

PÉTANQUE : LOGICIEL POUR POULES PUIS CONCOURS A ET B - 128 ÉQUIPES

GESTION D'UN CONCOURS DE PÉTANQUE EN POULES
 de 8 à 128 équipes : Puis concours A et B
 Version - 1.00

Numéro	Noms	Ville
1	CONQUET Angéline / PIERINI Alain	AUREILHAN
2	BRAUX Cyril / FLEURET Daniel	GASTES
3	MATERN Alain / FORESTAS Yvan	MORCENX
4	GAUCHER Cecile / SCAMANDRO Pierre	LESPERON
5	FOUSSETTE Eric / DEGUILHEM Sandrine	
6	DEMARIA Georges / MARCEAU Nicolas	LIT
7	GASTALDIN Maxime / BLANCHET Guy	LIT
8	MOUCHNINO Philippe / BABIN Liberto	
9	COZETTE Aurélien / GUERET Gerard	AUREILHAN
10	ROUTIN Julien / SPEZIA Maurice	STE EULALIE
11	BARAZZA Alain / FOUQUET Nicolas	LESPERON
12	PARGADE André / BAILLARGEAT Jean r	
13	PICHEREAU VOISIN Jean-luc / GROS F	
14	ALDEBERT Hervé / GOURLAY Patrice	AUREILHAN
15	MOONEN David / BEZZARI Raymond	DAX
16	BARJOT André / BEAURIN Johan	
17	DONET Patrick / MAKACLAUDE	YCHOUX
18	LECA Jacky / BREGEGERE Léopold	LALUQUE
19	DELUC Florian / MAIRE Roselyne	LALUQUE
20	RENARD Thierry / GIVAUDAN Adriano	GASTES
21	GALLICE Pascal / PEREZ Tayeb	AUREILHAN
22	FERDJANI Guy / GUENO Christophe	GASTES
23	SOLER José / HUCTEAU Marcel	LIT
24	VERSLYPE Gilbert / TIBBAL Richard	GASTES
25	CASALONGA Bernard / JOSSE Fabrice	
26	LAHAROTTE Jean claude / MARTINEZ	
27	BEC Fernando / ESCOTTE Marino	LESPERON
28	LIEN Jean louis / BARONI Véronique	GASTES
29	PEREIRADOS SANTOS Sonia / DESBOIS	
30	PAROLA Thierry / DAT Stan	GASTES
31	SEVESTRE Martine / TASSIN Clement	MEZOS

Paramètres

Concours: DOUB MIXTES MIMIZAN

Date: 09/04/2022 Type: Doublette

Nb Équipes: 81 de 8 à 128 Nb Poules: 21

Écran: 1366 1600 1920

Enregistrer ☒ Mode Test



2
Recommencer un concours

3

Inscriptions

4

Tirage au sort

5

Rajouter une équipe

6

Gestion du concours

7

Impressions

8

Voir Fichiers

Quitter

1 - Paramètres du concours

2 - Pour recommencer un concours

3 - Pour inscrire les équipes

4 - Pour faire le tirage au sort

5 - Pour rajouter une équipe si besoin

6 - Pour gérer le concours poules et finales

7 - Pour diverses impressions

5 - Pour un accès au fichier informatique

6 - Liste des équipes inscrites

1 - PARAMÈTRES DU LOGICIEL

Paramètres

Concours 1

Date 2 Type Doublette 3

Nb Équipes 4 8 à 128 Nb Poules 5

Écran

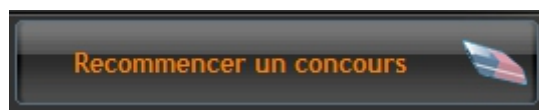
6 ☐ 1366 ☐ 1600 ☐ 1920

8

☒ Mode Test 7

- 1 - Nom du Concours
- 2 - Date du Concours
- 3 - Type de concours
- 4 - Nombre d'équipes inscrites (rempli automatiquement par le logiciel)
- 5 - Nombre de poules (rempli automatiquement par le logiciel)
- 6 - Taille en pixels de votre écran pour adapter les fenêtres
- 7 - Pour faire afficher des boutons tests pour essayer le logiciel
- 8 - Pour enregistrer les paramètres

2 - RECOMMENCER UN CONCOURS



Cliquer sur « Recommencer un concours »



Puis confirmer que vous voulez-bien recommencer.

