CONCOURS EN DEUX TOURS PUIS CONCOURS A, B, C et D

D'après une idée venue du Danemark !

1 - Liste des équipes inscrites

2 - Pour fixer les paramètres

3 - Pour recommencer un concours

4 - Pour Inscrire les équipes

5 - Pour faire le tirage au sort

6 - Pour rajouter une équipe si possible

7 - Gestion complète du concours

8 - Pour Imprimer Liste ou Grille

9 - Pour voir le fichier informatique (experts)

PRINCIPE

Fonctionnement de ce type de concours original. Au début un premier tour classique avec un X si impair.
Le second tour oppose les gagnants entre-eux (avec un X si impair) et les perdants entre eux.
Après les deux tours, on a des équipes qui ont gagné puis gagné. Elles feront le concours A
les équipes qui ont gagné puis perdu feront le concours B. Celles qui ont perdu puis gagné feront le concours C.
Puis enfin celles qui ont perdu puis perdu feront le concours D.
Le premier tour du concours A, B, C ou D sera un tour de cadrage avec des X.

PARAMÈTRES

Indiquez le nom du concours, la date et le type (TàT, Doub ou Trip)

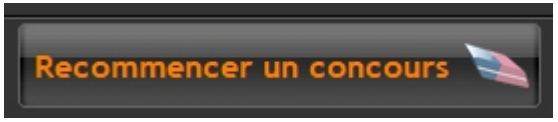
Le nombre d'équipes sera mis automatiquement par le logiciel.

Indiquez la taille horizontale de votre écran et choisissez une résolution.

Mode test : dans ce mode des boutons supplémentaires apparaîtront pour essayer le logiciel rapidement.

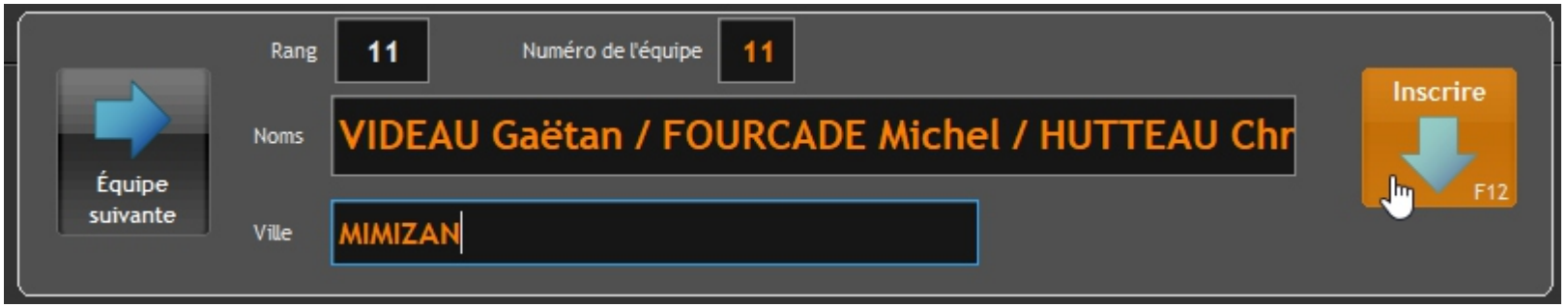
Pensez à enregistrer !

RECOMMENCER UN CONCOURS



Cliquez sur le bouton
puis confirmez votre choix.

INSCRIPTIONS



Tapez les noms puis la ville ou le club (non obligatoire) et Cliquez sur Inscrire ou F12

Le tableau de dessous vous permet de suivre les inscriptions et de les modifier en cas d'erreur. Le rang indique le nombre d'équipes, le N° de l'équipe correspond au rang en général, mais vous pouvez le modifier en modifiant le numéro de la première équipe.

Rang	Numéro Eq	Noms	Ville
12	12	VIDEAU Gaëtan / FOURCADE Michel / HUTEAU Christophe	MIMIZAN
11	11	BARJOT André / BEAURIN Johan / DONET Patrick	BOOS
10	10	GOURLAY Patrice / MOONEN David / BEZZARI Raymond	BOOS
9	9	PICHEREAU VOISIN Jean-luc / GROS Patrick / ALDEBERT Hervé	BOOS
8	8	FOUQUET Nicolas / PARGADE André / BAILLARGEAT Jean marc	BOOS
7	7	ROUTIN Julien / SPEZIA Maurice / BARAZZA Alain	DAX
6	6	BABIN Liberto / COZETTE Aurélien / GUERET Gerard	BOOS
5	5	GASTALDIN Maxime / BLANCHET Guy / MOUCHNINO Philippe	DAX
4	4	DEGUILHEM Sandrine / DEMARIA Georges / MARCEAU Nicolas	DAX
3	3	GAUCHER Cecile / SCAMANDRO Pierre / FOUSSETTE Eric	DAX
2	2	FLEURET Daniel / MATTERN Alain / FORESTAS Yvan	DAX
1	1	CONQUET Angélino / PIERINI Alain / BRAUX Cyril	DAX

Comme tout tableau, un clic droit vous permet de le sauver au format Excel.

