

PÉTANQUE : LOGICIEL POUR POULES PUIS CONCOURS A ET B - 332 ÉQUIPES

GESTION D'UN CONCOURS DE PÉTANQUE EN POULES
de 9 à 332 équipes : Poules puis concours A et B. Pas de reversion du A vers le B

Version - 1.00

Numéro	Noms	Ville
1	CONQUET Angéline / PIERINI Alain	DAX
2	BRAUX Cyril / FLEURET Daniel	BOOS
3	MATTERN Alain / FORESTAS Yvan	BOOS
4	GAUCHER Cecile / SCAMANDRO Pierre	BOOS
5	FOUSSETTE Eric / DEGUILHEM Sandrine	DAX
6	DEMARIA Georges / MARCEAU Nicolas	BOOS
7	GASTALDIN Maxime / BLANCHET Guy	DAX
8	MOUCHNINO Philippe / BABIN Liberto	RION
9	COZETTE Aurélien / GUERET Gerard	RION
10	ROUTIN Julien / SPEZIA Maurice	DAX
11	BARAZZA Alain / FOUQUET Nicolas	MIMIZAN
12	PARGADE André / BAILLARGEAT Jean me	DAX
13	PICHEREAU VOISIN Jean-luc / GROS Pat	DAX
14	ALDEBERT Hervé / GOURLAY Patrice	RION
15	MOONEN David / BEZZARI Raymond	BOOS
16	BARJOT André / BEAURIN Johan	MEZOS
17	DONET Patrick / MAKI Claude	
18	LECA Jacky / BREGEGERE Léopold	BOOS
19	DELUC Florian / MAIRE Roselyne	
20	RENARD Thierry / GIVAUDAN Adriano	MEZOS
21	GALLICE Pascal / PEREZ Tayeb	
22	FERDJANI Guy / GUENO Christophe	TALLER
23	SOLER José / HUCTEAU Marcel	MORCENX

2 Recommencer un concours

Nombre d'Equipes **87** Nombre de Poules **22**

Paramètres
1

Inscriptions
3

Tirage au sort
4

Rajouter une équipe
5

Gestion du concours
6



Concours en Poules
de 9 à 332 équipes
puis A B

Voir Payés
11

Manuel
12

Vidéos

Calcul des Prix
10

Impressions
7

Voir Fichiers
8

Fichier Équipes

Imprimer



Réalisation : fourmiland@orange.fr

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
- 8 - Pour un accès au fichier informatique

- 9 - Liste des équipes inscrites
- 10 - Calcul des Prix
- 11 - Consulter les prix remis
- 12 - Lecture du manuel

1 - PARAMÈTRES DU LOGICIEL

PARAMÈTRES DU CONCOURS

Nom du concours DOUB MIXTES MIMIZAN 1

Ville MIMIZAN 2 Date 15/08/2024 3

Club organisateur UBM 4

Type Doublette 5

Taille Écran 1600 1920 6

Afficher les rencontres OUI 7

Afficher les Prix OUI

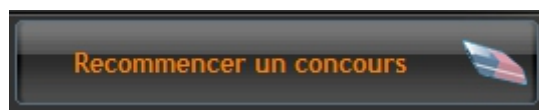
Mode Test OUI 8

Enregistrer 9

fourmiland@orange.fr

- 1 - Nom du Concours
- 2 - Ville du lieu du concours
- 3 - Date du Concours
- 4 - Club Organisateur
- 5 - Type de concours
- 6 - Taille de l'écran 1600 ou 1920
- 7 - Pour faire afficher les rencontres et les Prix
- 8 - Pour faire afficher des boutons tests pour essayer le logiciel
- 9 - Pour enregistrer les paramètres

2 - RECOMMENCER UN CONCOURS



Cliquer sur « Recommencer un concours »



Puis confirmer que vous voulez-bien recommencer.