3 - INSCRIPTIONS

 Suivant

Numéro de l'équipe **12**

Noms **FOURCADE Michel / Gaëtan VIDEAU**

Ville **MIMIZAN**

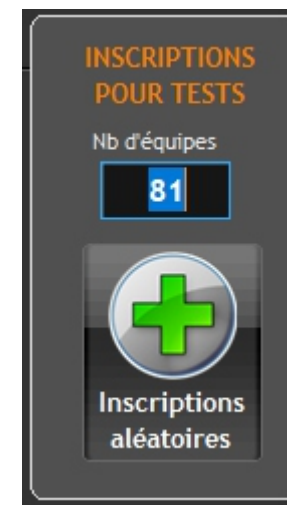
Inscrire  F12

Numéro	Noms	Ville
11	BARAZZA Alain / FOUQUET Nicolas	MIMIZAN
10	ROUTIN Julien / SPEZIA Maurice	
9	COZETTE Aurélien / GUERET Gerard	MIMIZAN
8	MOUCHNINO Philippe / BABIN Liberto	
7	GASTALDIN Maxime / BLANCHET Guy	
6	DEMARIA Georges / MARCEAU Nicolas	
5	FOUSSETTE Eric / DEGUILHEM Sandrine	STE EULALIE
4	GAUCHER Cecile / SCAMANDRO Pierre	SINDERES
3	MATTERN Alain / FORESTAS Yvan	MIMIZAN
2	BRAUX Cyril / FLEURET Daniel	
1	CONQUET Angélino / PIERINI Alain	

Cliquer sur « Suivant » puis renseigner les divers champs et cliquer sur « Inscrire » ou appuyer sur la touche F12.



Vous pouvez aussi importer des équipes pré-inscrites au format TXT avec séparateur Tabulation Numéro, Noms, Ville.



Pour essayer le logiciel et vous éviter de saisir trop d'équipes Utiliser cette possibilité.. Ici 81 équipes seront créées.



Pour pouvoir continuer vous devez valider la fin des inscriptions.

4 - TIRAGE AU SORT

Revoir le tirage précédent

Nb Equipes
81
Nb Poules
21


1	12 22 80 4 LIT	2	18 HERM 57 43 MEZOS 65 SINDERES	3	55 MORCENX 63 7 BOOS 38 YCHOUX	4	2 LIT 10 MORCENX 60 66 LIT	5	32 MIMIZAN 72 AUREILHAN 79 LALUQUE 41 GASTES	6	45 MEZOS 33 PARENTIS 78 MORCENX 23 SINDERES	7	77 LALUQUE 58 STE EULALIE 24 MIMIZAN 69 CARCEN
8	14 8 LIT 21 RION 47 LIT	9	26 1 CARCEN 52 LIT 59 LALUQUE	10	13 RION 68 76 GASTES 67	11	36 LESPERON 39 LIT 20 GASTES 50 SINDERES	12	71 HERM 81 GASTES 31 BOOS 62 MEZOS	13	16 48 TALLER 35 MEZOS 19 RION	14	56 LESPERON 74 VIELLE 73 11 RION
15	29 RION 61 CARCEN 25 70 LALUQUE	16	40 MEZOS 42 STE EULALIE 64 CARCEN 51 AUREILHAN	17	9 MORCENX 34 PARENTIS 53 LIT 17 HERM	18	15 49 54 LIT 6 LESPERON	19	46 28 3 X xxx	20	27 RION 30 BOOS 75 X xxx	21	44 HERM 37 MEZOS 5 LIT X xxx

Les inscriptions étant terminées, vous cliquez sur le bouton « Faire le Tirage ». Il s'affiche comme ci-dessus.