EN MODE TEST

Vous pouvez inscrire rapidement un grand nombre d'équipes après confirmation. Cela vous permet de tester le logiciel sans inscrire manuellement les équipes.

Quand toutes les équipes sont saisies, n'oubliez pas de valider la fin des inscriptions sinon vous ne pourrez pas faire le tirage au sort.

LISTE DES ÉQUIPES

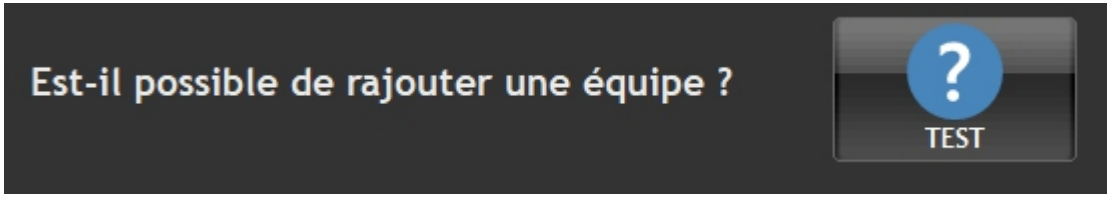
Quand les inscriptions sont terminées, vous pouvez imprimer la liste des équipes pour l'afficher.

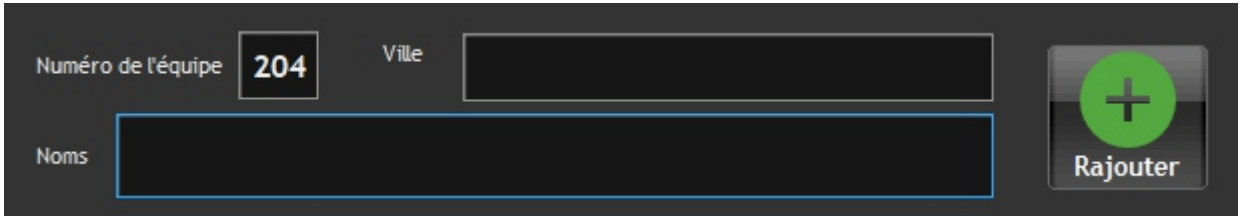
Liste des Équipes 30/06/2022

X	Num	Noms	Ville
1	1	CONQUET Angélino / PIERINI Alain / BRAUX Cyril	VIELLE
2	2	FLEURET Daniel / MATTERN Alain / FORESTAS Yvan	GASTES
3	3	GAUCHER Cecile / SCAMANDRO Pierre / FOUSSETTE Eric	CARCEN
4	4	DEGUILHEM Sandrine / DEMARIA Georges / MARCEAU Nicolas	GASTES
5	5	GASTALDIN Maxime / BLANCHET Guy / MOUCHNINO Philippe	STE EULALIE
6	6	BABIN Liberto / COZETTE Aurélien / GUERET Gerard	GASTES
7	7	ROUTIN Julien / SPEZIA Maurice / BARAZZA Alain	
8	8	FOUQUET Nicolas / PARGADE André / BAILLARGEAT Jean marc	RION

RAJOUTER UNE ÉQUIPE

Si vous n'avez pas saisi encore le moindre résultat de match, vous pourrez saisir une nouvelle équipe de retardataires.
Lancez le test et si c'est possible indiquez le club ou ville, les noms des joueurs de l'équipe et cliquez sur « Rajouter ».