3 - INSCRIPTIONS

INSCRIPTIONS POUR TESTS

Nb d'équipes

61

Inscriptions aléatoires

Renuméroter

Supprimer la ligne

Détruire tout

Fermer 

Numéro de l'équipe

61

Suivant

Noms

LEBRUN Lisa / MAOULIDA Eric

Inscrire

F12

Ville

DAX

Numéro	Noms	Ville
61	LEBRUN Lisa / MAOULIDA Eric	DAX
60	MAGNIEN Cyril / BOUGEARD Nathan	AUREILHAN
59	DE ALMEIDA AMARAL Vivien / BARCELO Jean michel	LALUQUE
58	PICART Claude / MOINEUSE Daniel	AUREILHAN
57	CHABERT Teddy / VIGNERON Joel	CARCEN
56	PARMENTIER Pierre / GUEIRARD Andre	CARCEN
55	SIVIGNON Alain / YNESTA Mathieu	PARENTIS
54	BENNET Jean claude / PANICHI Jeremy	CARCEN
53	BADAIRE Franck / GERMAIN Nicolas	
52	AIME Myriam / MAYER Yohan	CARCEN
51	LANFRANCHI Michel / FARRUGIA Johnny	CARCEN
50	LAURENT Gilbert / PROCIDA Christophe	CARCEN
49	NEVEU Joel / DANION Philippe	SINDERES
48	JACQUOT Frutuoso / MURE Jean guy	
47	DAADOUN Jean-pascal / TIZIONE Robert	SINDERES
46	PERIGNAT Florian / SUREAU Yannick	
45	BLONDEL Anhvan / MILESI Michel	SINDERES

Importer

Sauvegarder

Restaurer

IMPORTANT : PAS DE TROUS DANS LES NUMÉROS !

Valider la fin des inscriptions

Fermer 

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.

INSCRIPTIONS POUR TESTS

Nb d'équipes

81

Inscriptions aléatoires

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

Effacer tout

Nb Equipes: 61

Nb Poles: 16

Faire le tirage

Améliorer Doublons

S'il reste des doublons, un clic sur une case et un clic sur une autre permute les deux équipes.

Enregistrer

fournitland@orange.fr

Fermer

Équipe suivie :

17 MORCENX 43 RION 25 YCHOUX	2 MIMIZAN 39 37 51 CARCEN	15 PARENTIS 27 TALLER 45 SINDERES 22	16 TALLER 8 MEZOS 42 LESPERON 38 DAX	3 GASTES 1 MEZOS 46 58 AUREILHAN	14 PARENTIS 57 CARCEN 28 52 CARCEN	21 YCHOUX 26 TALLER 11 BOOS 56 CARCEN	59 LALUQUE 13 44 CARCEN 6 PARENTIS	31 VIELLE 49 SINDERES 18 LALUQUE 60 AUREILHAN
9 CARCEN 35 19 RION 20 PARENTIS	53 YCHOUX 41 61 DAX 36 CARCEN	48 4 47 SINDERES 5 STE EULALIE	33 STE EULALIE 54 CARCEN 29 VIELLE 50 CARCEN	32 LESPERON 24 TALLER 12 X xxx	30 34 23 X xxx	7 HERM 10 CARCEN 55 PARENTIS 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.

Pour améliorer les doublons de club en jaune, vous pouvez utiliser le bouton « Améliorer les doublons ». S'il n'y arrive pas complètement, à vous de faire les modifications à la main.



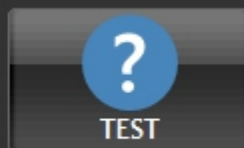
Bien sûr, n'oubliez pas d'enregistrer quand vous êtes satisfait. Vous pourrez imprimer le tirage à partir du module d'impression. Voir plus loin.

