

# PRÉSENTATION DU LOGICIEL 9T

The screenshot shows the main interface of the '9T' software. At the top, the title 'GESTION DE CONCOURS DE PÉTANQUE SUR 9 TOURS MAXIMUM' is displayed in yellow. Below this, the tournament details are shown: 'NOM DU CONCOURS: CHALLENGE FOURMI', 'LIEU: MIMIZAN PLAGE', and 'DATE: 15/10/2024'. There are buttons for 'Enregistrer' (with a green checkmark), 'INSCRIPTIONS', and 'Recommencer un concours' (with a red X). The number of teams is listed as 'Nombre d'équipes: 45'. The central part of the interface features a large graphic with a cartoon character throwing a ball, titled '9 Tours Séparés', and the text 'De 16 à 128 équipes' and 'Chaque tour doit être terminé avant de lancer le tour suivant.' To the left of the central graphic are buttons for 'Partie en cours' (with a minus sign, '1', and a plus sign), 'TIRAGE AU SORT' (with a red die icon), 'AFFICHAGE TIRAGE' (with an eye icon), and 'SAISIE DES RESULTATS' (with a calculator icon). To the right are buttons for 'Voir Tirages' (with 'TIRAGES 1 À 5' and 'TIRAGES 6 À 9' options, each with an eye icon), 'Consulter', and 'DOCUMENT' (with a book icon). At the bottom, there is a 'Mode TEST' toggle (set to 'OUI'), buttons for 'VOIR TABLE DES ÉQUIPES' (with an eye icon) and 'VOIR CLASSEMENT' (with a green checkmark), and a 'Quitter' button (with a red X). The email address 'fourmiland@orange.fr' is visible in the bottom right corner.

Ce logiciel permet de gérer les concours en équipes constituées sur un maximum de 9 tours. Aucune équipe n'est éliminée. Le classement final au bout du nombre de tours qui vous convient est fait au nombre de victoires et en cas d'égalité au goal-average.

Le tirage au sort de chaque tour ne peut se faire que quand le tour précédent est terminé et que les résultats sont saisis. Il y a trois modes de tirage au sort. Au hasard complet, au nombre de victoires et au nombre de victoires et du goal-average. Comme cela tout le monde trouvera sa préférence. A chaque tirage, les équipes s'étant déjà rencontrées sont signalées et il vous appartient ou non de modifier cela. De même si le club ou ville est indiqué, les équipes d'un même club qui se rencontrent sont signalées. Ici aussi à vous de modifier cela ou de l'accepter. Tout le monde trouvera donc son mode de fonctionnement préféré.

Pour le moment, un maximum de 128 équipes est géré.

# DESCRIPTION DU CONCOURS



GESTION DE CONCOURS DE PÉTANQUE

NOM DU CONCOURS CHALLENGE FOURMI

LIEU MIMIZAN PLAGE

DATE 15/10/2024

Enregistrer

Inscrivez ici les paramètres de ce concours et enregistrez.

## COMMENCER UN CONCOURS



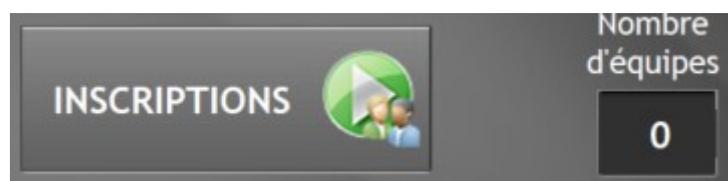
Cliquez ici et confirmez la destruction du concours précédent.

## MODE TEST



Le mode test vous permettra de tester le logiciel. Vous pourrez inscrire rapidement des équipes ou saisir des scores. A activer avant les saisies. Ne pas utiliser pendant un concours !

## INSCRIPTION DES ÉQUIPES



Cliquez ici pour commencer ou continuer des inscriptions.

Si vous avez activé le mode test, indiquez le nombre d'équipes à créer et cliquez sur « Générer ».

En un clic les équipes sont créées et inscrites. Vous pouvez tester la suite du logiciel.



