A33	25	C

DANGER !
Ne modifier cette grille que si vous êtes expert !

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

Pour inscrire une équipe, tapez son numéro ou cliquez sur suivant. Renseignez la ville et le nom des joueurs et cliquez sur "Inscrire".

Voir SAISIE **9** Équipes n° **2** **31** Ville **LESPERON** **3**

Suivant **1** Noms **Jean-Claude et Juliette** **4** **Inscrire** **5** **F4**

Numéro	Noms	Ville
30	PIERRE ET MARC	RION
29	Jules et Irène	RION
28	FOURCADE Michel / DUPONT Marcel	DAX
27	CHOUVET Jacques / BELIN Sylvie	LIT
26	FAHY Patrick / FLAUGERE Mathys	BOOS
25	GAUCHER Gilles / PARVAUD Véronique	MIMIZAN
24	SERRES André / FINET Paul	MIMIZAN
23	JUNCA Christian / COMBE Stéphane	DAX

6 Supprimer la ligne sélectionnée **Supprimer**

7 Détruire toute la liste **Détruire tout**

8 Générer des équipes

- 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 soit 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.

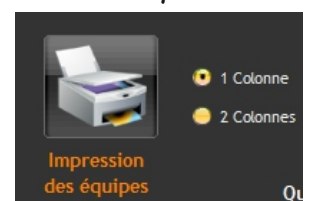
6- Liste des Équipes

Un tableau présente la liste des équipes saisies.

46 Equipes

Numéro	Noms	Club
1	ABELLARégis / CONQUET Jean-claude / MARTINEZ Louis	MEZOS
2	BEN ALLAL Didier / DAUPHIN Jean michel / FAUCONNET Véronique	LIT
3	CROUZAT Christophe / VITRANI Raymond / DOUSSOT Hervé	MIMIZAN
4	THILLET David / ROUGIER Pascal / AUGÉ Cecile	RION
5	ALBRIGO Charlie / MALLA Joseph / HERNANDEZ DE LAMANO Jean-l	TALLER

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



7 et 8 - Tirage au sort

Nombre d'Equipes **46**

Tirage au
sort
initial

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

TIRAGE AU SORT

Nombre d'équipes **46** Cliquer sur une case puis sur une autre

1 Faire le tirage

Rajouter 100

4 Enregistrer

Equipe surveillée

TRIMAILLE Jean-michel /
COLOMAR Jacques / JUNCA
Christian
---CLUB---
BOOS

3b

30 RION	9 LIT	10 MIMIZAN	11 TALLER	8 TALLER	36 TALLER
41 LIT	34 CARCEN	19 DAX	45 MEZOS	21 LIT	31 BOOS
25 LIT	3 MIMIZAN	13 LIT	33 LIT	46 LIT	15 BOOS
42 CARCEN	14 CARCEN	4 RION	16 CARCEN	23 DAX	17 LIT
26 TALLER	32 CARCEN	29 MIMIZAN	20 MEZOS	44 TALLER	38 RION
18 MEZOS	28 TALLER	7 DAX	5 TALLER	37 MEZOS	1 MEZOS
40 CARCEN	27 DAX	22 RION	2 LIT	46 LIT	15 BOOS
24 CARCEN	43 BOOS	12 MEZOS	39 LIT	6 TALLER	35 BOOS

2

3

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.

10 MIMIZAN	11 TALLER	13 LIT	36 TALLER
19 DAX	45 MEZOS	21 LIT	31 BOOS
8 TALLER	33 LIT	46 LIT	15 BOOS

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.

Nombre d'équipes

Rajouter une équipe 

1

30	9	4	16
41	34	29	20
25	3	7	5
42	14	37	1
26	32	22	2
18	28	6	35
40	27	13	36
24	43	21	31
12	39	46	15
10	11	23	17
19	45	44	38
8	33		

Nombre d'équipes

Rajouter une équipe 


Enregistrer

2

30	9	4	16
41	34	29	20
25	3	7	5
42	14	37	1
26	32	22	2
18	28	6	35
40	27	13	36
24	43	21	31
12	39	46	15
10	11	23	17
19	45	44	38
8	33	47	

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 !