14	
8	61 CARCEN
	21 RION
	47 LIT

29	RION
15	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 - GESTION DU CONCOURS

Nb d'équipes 61 Nb poules 16

Poule n° 1 Équipe n° 0

Voir la Poule Rechercher

Poule n° 1

1T 23 29 48 32 2

2T 1 2

3T 2

Vainqueurs Perdants

Vers A Vers B

Barrage

23-SOLER José / HUCTEAU Marcel

29-PEREIRA DOS SANTOS Sonia / DESBOIS Jean pierre

48-JACQUOT Frutuoso / MURE Jean guy

32-SICAULT Cherubin / GOUTTENOIRE Nolhan

Auto Poules Auto cette Poule

Modifier Gomme

Vider Tout Annoncer les rencontres

Auto Tout Afficher les Prix

Voir grilles Voir toutes les Poules

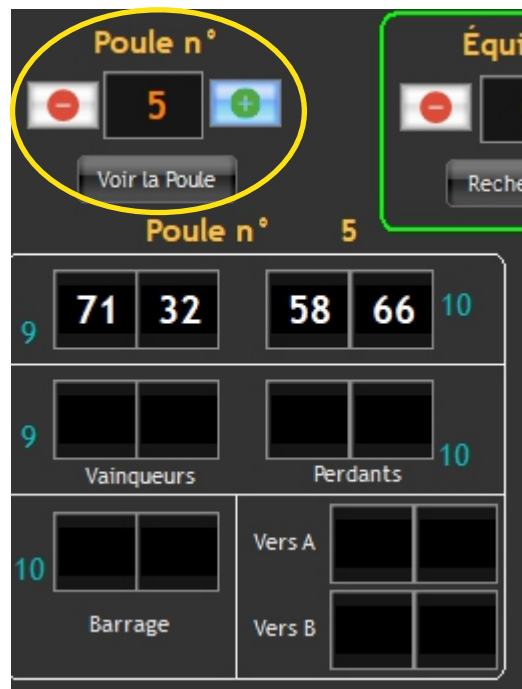
Fermer

Équipe surveillée : (G14)

Fermer

- 1 - Zones permettant de choisir d'afficher une poule particulière ou de rechercher une équipe.
- 2 - Affichage d'une poule d'après les recherches. Il suffit de cliquer sur une équipe pour qu'elle soit gagnante.
- 3 - Bouton permettant de modifier l'emplacement des équipes. À n'utiliser qu'en cas de problème.
- 4 - Bouton permettant d'utiliser la gomme pour corriger des erreurs de saisie.
- 5 et 6 - Zones des phases finales A et B. Les boutons sur fond vert sont là en mode test uniquement..

6.1 - AFFICHAGE D'UNE POULE



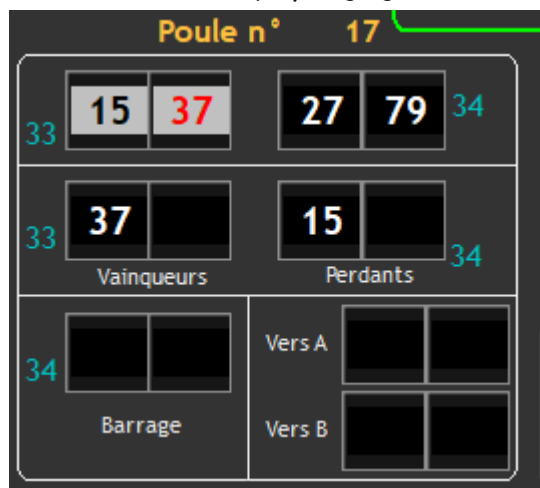
Inscrivez un numéro de poule et cliquez sur « Voir la Poule ». Exemple : Poule 1 et Poule 5. Vous pouvez aussi utiliser les boutons + et - pour faire défiler les poules.

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.

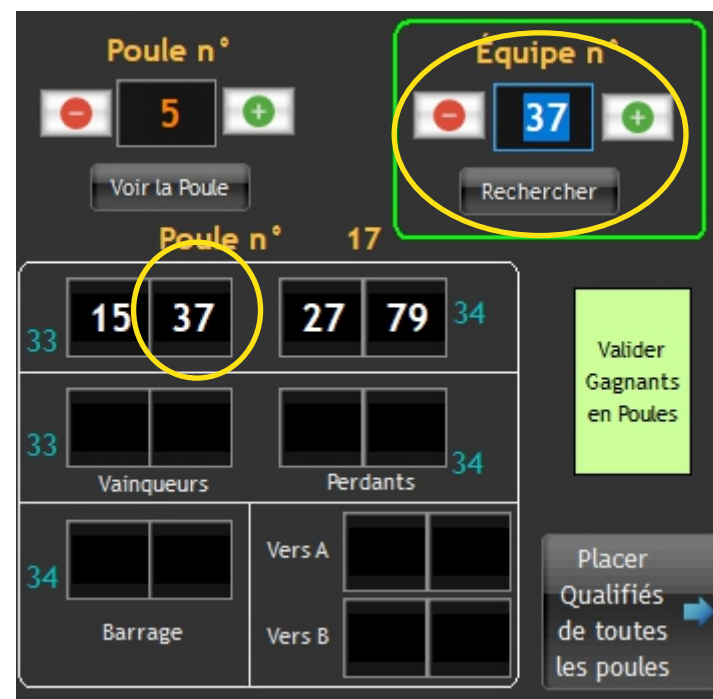
SAISIE D'UN RÉSULTAT

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 DES RENCONTRES ET DES PRIX

☒ Annoncer les rencontres

☒ Afficher les Prix

Vous pouvez choisir d'être informé de chaque partie à lancer.