Vous pouvez re-cliquer si vous le désirez. Remarque certaines équipes s'affichent en jaune pour vous signaler que des clubs de la même ville se rencontrent dans la même poule. Vous pouvez facilement corriger cela.

Exemple, cliquez sur l'équipe 8 puis sur la 61 et elles seront permutées.



Bien sûr, n'oubliez pas d'enregistrer quand vous êtes satisfait.

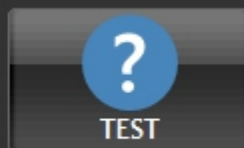
Vous pourrez imprimer le tirage à partir du module d'impression.

Voir plus loin.

8	14 61 CARCEN 21 RION 47 LIT
15	29 RION 8 LIT 25 70 LALUQUE

5 - RAJOUTER UNE ÉQUIPE

Est-il possible de rajouter une équipe ?



Vous ne pourrez rajouter une équipe que si le concours n'a pas déjà enregistré de résultat et s'il y a au moins un X dans une poule. Si toutes les poules sont pleines, impossible de rajouter. Faites le test !

Une équipe ne peut être rajoutée que :

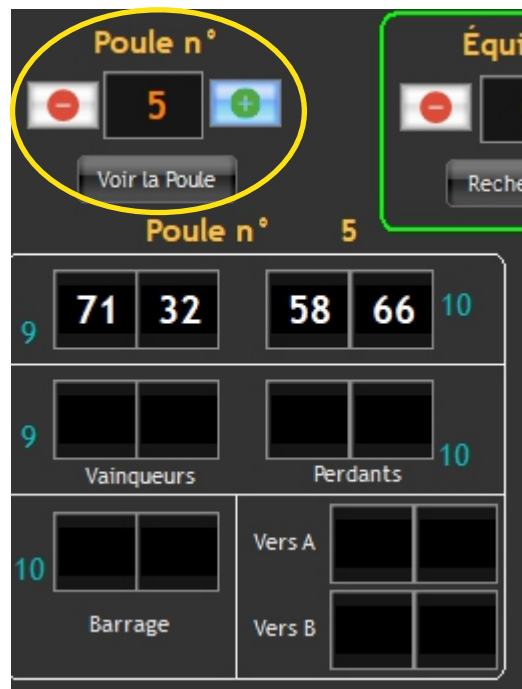
- si le tirage a été effectué, autrement aller dans inscriptions normales
- si un X existe dans le tableau, sinon il faudrait refaire le tirage
- si aucun résultat n'a déjà été saisi, sinon utiliser la gomme pour faire marche arrière

Si vous pouvez rajouter une équipe, tapez les noms des joueurs et la ville et cliquez sur le bouton rajouter. Le nombre de X dans les poules et dans les phases finales A et B est recalculé automatiquement.

Numéro de l'équipe	82	Ville	LESPERON	
Noms	MUNOZ Jacques / TROT Henri			

Vous pouvez rajouter une équipe ?

6.1 - AFFICHAGE D'UNE POULE



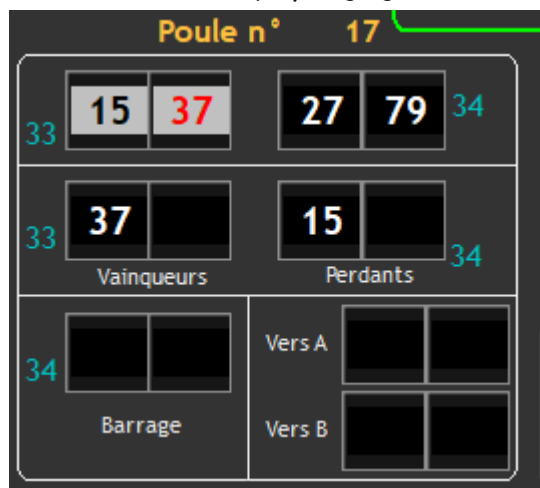
Inscrivez un numéro de poule et cliquez sur « Voir la Poule ». Exemple : Poule 1 et Poule 5. Vous pouvez aussi utiliser les boutons + et - pour faire défiler les poules.