# INSCRIPTIONS MANUELLES

Suivant

Rang : 1

Équipe n° 1

Ville RION

Nb Équipes 1

Noms des Joueurs

Inscrire F4

FOURCADE Michel / Gaëtan VIDEAU

Cliquez sur « Suivant » pour inscrire l'équipe suivante. Tapez la Ville et les noms des joueurs (Tête à tête ou doublette ou triplète) puis cliquez sur le bouton « Inscrire » ou appuyez sur la touche F4. L'équipe est inscrite.

Rang	Eq n°	Noms des Joueurs	VILLE
1	1	FOURCADE Michel / Gaëtan VIDEAU	RION
2	2	REYBARD Jean-claude / MARY Mickaël	DAX
3	3	VERITE Vivien / RIU Sandra	DAX
4	4	LLORIS Michel / LACHIZE Christelle	BOOS
5	5	TEULIERE Marc / JODET Cedric	RION
6	6	CHEVRAY Robert / GAIZZA Ludovic	DAX
7	7	FERNANDES Abdel / ANGELLIAUME Alexis	RION

Les équipes inscrites figurent dans le tableau. Elles ont un numéro d'équipe et un rang C'est un numéro informatique qui doit être de 1 à n. Si vous supprimez des équipes, pensez à renuméroter le rang. Si les numéros doivent être de 301 à 345 par exemple utilisez les boutons rajouter 100 ou enlever 100.

Pour modifier une saisie, cliquez sur la ligne dans le tableau et apportez les modifications en haut puis « Inscrire »

Vous pouvez « supprimer » une ligne et renuméroter.

Vous pouvez faire une sauvegarde de votre liste d'inscrits d'un seul clic et la restaurer si besoin !



## TIRAGE AU SORT DU PREMIER TOUR

Indiquez qu'il s'agit du premier tour et cliquez sur « Tirage au sort ». Une fenêtre s'ouvre et vous propose de cliquer sur « Faire le Tirage du 1er Tour ». Un clic et c'est fait !



Nb Équipes		20		19		12		42		11		23	
Faire le tirage du 1er Tour		RION	RION	BOOS	CARCEN	BOOS	DAX	DAX	DAX	RION	LIT	RION	LIT
Améliorer doublons		DAX	BOOS	RION	TALLER	DAX	BOOS	RION	DAX	LIT	DAX	LIT	DAX
Enregistrer		TALLER	DAX	LIT	MEZOS	RION	DAX	LIT	DAX	DAX	DAX	DAX	DAX
Equipe survolée		DAX	DAX	RION	DAX	RION	DAX	LIT	DAX	LIT	DAX	LIT	DAX
AGUILLON Felicien / JUMELET Valentin ---CLUB--- DAX		DAX	BOOS	RION	LIT	MIMIZAN	RION	DAX	DAX	DAX	DAX	DAX	DAX
		RION	LIT	RION	DAX	RION	DAX	RION	DAX	RION	DAX	RION	DAX
		BOOS	DAX	DAX	BOOS	DAX	BOOS	DAX	BOOS	DAX	DAX	DAX	DAX
		DAX	MIMIZAN	BOOS	TALLER	BOOS	TALLER	BOOS	TALLER	BOOS	TALLER	BOOS	TALLER
		RION	BOOS	BOOS	RION	BOOS	RION	BOOS	RION	BOOS	RION	BOOS	RION

Le tirage est fait complètement au hasard. Si vous re-cliquez, un autre tirage est fait.

Si vous avez saisi la ville ou le club, le logiciel colorie en jaune les équipes qui se rencontrent et qui sont du même club. Le choix vous est laissé de modifier ou non.

Première méthode : Vous appuyer sur le bouton « Améliorer Doublons » et il n'y a plus d'équipes en jaune (si c'est possible !).

Deuxième méthode : Vous cliquez sur un numéro jaune (Ex 19) et vous cliquez sur un autre numéro jaune ou blanc (Ex 33). Ils sont permutés.

Pensez à enregistrer le tirage une fois qu'il vous paraît convenable.

En survolant une équipe avec la souris, vous voyez les joueurs en bas à gauche.

Pratique.