Vous pouvez choisir d'être informé du prix à verser à un gagnant.

Concours A: 1/32 (H)

PESALOVO Joël / MERCIER	BRUN Daniel / RIPOLL René	 Valider
41	contre 36	
YCHOUX	CARCEN	

PAYER 14 € au n° 15

MOONEN David / BEZZARI Raymond PARENTIS

Payé Refus

A - Deuxième Tour (G)

Quand vous cliquez sur « Payé », c'est enregistré et vous pourrez revoir tous vos règlements et l'heure à laquelle ils ont été effectués.

6.3 - AFFICHAGE DE TOUTES LES POULES

Voir 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.

23 29 48 32 1	3 12 21 58 2	57 17 26 5 17 26 57 5 26 57 3	27 45 1 37 4	2 52 61 55 5	15 43 13 9 6	30 28 56 46 30 56 28 46 30 7	20 44 11 33 8	40 4 51 16 9	8 7 25 60 10	14 53 49 31 11
42 10 59 41 12	39 38 6 36 38 6 39 36 6 39 13	19 34 22 X 14	24 47 50 X 15	18 35 54 X 16						

RECHERCHE

Équipe n°

24

Rechercher

Les poules terminées sont encadrées en rouge

Pour rechercher facilement une équipe, tapez son numéro dans la zone de recherche. Elle se trouve dans la poule encadrée en jaune

6.4 - 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 Vers A 51 Vers B

Barrage

POULE 1 - Barrage -

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

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

6.5 - 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

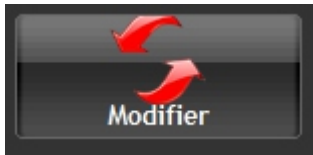
Enregistrer

Annuler

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

Il sera toujours possible en allant directement dans les fichiers (Voir menu principal 8) de rattraper des bêtises !

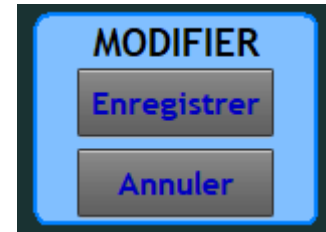
6.6 - MODIFICATION DU POSITIONNEMENT AU HASARD AUTOMATIQUE



Le bouton « Modifier » est fait pour cela. A n'utiliser que pour éviter des problèmes...

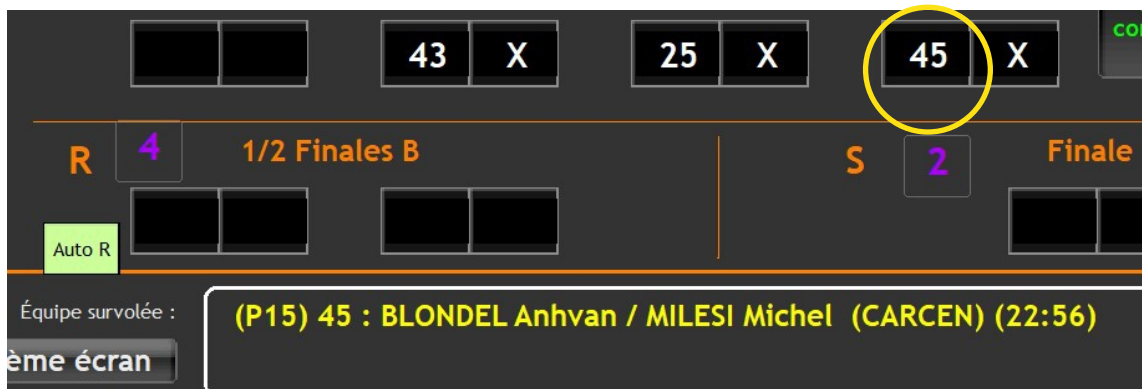


Exemple, le 33 est tombé contre X et vous désirez modifier ce choix. Après avoir cliqué sur « Modifier » l'écran passe sur fond vert. Cliquez sur le 33 puis sur une autre case. Elles seront permutées



N'oubliez pas d'enregistrer.

6.7 - SURVOL D'UNE CASE



Exemple, en survolant l'équipe 45, le logiciel affiche en bas de l'écran diverses informations.