Vous pouvez aussi afficher la poule qui contient une équipe particulière. Tapez le numéro de l'équipe et cliquez sur Rechercher.

Exemple : l'équipe 37 est recherchée et la poule 17 qui contient cette équipe est affichée.

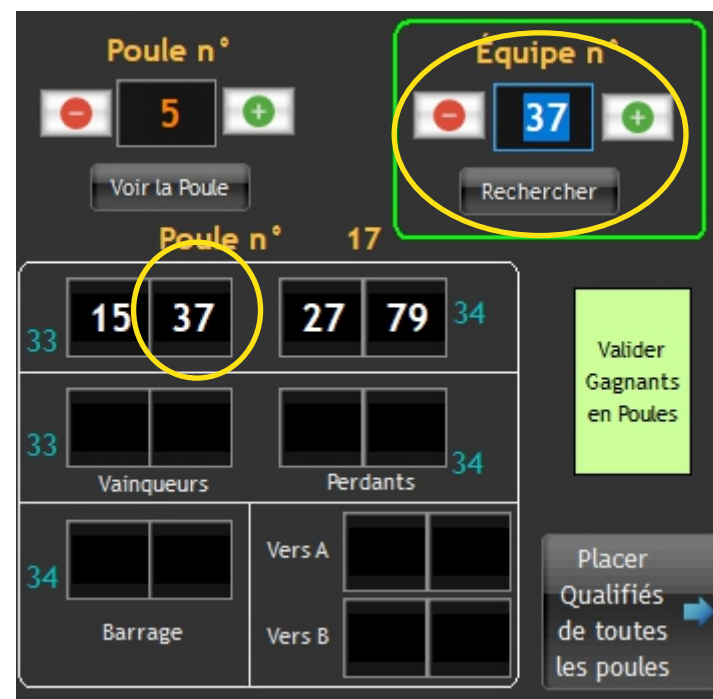
SAISIE D'UN RÉSULTAT

Pour saisir l'équipe gagnante, il suffira de cliquer sur son numéro.

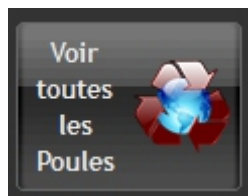


Exemple, en cliquant sur l'équipe 37, elle est marquée gagnante en rouge sur fond blanc et l'équipe perdante (la 15) est marquée en noir sur fond blanc. Les équipes qui restent en blanc sur fond noir sont encore en train de jouer.

Le match 27 contre 79 n'est pas fini.



6.2 - AFFICHAGE DE TOUTES LES POULES



C'est le bouton « Voir toutes les poules » qui nous permettra de voir toutes les poules. Il est également possible depuis cet écran de saisir les résultats des matches de poule.

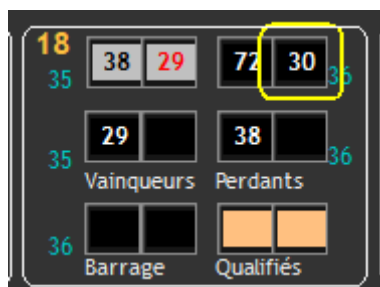
Il est possible de voir depuis cet écran les matches en cours et ceux qui sont terminés.

RECHERCHE

Pour rechercher facilement une équipe, tapez son numéro dans la zone de recherche.



Elle apparaîtra entourée d'un carré jaune.