# TIRAGE AU SORT DES TOURS SUIVANTS



*Cliquez sur « + » ou « - » pour faire apparaître la partie suivante. Sous votre responsabilité !  
Puis cliquez sur « Tirage au sort »*



*Pas de plaisanterie, le logiciel vous demande de confirmer que vous en êtes bien à cette partie et que les tours précédents sont terminés.*

*Suivant les endroits on privilégie un mode de tirage au sort ou un autre.*

*Ici vous avez le choix entre trois types de tirage pour contenter la majorité !*

*1 : Tirage au hasard complet quels que soient les résultats précédents. Une équipe qui a beaucoup de victoires peut rencontrer une qui n'a que des défaites. Le hasard !*

*2 : Tirage au nombre de victoires. Celles qui ont par exemple deux victoires rencontreront d'autres équipes à deux victoires. Exception cependant, s'il y a un nombre impair d'équipe à un niveau, il peut y avoir des matches avec un nombre de victoires différents.*

*3 : Tirage au nombre de victoires et au goal-average. Celle qui a le plus de victoire et le plus fort goal-average rencontrera celle qui suit dans l'ordre et ainsi de suite. Faut-il tenir compte du goal-average ? Certains font comme cela, alors vous avez le choix.*



# MODIFICATION SUR LES TIRAGES

3	26	5	3	2	2	4	2	1	24	27	1
	RION	DAX			MEZOS	CARCEN			MEZOS	RION	
3	11	36	3	2	39	7	2	1	19	30	1
	RION	TALLER			DAX	BOOS			MEZOS	TALLER	
3	9	18	3	2	41	42	1	0	45	32	0
	CARCEN	PARENTIS			LIT	LIT			MIMIZAN	LIT	
2	31	25	2	1	33	23	1	0	37	15	0
	TALLER	RION			LIT	RION			TALLER	PARENTIS	
2	8	29	2	1	14	1	1	0	38		
	DAX	TALLER			RION	TALLER			DAX		
2	28	40	2	1	17	3	1				
	RION	DAX			MEZOS	MIMIZAN					
2	6	44	2	1	20	10	1				
	MEZOS	TALLER			RION	RION					
2	16	35	2	1	34	22	1				
	CARCEN	TALLER			TALLER	PARENTIS					
2	43	21	2	1	12	13	1				
	TALLER	MEZOS			MEZOS	CARCEN					

REMARQUE : à côté des cases figure un numéro en orange. C'est le nombre de victoires de l'équipe à côté. Cela vous permet de permuter des équipes qui ont le même nombre de victoires. Ne pas permuter une équipe à 3 victoires avec une équipe à 1 victoire (sauf hasard complet).

Faites un tirage, ou plusieurs, modifiez le pour éliminer les rouges si vous le désirez et les jaunes également. A votre convenance ! Le logiciel s'adapte à votre mode de fonctionnement. Et n'oubliez pas d'enregistrer !

Le logiciel affiche le tirage qu'il propose en fonction de votre choix. Il peut y avoir des équipes en jaune comme vous l'avez déjà vu. Cela veut dire qu'elles sont du même club. A vous de les permuter en deux clics si vous le désirez.

Il peut aussi y avoir des équipes en rouge. Cela signifie qu'elle se sont déjà rencontrées lors des tours précédents. A vous de les permuter ou non car il n'est pas interdit que deux équipes se re-rencontrent.

Rappel : Pour les permuter cliquer sur une équipe puis sur l'autre. Exemple : Un clic sur la 8 suivi d'un clic sur la 25 les permutent. Et ici le problème du 8-29 en rouge sera réglé !

2	31	8	2
	TALLER	DAX	
2	25	29	2
	RION	TALLER	

# AFFICHAGE ECRAN DES RENCONTRES



Pour afficher sur l'écran tourné vers les joueurs, utilisez « AFFICHAGE TIRAGE »

Un seul clic et les matches apparaissent sur l'écran avec le premier nom de l'équipe.