P15 - case informatique où se trouve cette équipe puis numéro de l'équipe, noms et club ou ville et l'heure à laquelle cette équipe est arrivée ou a perdu dans cette case

6.8 - AFFICHER SECOND ÉCRAN



Ce bouton affiche un second écran avec la liste de toutes les équipes par ordre croissant et à côté le numéro de leur adversaire ou vide s'ils ne sont pas couverts. Je déporte cet écran fille sur un second écran tourné vers les joueurs et ils peuvent consulter s'ils sont couverts ou non. Génial !

7 - IMPRESSIONS DIVERSES

IMPRESSIONS DIVERSES

Imprimer la liste des équipes

Imprimer la Grille du premier tour

Imprimer les Affiches du premier tour

Imprimer le Résultat des Poules

Imprimer les Concours A et B

Imprimer des grilles vierges

Fermer



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

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.

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

À la fin des poules, imprimez le graphique.

Imprimer les concours A et B sur une feuille quand c'est possible.

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

8 - CALCUL DES PRIX

CALCUL DES PRIX : POULES puis CONCOURS A et B

1

Nom du Concours DOUB MIXTES MIMIZAN

Nombre d'Équipes	Inscription équipe	Total	0%	Dotation	TOTAL À PARTAGER	
61	12 €	732 €	25%	183 €	915 €	Recalculer

Montant versé aux 2V en B 8 €

Montant versé aux 2V en C 4 €

% restant pour le A 60 %

% restant pour le B 40 %

Relancer les
Calculs des NB

Nb en A 61 Nb en B 61

Nb en C 32

Concours A : F 32 G 16 H 8 I 4 J 2 K 1 L M N

Concours B : O 31 P 15 Q 8 R 4 S 2 T 1 U V W

Nb 2V en Poules 16 X 8 € = 128 €

Nb 2V au barrage 29 X 4 € = 116 €

Reste pour A et B : 671 €

Reste à partager pour A : 403 €

CONCOURS A

Paiement aux vainqueurs

	A payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en F	16	6 €	14	96
Vainqueurs en G	8	14 €	20	112
Vainqueurs en H	4	21 €	41	84
Vainqueurs en I	2	32 €	73	64
Vainqueurs en J	1	47 €	120	47
Vainqueurs en K		 €		
Vainqueurs en L		 €		
Vainqueurs en M		 €		

+ Plus le montant versé en B ou C

Recalculer

Total réel distribué

403 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

Reste à partager pour B : 268 €

CONCOURS B

Paiement aux vainqueurs

	A Payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en O		 €		
Vainqueurs en P	7	12 €	12	84
Vainqueurs en Q	4	20 €	32	80
Vainqueurs en R	2	30 €	62	60
Vainqueurs en S	1	44 €	106	44
Vainqueurs en T		 €		
Vainqueurs en U		 €		
Vainqueurs en V		 €		

Recalculer

Total réel distribué

268 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

Coefficients

6

12

20

30

42

56

70

99

2

CONCOURS A

Paiement aux vainqueurs

	A payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en F	16	6 €	14	96
Vainqueurs en G	8	14 €	20	112
Vainqueurs en H	4	21 €	41	84
Vainqueurs en I	2	32 €	73	64
Vainqueurs en J	1	47 €	120	47
Vainqueurs en K		 €		
Vainqueurs en L		 €		
Vainqueurs en M		 €		

+ Plus le montant versé en B ou C

Recalculer

Total réel distribué

403 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

CONCOURS B

Paiement aux vainqueurs

	A Payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en O		 €		
Vainqueurs en P	7	12 €	12	84
Vainqueurs en Q	4	20 €	32	80
Vainqueurs en R	2	30 €	62	60
Vainqueurs en S	1	44 €	106	44
Vainqueurs en T		 €		
Vainqueurs en U		 €		
Vainqueurs en V		 €		

Recalculer

Total réel distribué

268 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

CONCOURS A

Paiement aux vainqueurs

	A payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en F	16	6 €	14	96
Vainqueurs en G	8	14 €	20	112
Vainqueurs en H	4	21 €	41	84
Vainqueurs en I	2	32 €	73	64
Vainqueurs en J	1	47 €	120	47
Vainqueurs en K		 €		
Vainqueurs en L		 €		
Vainqueurs en M		 €		

+ Plus le montant versé en B ou C

Recalculer

Total réel distribué

403 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

CONCOURS B

Paiement aux vainqueurs

	A Payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en O		 €		
Vainqueurs en P	7	12 €	12	84
Vainqueurs en Q	4	20 €	32	80
Vainqueurs en R	2	30 €	62	60
Vainqueurs en S	1	44 €	106	44
Vainqueurs en T		 €		
Vainqueurs en U		 €		
Vainqueurs en V		 €		