1 1 14 63 51 49 2 1 63 51 14 49 2 Vainqueurs Perdants 2 63 51 Barrage Qualifiés	6 11 52 81 23 3 12 11 12 Vainqueurs Perdants 12 12 Barrage Qualifiés	11 21 12 53 18 48 22 21 53 18 12 48 22 Vainqueurs Perdants 22 12 48 Barrage Qualifiés	16 31 69 77 6 75 32 31 69 77 32 Vainqueurs Perdants 32 69 77 Barrage Qualifiés	21 41 47 13 62 X 42 43 47 62 13 X 44 Vainqueurs Perdants 42 47 62 Barrage Qualifiés
2 3 59 54 41 64 4 3 54 41 59 64 4 Vainqueurs Perdants 4 64 Barrage Qualifiés	7 13 20 60 26 43 14 13 14 Vainqueurs Perdants 14 14 Barrage Qualifiés	12 23 57 1 2 35 24 23 35 2 24 Vainqueurs Perdants 24 2 35 Barrage Qualifiés	17 33 15 37 27 79 34 33 37 15 34 Vainqueurs Perdants 34 37 15 Barrage Qualifiés	
3 5 56 5 42 9 6 5 9 42 6 Vainqueurs Perdants 6 42 Barrage Qualifiés	8 15 67 45 70 19 16 15 45 19 67 70 16 Vainqueurs Perdants 16 70 Barrage Qualifiés	13 25 28 17 76 73 26 25 17 73 28 76 26 Vainqueurs Perdants 26 17 28 73 28 Barrage Qualifiés	18 35 38 29 72 30 36 35 29 38 36 Vainqueurs Perdants 36 29 38 Barrage Qualifiés	
4 7 22 55 39 34 8 7 55 22 8 Vainqueurs Perdants 8 34 Barrage Qualifiés	9 17 80 8 74 44 18 17 8 74 80 44 18 Vainqueurs Perdants 18 8 74 Barrage Qualifiés	14 27 50 10 4 11 28 27 11 28 Vainqueurs Perdants 28 11 28 Barrage Qualifiés	19 37 24 16 25 X 38 37 24 25 16 X 38 Vainqueurs Perdants 38 24 25 16 Barrage Qualifiés	
5 9 71 32 58 66 10 9 66 58 10 Vainqueurs Perdants 10 66 58 Barrage Qualifiés	10 19 65 31 61 78 20 19 31 61 65 78 20 Vainqueurs Perdants 20 31 61 78 Barrage Qualifiés	15 29 21 40 36 33 30 29 33 30 Vainqueurs Perdants 30 21 40 36 Barrage Qualifiés	20 39 7 46 68 X 40 39 7 68 46 X 40 Vainqueurs Perdants 40 7 46 Barrage Qualifiés	

6.3 - SAISIE DES RÉSULTATS ET ANNONCE DES MATCHES À VENIR

Poule n° 1

1 14 63 51 49 2

1 63 51 14 49 2

Vainqueurs Perdants

2 63 14 51 49 2

Barrage Vers A Vers B

POULE 1 - Barrage -

ALDEBERT Hervé / GOURLAY 14 contre 63 MARCAULT Patrice / DIJOUX Pierre

Valider

Quand après une saisie un nouveau match est programmé, le logiciel l'affiche avec le n° des équipes, les noms et le niveau de la rencontre.

Exemple, l'équipe 14 a gagné au second tour le match des perdants. Cliquer sur son numéro. Elle est signalée gagnante (en rouge) et l'équipe 49 est signalée perdante. La 14 se retrouve automatiquement en barrage et l'équipe 49 est marquée éliminée et sera reversée dans le concours B

6.4 - LA GOMME

9 32 66

Vainqueurs

10 32

Barrage

Vous avez saisi que la 66 a battu la 32. C'était une erreur. Il faut corriger avec la gomme. Cliquer sur la gomme.

Cliquez sur 32 en blanc sur noir. Il disparaît. Cliquez sur 32 et 66 sur fond blanc. Ils repassent sur fond noir. N'oubliez pas d'enregistrer ou annuler en cas d'erreur.

9 32 66

Vainqueurs

10

Barrage

GOMME

Enregistrer

Annuler

Avec la GOMME, une case en blanc sur fond noir disparaît. Une case sur fond blanc redevient en blanc sur fond noir.