CONCOURS : MIMIZAN

Fichiers Modifier Imprimer ?

CONCOURS A

nb équipes: 27

11:47

1° Tour A

11	18	4	9
10	22	19	6
3	12	13	26
25	23	1	8
2	17	20	5
7	15	14	16
27	24	21	X
X	X	X	X

2° Tour B

21	
15	
17	
	3
26	23
5	9
22	8
X	X

1/4 Finale C

	23
	X

1/2 Finale D

Finale E

--	--

Saisie du gagnant

23 OK

Mise à jour 2° écran

Case Survolée

8

Vainqueur F

CONCOURS B

Table Temps

1° Tour L

12	20
	7
	10
25	4
	2
1	13
	X
X	X

2° Tour M

26	
X	X

1/4 Finale N

	X

1/2 Finale O

Finale P

--	--

Vainqueur Q

Equipe 20

LAMBERT Brayan / VAUCHER Didier (RION)

Attente 0

Min En cours 0

Min

CONCOURS C

1/4 Finale U

	X
	X

1/2 Finale V

Finale W

--	--

Vainqueur X

10a- Saisir un gagnant

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

Saisie du gagnant

15

Gagnant

OK

Exemple : le 15 a gagné "OK"

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

46 15

44 38

→

46 15

44 38

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.

1/4 Finale D

11 non couvert

10 non couvert

1/2 Finale E

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

Pour vous annoncer le match et fermer cette fenêtre.

Exemple

CONCOURS - 2ème Tour

LE GAD Yvon / JOUET Josiane

NISME Michel / FOURCADE Jean-louis

16 contre 17

Accepter

LIT LIT

Refuser

Remarque : Les vainqueurs contre X doivent être activés manuellement.

10b- Affichage des temps



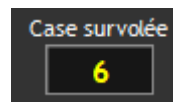
Des petits carrés sur chaque équipe qui attend matérialisent le temps d'attente. La couleur du carré nous informe sur le temps d'attente de l'équipe. Ces temps sont définis dans le paramétrage du logiciel.

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.

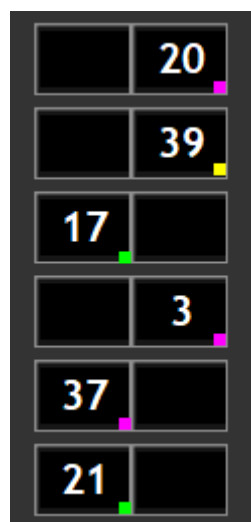
Certains affichent sur un tableau la grille. Pour vous aider à positionner les équipes, les cases sont numérotées et leur numéro apparaît ici.



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



Exemple : en
survolant l'équipe 37,
on connaît 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.

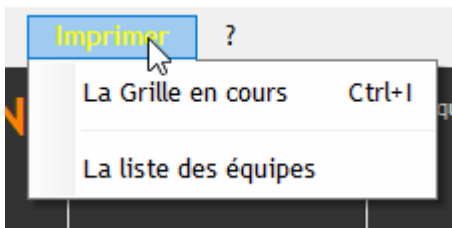


Le parcours de l'équipe 15 s'affiche à l'écran.

PARCOURS DE L'ÉQUIPE		
15	TRIMAILLE Jean-michel / COLOMAR Jacques / JUNCA Christian	
Partie	Adv.	Résultat
1er T. Concours	34	Perdu
1er Tour Conso.	26	Gagné
2ème Tour Conso.	30	Gagné
Cadrage Conso.	10	Gagné
1/4 F. Conso.	44	Gagné
1/2 F. Conso.	42	Perdu

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 !