26 - 5 ROUGIER Liliane / DELACOTE Michel	41 - 20 VELASCO Michel / CHANTEREAU	38 - GALLICE Pedro /
11 - 36 MICHELIN Hansraj / GREGORI Jean luc	33 - 23 CRIER Alain / ALQUIER Vincent / ...	- ...
9 - 18 RIDEL Francis / BAUTISTA	14 - 1 BOULLERY / BERT David / ...	- ...
31 - 8 GILBERT Yann / TORTAY Claude /	17 - 3 SEYMAND Frederic / MANCA Georges / ...	- ...
25 - 29 HENNI Vincent / KODABUCAS	42 - 10 AMALFITANO / LARQUEY Corinne / ...	- ...
28 - 40 BRASSI Margot / ANTOINE Louis /	34 - 22 SCHATZ Patrice / LEPRETRE Patrick / ...	- ...
6 - 44 BENCIVENNI / FRIN Christophe /	12 - 13 DUMOUTIER / MASSE Denis / ...	- ...
16 - 35 VATUONE / HALLEY François /	24 - 27 CHOISY Annie / DESBOIS Patrick / ...	- ...
43 - 21 CASAMENTO / MONELLS Serge /	19 - 30 BASIRICO / LEMSIER Patrice / ...	- ...
2 - 4 THOULY Benjamin / SAINT LEGER Paul	45 - 32 GUILLO Francois / BLONDEL / ...	- ...
39 - 7 DE SOUSA Stan / HUAU Alain /	37 - 15 DELAMARE / BOURCIGAUX / ...	- ...

# SAISIE DES RÉSULTATS

SAISIE DES  
RESULTATS



Vous pouvez saisir les résultats au fur et à mesure qu'ils arrivent ou d'un coup à la fin de toutes les parties du tour..

**SAISIE DES RÉSULTATS**

Partie n° **4**

Rechercher l'équipe n° **0 3** Rechercher

Voir Tout    Voir Reste à saisir    Voir Saisis

Sélectionner une ligne dans le tableau, pour afficher la rencontre.  
Saisir les scores de chaque équipe et enregistrer.

RANG	EQ1	EQ2	SCORE1	SCORE2
1	26	5	0	0
2	11	36	0	0
3	9	18	0	0
4	31	8	0	0
5	25	29	0	0
6	28	40	0	0
7	6	44	0	0
8	16	35	0	0
9	43	21	0	0
10	2	4	0	0
11	39	7	0	0
12	41	20	0	0
13	33	23	0	0
14	14	1	0	0
15	17	3	0	0
16	42	10	0	0
17	34	22	0	0
18	12	13	0	0
19	24	27	0	0
20	19	30	0	0

**HENNI Vincent / SAGET Jean pierre**    **KODABUCAS Danielle / SAVOYE Emmanuel**

Équipe 1 **25**    **2**    Équipe 2 **29**

Score 1 **9**    Score 2 **13**

Reporter dans le tableau

Sans la souris, taper le score 1 puis Entrée, taper le score 2 puis Entrée et Entrée !

**en mode test**    Mettre des scores au hasard

Enregistrer tous les résultats

Fermer

1 : Vous devez sélectionner une ligne. Exemple ligne 5 le match 25 contre 29.

2 : Les noms des joueurs et les numéro des équipes de la ligne sélectionnée apparaissent ici. Vous devez saisir le score de l'équipe 25 (Ex 9) et celui de l'équipe 29 (Ex 13) et cliquer sur « Reporter dans le tableau. C'est tout pour chaque partie.

Le logiciel attribuera la victoire à celui qui a le plus de points (Ex 11 à 8)

3 : Pour rechercher une équipe, utilisez cette zone.

Avant de fermer cette fenêtre, n'oubliez pas « Enregistrer tous les résultats »

Le bouton « Voir tout vous permet de voir tous les matches, le bouton « Voir reste à saisir » n'affiche que les matches non saisis et le bouton « Voir Saisis » affiche uniquement les matches déjà saisis.

# VOIR CLASSEMENT



A tout moment, vous pouvez consulter le classement et l'imprimer.