6.5 - TRANSFERT DES POULES VERS LES PHASES FINALES A ET B

Placer
Qualifiés
de toutes
les poules

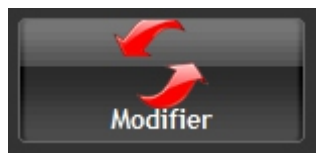
Quand il y a des qualifiés vers le concours A ou le concours B, vous pouvez demander le transfert. A faire autant de fois que vous le désirez. Quand tous les matches de poule seront terminés les graphiques des phases finales seront complets.

1/32					26				73			51		14				66
			28	X		X		X	62	X	64	X		X		X		X
A		X	41	X		X	74	X	9	X		X		X		X	20	X
		X		X	4	X	36	X	55	X	Gagnants contre X							

Exemple, certaines équipes sont déjà sorties de poule et le logiciel les a placés par tirage au sort intégral dans le graphique qui les concerne. Ici le A.

Il y a des équipes qui tombent contre X au premier tour. Vous devez cliquer dessus pour qu'elles passent au niveau inférieur. Vous pouvez aussi utiliser le bouton « Gagnants contre X » qui le fera pour vous.

6.6 - MODIFICATION DU POSITIONNEMENT AU HASARD AUTOMATIQUE



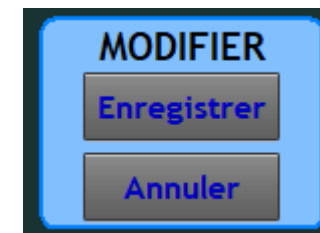
Le bouton « Modifier » est fait pour cela.

A n'utiliser que pour éviter des problèmes...

	51		14
64	X		X
	X		X

Exemple, le 64 tombait contre X et vous voulez le faire tomber contre le 14. Cliquez sur le 64 puis sur la case vide. Ils sont permutés

	51	64	14
	X		X
	X		X



N'oubliez pas d'enregistrer.

7 - IMPRESSIONS DIVERSES

Imprimer la liste des équipes

Imprimer pour affichage la liste des équipes avec les numéros, les noms et les villes

Imprimer la Grille du premier tour

Imprimer la grille du premier tour complète sur une page. Avec la liste des équipes et cette page, les joueurs peuvent trouver contre qui ils jouent et le terrain.

Imprimer les Affiches du premier tour

A la demande d'utilisateurs, vous pouvez imprimer en grand les poules. Deux poules par page et suivre les résultats à la main !

Imprimer le Résultat des Poules

À la fin des poules, imprimez le graphique.

Imprimer les Phases Finales du concours

En cours de programmation. Patientez...

Imprimer des grilles vierges

Pour ceux qui ont envie de suivre à la main...

8 - CONSULTER LE FICHIER INFORMATIQUE DU CONCOURS

Le fichier informatique contenant les résultats du concours n'a pas à être modifié. Le logiciel s'en occupe tout seul.

Il peut cependant être modifié en cas d'erreur grave de saisie, avec la gomme par exemple. A RÉSERVER AUX EXPERTS !!!

Il contient pour chaque case du graphique un nom de cellule (ex : A54), l'équipe qui y figure et sa situation

(G gagné, P perdu, A attente)

Cellule	Equipe	Situation
A49	28	P
A5	59	P
A50	17	G
A51	76	P
A52	73	G
A53	50	P
A54	10	G
A55	4	G
A56	11	P
A57	21	P
A58	40	G
A59	36	G
A6	54	G
A60	33	P
A61	69	G
A62	77	P
A63	6	A
A64	75	A
A65	15	P
A66	37	G
A67	27	A

9 - INFORMATIONS

Utilisez ce programme librement, aucun droit n'est nécessaire.

Il reste peut-être des erreurs de fonctionnement, rien n'est parfait.

Si c'est le cas, n'hésitez pas à me le signaler.

De même si vous l'appréciez, faites le moi savoir.

Merci.

Michel FOURCADE

fourmi40@wanadoo.fr