Concours :

27

Equipes

Concours

27

Equipes

1er Tour

11

18

4

9

2ème Tour

21

1/4 Finale

10

22

19

6

3

12

13

26

25

23

1

8

2

17

20

5

7

15

14

16

27

24

21

X

X

X

X

X

1/4 Finale

1/2 Finale

26

23

Finale

5

9

Vainqueur

X

X

1er Tour

12

20

7

2ème Tour

14

X

X

1/4 Finale

26

1/2 Finale

Finale

X

Vainqueur

1er Tour

25

10

4

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

X

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

1/2 Finale

Finale

Vainqueur

1er Tour

2ème Tour

1/4 Finale

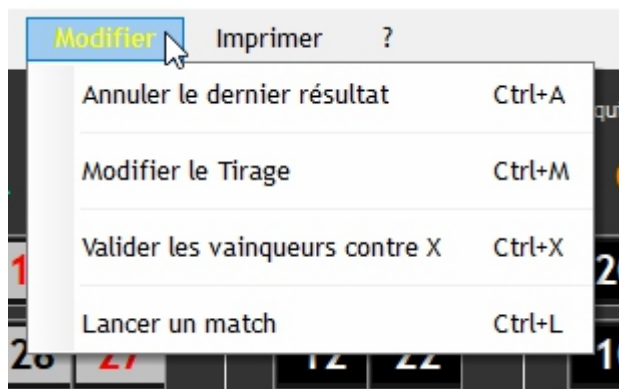
</

Exemple d'impression

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 choisissez "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 match 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".



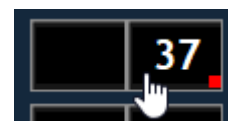
Principe de fonctionnement de la gomme :

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

Avant et
après le clic

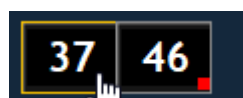
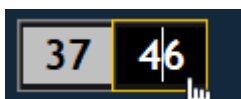
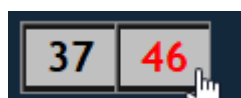


Avant et
après le clic



- 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.



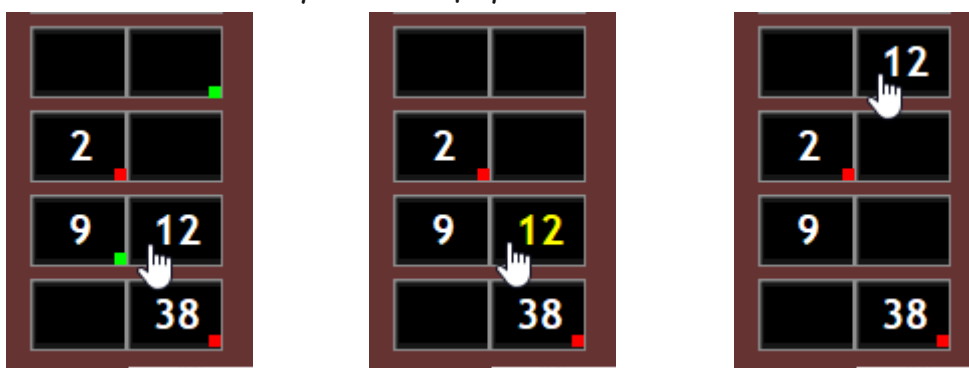
Vous pouvez alors permuter deux équipes dans le même tour seulement bien sûr.

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'équipe 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.

Concours :		Equipes		Concours A		Concours B		Concours C					
				Type :	Date : 21/04/2020								
1er Tour		2ème Tour		1/8 Finale		1er Tour		2ème Tour		1/8 Finale		1/8 Finale	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1/4 Finale		1/4 Finale		1/2 Finale		1/4 Finale		1/2 Finale		1/4 Finale		1/2 Finale	
Finale		Finale		Finale		Finale		Finale		Finale		Finale	
Vainqueur		Vainqueur		Vainqueur		Vainqueur		Vainqueur		Vainqueur		Vainqueur	
Concours A		Concours A		Concours A		Concours B		Concours B		Concours C		Concours C	

fourmi40@wanadoo.fr

UTILISATEUR AGRÉÉ : MICHEL FOURCADE

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