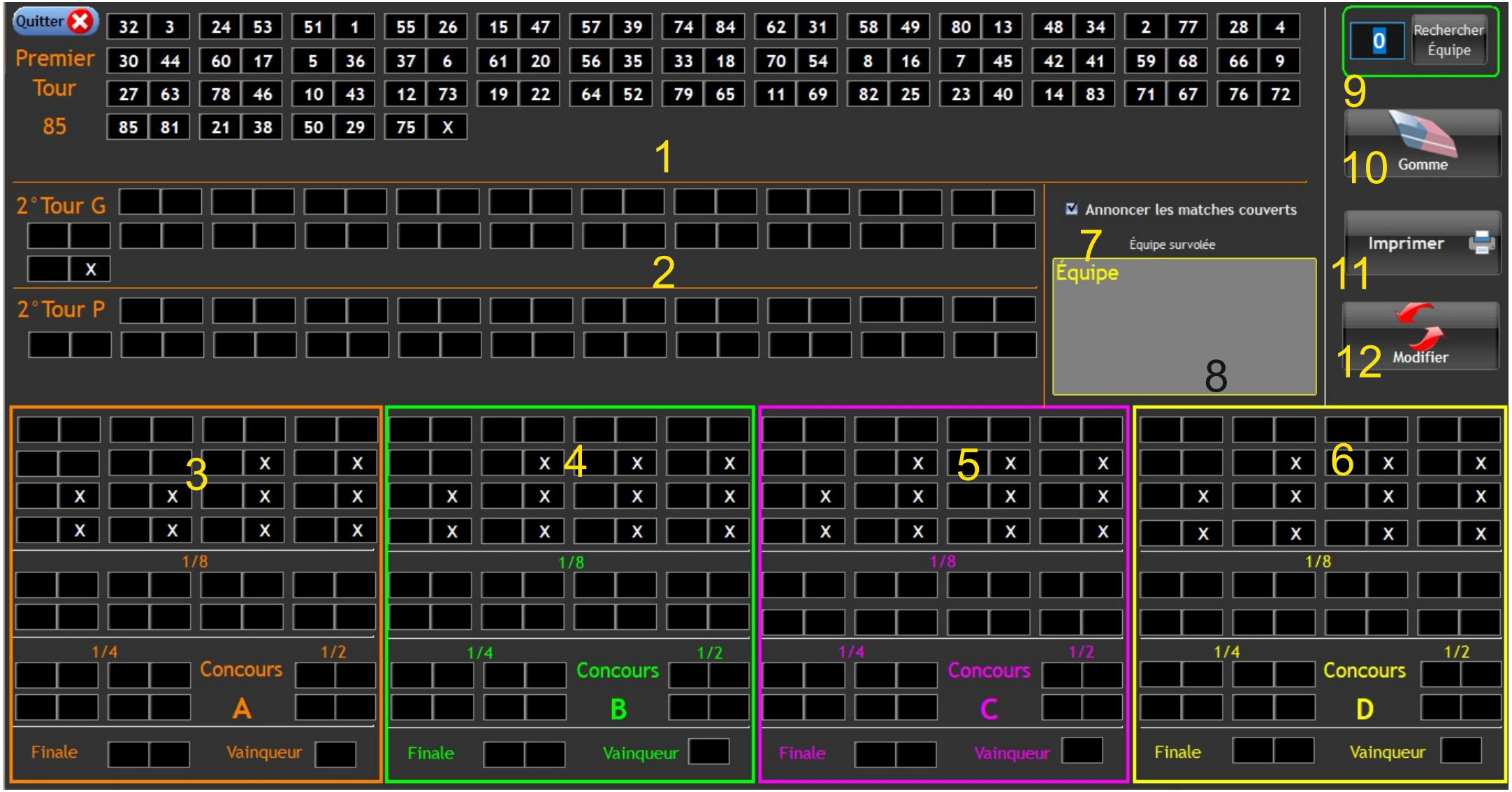


TIRAGE AU SORT

Le nombre d'équipes est rappelé.
Cliquez sur « Faire le tirage ».
Il s'affiche immédiatement.
Vous pouvez le refaire si vous le désirez.
Si un match concerne deux équipes du même club, elles apparaissent en jaune.
Ou vous laissez comme cela, ou vous cliquez sur « Améliorer Doublons ».
Vous pouvez aussi cliquer sur un numéro puis immédiatement sur un autre numéro, ils seront permutés.
Quand vous êtes satisfaits, cliquez sur « Enregistrer ».