Recalculer

Total réel distribué

268 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

CONCOURS A

Paiement aux vainqueurs

	A payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en F	16	6 €	14	96
Vainqueurs en G	8	14 €	20	112
Vainqueurs en H	4	21 €	41	84
Vainqueurs en I	2	32 €	73	64
Vainqueurs en J	1	47 €	120	47
Vainqueurs en K		 €		
Vainqueurs en L		 €		
Vainqueurs en M		 €		

+ Plus le montant versé en B ou C

Recalculer

Total réel distribué

403 €

A cause des arrondis, le total réel peut être en rouge. Vous pouvez modifier alors les montants individuels en jaune puis cliquez sur "Recalculer". Ceci vous permet d'ajuster le total à partager au montant distribué.

CONCOURS B

Paiement aux vainqueurs

	A Payer	Montant	Cumulé	Total
Vainqueurs en O		 €		
Vainqueurs en P	7	12 €	12	84
Vainqueurs en Q	4	20 €	32	80
Vainqueurs en R	2	30 €	62	60
Vainqueurs en S	1	44 €	106	44
Vainqueurs en T		 €		
Vainqueurs en U		 €		
Vainqueurs en V		 €		

9 - VOIR PAYÉS

PAYER 14 € au n° **15**

MOONEN David / BEZZARI Raymond PARENTIS

Payé **Refus**

A - Deuxième Tour (G)

En cliquant sur « Payé » dans le message qui s'affiche en temps réel, cette action s'enregistre. En cliquant sur le bouton 11 « Voir payés » du menu principal vous avez accès à la table des paiements.

Eq :	15	Filter	Voir Tout
NumEQ	MONTANT	HEURE	
15	14.00 €	18:01	
3	6.00 €	17:54	
31	4.00 €	15:32	
31	4.00 €	15:32	
32	6.00 €	17:54	
34	6.00 €	17:54	
39	8.00 €	15:32	
41	14.00 €	18:01	
47	6.00 €	17:54	
56	8.00 €	17:45	

10 - FICHIERS INFORMATIQUES

Poules

Concours A

Concours B

1T 2T Barrage

CONCOURS A

CONCOURS B

F

G

H

I

Cellule	Equipe	Sit.	
F1	10	P	
F10	23	P	
F11	31	P	
F12	15	G	
F13	19	P	
F14	16	G	
F15	41	G	
F16	46	P	
F17	12	P	
F18	34	G	
F19	6	G	
F2	3	G	
F20	1	P	
F21	24	G	
F22	52	P	
F23	17	G	
F24	37	P	
F25	47	G	
F26	60	P	

Cellule	Equipe	Sit.	
G1	53	A	
G10	43	A	
G11	20	A	
G12	17	A	
G13	44	P	
G14	36	G	
G15	24	A	
G16	3	A	
G2	34	A	
G3	41	G	
G4	32	P	
G5	61	P	
G6	15	G	
G7	47	P	
G8	16	G	
G9	6	A	

Cellule	Equipe	Sit.	
H1	41	A	
H2	36	A	
H3	16	A	
H4		A	
H5		A	
H6	15	A	
H7		A	
H8		A	

Cellule	Equipe	Sit.	
I1		A	
I2		A	
I3		A	
I4		A	

Vous n'aurez pas à aller consulter ces fichiers sauf en cas de grosse bourde (avec la gomme par exemple) Chaque tour du concours est matérialisé par une lettre. Exemple le deuxième tour du A est représenté par G. Quand vous survolez une équipe il vous dit dans quelle case informatique elle se trouve. Exemple, l'équipe 36 est signalée dans la cas G14. C'est bien le cas. On lit sur cette ligne que la case G14 contient l'équipe 36 qui a gagné son match (G). En G4, il y a l'équipe 32 qui perdu (P). en H6, il y a l'équipe 15 qui attend (A). Vous pouvez modifier sous votre responsabilité !!!

11 - INFORMATIONS

Si vous désirez me faire part de vos remarques, n'hésitez pas.

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

Le programme évolue régulièrement. Allez voir s'il n'y a pas des mises à jour.

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.

Pour le capturer sur le Net, tapez par exemple fourmi40 dans google et vous serez sur mon site

<https://fourmiland.wixsite.com/petanque-fourmi>