CLASSEMENT		9V	8V	7V	6V	5V	4V	3V	2V	1V	0V
Clas	Eq	Noms		Ville	Nb Victoires	Goal average					
1	5	DELACOTE Michel / REZE Senny		DAX	4	41					
2	36	GREGORI Jean luc / ROY Charly		TALLER	4	27					
3	9	RIDEL Francis / PACTAT Francois		CARCEN	4	19					
4	2	THOULY Benjamin / COULON Céline		MEZOS	3	25					
5	26	ROUGIER Liliane / LAGARDE Francis		RION	3	20					
6	16	VATUONE Jean-pierre / AMIGO Guillaume		CARCEN	3	17					
6	31	GILBERT Yann / ROMAN Jerome		TALLER	3	17					
8	11	MICHELIN Hansraj / DAT Marie		RION	3	16					
8	29	KODABUCAS Danielle / SAVOYE Emmanuel		TALLER	3	16					
10	7	HUAU Alain / BOURGOGNE Jean-henri		BOOS	3	13					
10	18	BAUTISTA Marie-paule / ROUGE Chantal		PARENTIS	3	13					
10	40	ANTOINE Louis / SEMUR Claude		DAX	3	13					
13	6	BENCIVENNI Mélissa / GUIVARCH Felicien		MEZOS	3	6					
14	41	VELASCO Michel / ENJOLRAS Christian		LIT	3	3					
15	21	MONELLS Serge / SEBA Patrice		MEZOS	3	-4					
16	44	FRIN Christophe / HEME Jean claude		TALLER	2	3					
17	3	MANCA Georges / BAUDU François		MIMIZAN	2	2					
17	19	BASIRICO Emmanuel / BARZ Philippe		MEZOS	2	2					
19	1	BERT David / KETTERER Jean-marie		TALLER	2	1					

C'est un tableau qui affiche le classement. En cliquant sur les titres de colonnes, vous modifier l'ordre d'affichage.

Un clic sur un bouton imprimer affiche à l'écran le résultat que vous pouvez imprimer.

## CHALLENGE FOURMI

15/10/2024

Classement	Équipe n°	Nb Victoires	Goal-Average	Noms des joueurs
1	5	4	41	DELACOTE Michel / REZE Senny
2	36	4	27	GREGORI Jean luc / ROY Charly
3	9	4	19	RIDEL Francis / PACTAT Francois
4	2	3	25	THOULY Benjamin / COULON Céline
5	26	3	20	ROUGIER Liliane / LAGARDE Francis
6	16	3	17	VATUONE Jean-pierre / AMIGO Guillaume

# VOIR LA TABLE DES ÉQUIPES



Le fichier des équipes contenant toutes les informations saisies est accessible à tout moment. Vous pouvez le consulter, mais aussi le modifier pour rattraper des bourdes. ATTENTION, c'est sous votre responsabilité.

ID Équipe	Num	Noms	Ville	ADV	CUMUL	CLAS
1	1	BERT David / KETTERER Jean-marie	TALLER	039/032/040/014/	2 501	19
2	2	THOULY Benjamin / COULON Céline	MEZOS	040/028/014/004/	3 525	4
3	3	MANCA Georges / BAUDU François	MIMIZAN	004/007/017/	2 502	17
4	4	SAINT LEGER Paul / TREHOUT Thomas	CARCEN	003/036/010/002/	2 492	30
5	5	DELACOTE Michel / REZE Senny	DAX	023/014/025/026/	4 541	1
6	6	BENCIVENNI Mélissa / GUVARCH Felicien	MEZOS	030/025/022/044/	3 506	13
7	7	HJAU Alain / BOURGOGNE Jean-henri	BOOS	028/003/030/039/	3 513	10
8	8	TORTAY Claude / BADART Jean-yves	DAX	032/029/009/031/	2 500	22
9	9	RIDEL Francis / PACTAT François	CARCEN	043/024/008/018/	4 519	3
10	10	LARQUEY Corinne / BONCIOLINI Laurena	RION	018/037/004/042/	1 502	32
11	11	MICHELIN Hansraj / DAT Marie	RION	017/034/013/036/	3 516	8
12	12	DUMOUTIER Cassandra / LAMOTTE Gregory	MEZOS	014/035/015/013/	2 499	24
13	13	MASSE Denis / PAYET Carmen	CARCEN	033/026/011/012/	1 489	35
14	14	BOULLERY Jonathan / COMBE Jean	RION	012/005/002/001/	1 482	41