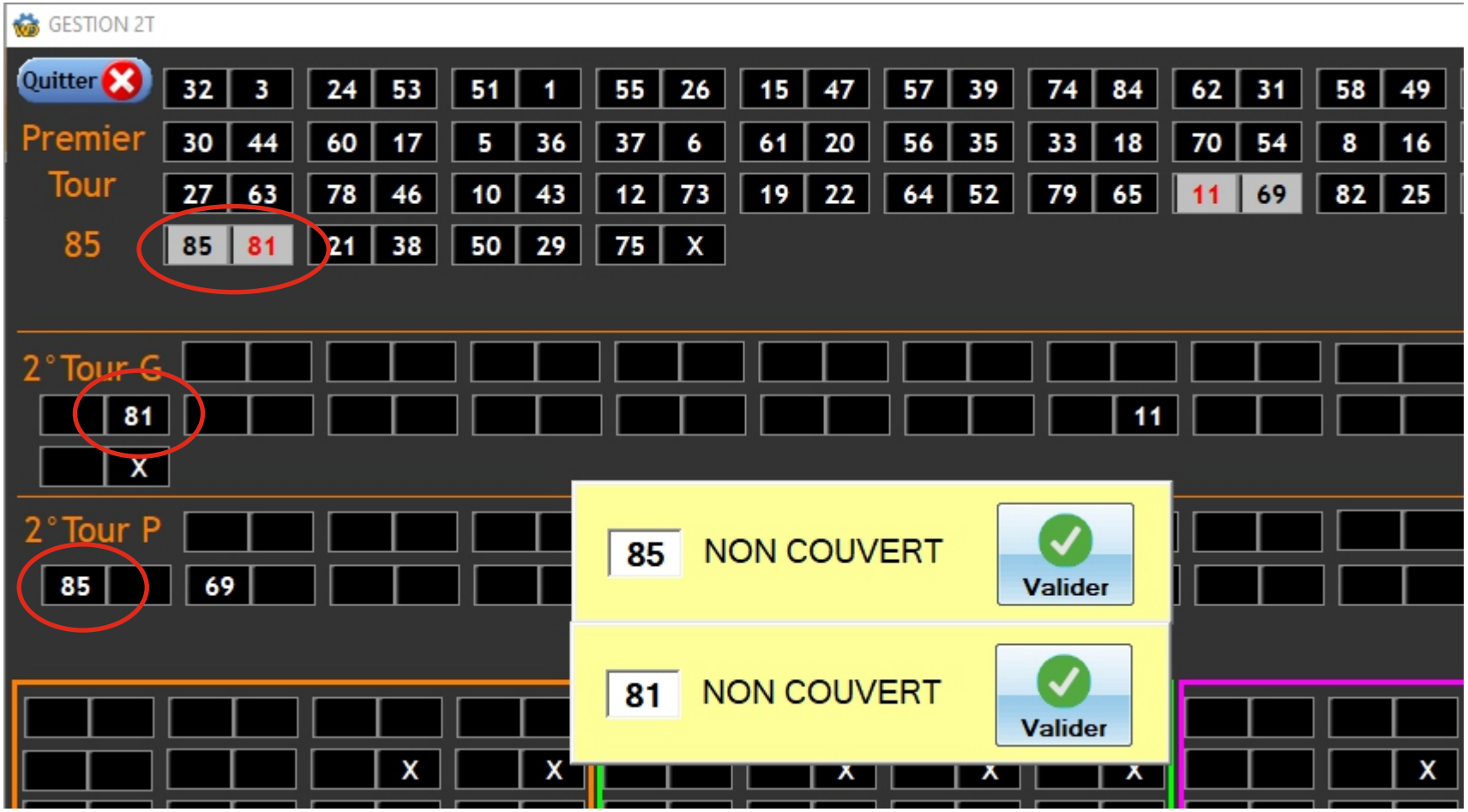
Remarque, en survolant avec la souris un numéro, le nom des joueurs apparaît.
Exemple : vous voyez les noms des joueurs de l'équipe 18 car la souris est au dessus de 18.

GESTION DU CONCOURS



1 - Matches du premier tour
2 - Second tour G et P
3 - Concours A
4 - Concours B
5 - Concours C
6 - Concours D
7 - Annoncer les matches ou non
8 - Equipe survolée par la souris
9 - Pour rechercher une équipe
10 - Activer la gomme
11 - Imprimer la grille en cours
12 - Modifier l'emplacement d'un numéro fixé par le logiciel.

SAISIE D'UN VAINQUEUR

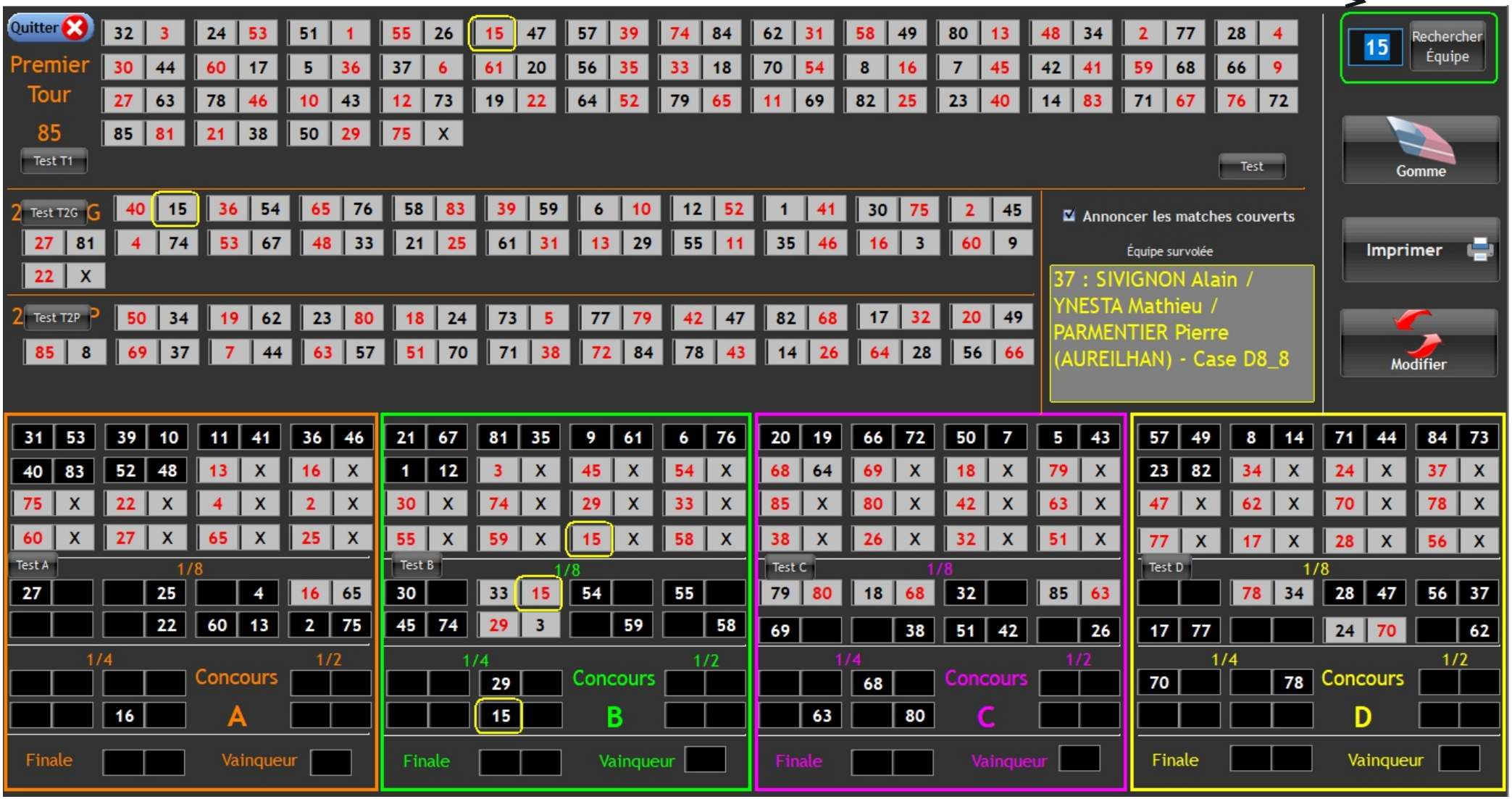


Exemple : le 81 a gagné contre le 85. Il suffit de cliquer sur le 81. Il a gagné et passe au second tour des gagnants Le 81 passe au second tour des perdants. Le logiciel signale si les équipes sont couvertes ou non. Le vainqueur est signalé en rouge et le perdant en noir. Le fond de la case passe en blanc. Il est donc facile de voir les matches non terminés.

Après avoir cliqué sur un vainqueur, le logiciel signale si les deux équipes sont couvertes ou non. Si c'est le cas, un affichage vous signale le match à venir. A vous de l'annoncer.