Num EQ	5	Noms	DELACOTE Michel / REZE Senny	Ville	DAX	Adversaires	023/014/025/026/										
Adv	23	Adv	14	Adv	25	Adv	26	Adv	0								
Score	13	Score	13	Score	13	Score	13	Score	0								
à	3	à	3	à	3	à	2	à	0	à	0	à	0	à	0	à	0
	1T		2T		3T		4T		5T		6T		7T		8T		9T

En sélectionnant une ligne, vous avez en bas de l'écran toutes les informations concernant l'équipe sélectionnée. Vous pouvez corriger d'éventuelles erreurs en enregistrer.

REMARQUE, comme dans tous les tableaux affichés à l'écran par le logiciel, un clic droit sur le tableau permet de l'enregistrer au format EXCEL ou PDF ou autres. Essayez !

## Voir Tirages

TIRAGES  
1 À 5



TIRAGES  
6 À 9



# VOIR LES TIRAGES ET LES SCORES

*Vous pouvez consulter les fichiers contenant les tirages et les scores afin de les modifier si besoin pour rattraper des erreurs.*

*Sous votre responsabilité !*

1T					2T				
Enregistrer					Enregistrer				
RANG	EQ1	EQ2	SC1	SC2	RANG	EQ1	EQ2	SC1	SC2
1	18	10	13	10	1	9	24	13	0
2	20	37	13	10	2	26	13	13	3
3	22	44	13	11	3	34	11	7	13
4	1	39	6	13	4	19	16	7	13
5	13	33	13	6	5	8	29	13	2
6	8	32	13	9	6	28	2	13	12
7	2	40	13	0	7	39	22	13	12
8	14	12	13	6	8	25	6	13	5
9	5	23	13	3	9	4	36	10	13
10	31	16	5	13	10	14	5	3	13
11	29	27	13	5	11	18	20	13	10
12	41	35	13	10	12	41	30	2	13
13	24	38	13	11	13	45	43	9	13
14	9	43	13	12	14	12	35	7	13
15	7	28	1	13	15	21	38	13	11
16	30	6	8	13	16	32	1	7	13
17	19	42	13	5	17	10	37	13	2
18	3	4	8	13	18	40	23	13	7
19	17	11	1	13	19	31	27	13	2
20	36	15	13	1	20	42	15	13	12
21	45	25	7	13	21	7	3	13	2
22	26	21	13	1	22	33	17	2	13
23	34	0	13	7	23	44	0	13	7

# RÉSUMÉ

- 1 : Recommencer un concours
- 2 : Saisir les paramètres du concours
- 3 : Faire les inscriptions des équipes
- 4 : Faire le premier tirage au sort
- 5 : Saisir les résultats du premier tour
- 6 : Faire le tirage du tour suivant avec le mode de votre choix
- 7 : Saisir les résultats du tour suivant
- 8 - Recommencer 6 et 7 suivant le nombre de tours désiré.
- 9 - Afficher le classement
- 10 - Possibilité d'aller consulter le fichier équipes et les fichiers Tirages
- 11 - Entre deux tours, vous pouvez rajouter des équipes ou en supprimer

# RÉALISATION



A business card for Michel Fourcade. The card has a white background with a blue border. At the top left, there is a small icon of a green leaf. Below it is a black button labeled 'Fermer'. The title 'RÉALISATION' is in large blue letters. Below the title is the name 'FOURCADE Michel' in bold blue letters, followed by the address '953 Rue de Mâa' and '40370 RION DES LANDES' in blue letters. On the right side, there is a small portrait photo of Michel Fourcade, an older man with glasses. At the bottom left, there is an icon of a mobile phone with the number '06.80.46.96.94' in blue. At the bottom right, there is an icon of an envelope with an '@' symbol and the email address 'fourmiland@orange.fr' in blue. In the bottom right corner, there is a red square with a white 'X' inside.

Fermer

**RÉALISATION**

**FOURCADE Michel**  
953 Rue de Mâa  
40370 RION DES LANDES

 06.80.46.96.94

 fourmiland@orange.fr