RECHERCHER UNE ÉQUIPE

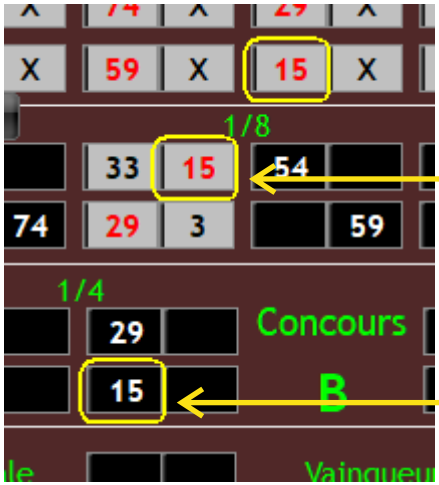
Le concours a bien avancé. Vous recherchez où se situe l'équipe 15 par exemple. Tapez 15 et cliquez sur « Rechercher »



Le logiciel encadre en jaune tous les endroits où se trouve le numéro 15. Facile !

LA GOMME

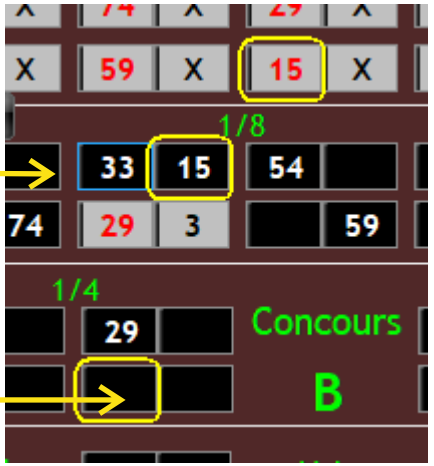
En cas d'erreur de saisie, cliquez sur la gomme.
Le fond d'écran passe en magenta.
Quand vous aurez fini les modifications n'oubliez pas d'enregistrer ou d'abandonner si mauvaises manipulations.



Exemple : le match 33 contre 15 n'est pas effectué et vous avez marqué le 15 gagnant par erreur.
Cliquez sur le 15 et le 33 sur fond blanc.

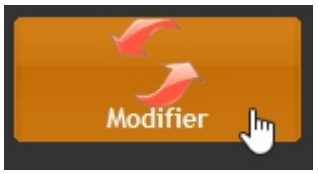
Ils repassent sur fond noir.

Avec la gomme cliquez sur le 15 sur fond noir. Il disparaît.

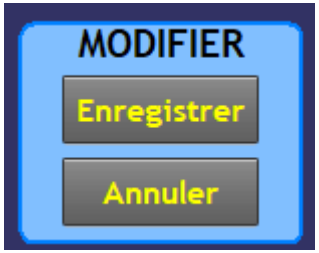


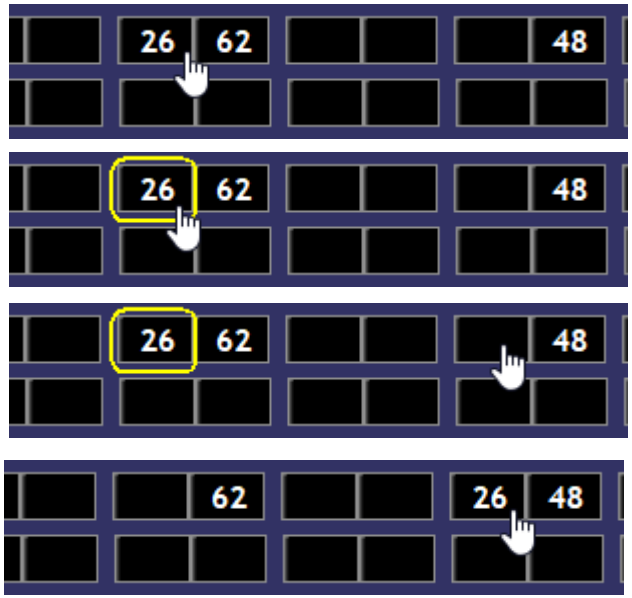
Avec la gomme active, un clic sur un numéro sur fond noir le fait disparaître.
Un clic sur un numéro sur fond blanc le fait repasser sur fond noir.
Facile de supprimer des saisies.
Attention à ne pas supprimer n'importe quoi. En cas d'erreur, il vous reste la possibilité d'annuler.
Si tout va bien, enregistrez !

MODIFIER UN TIRAGE



Ceci n'est pas nécessaire, mais vous pouvez modifier l'emplacement d'un tirage pour diverses raisons. Pour cela cliquer sur « Modifier »
Le fond d'écran passe en bleu. Quand vous aurez fini les modifications n'oubliez pas d'enregistrer ou d'abandonner si mauvaises manipulations.





Exemple : Le 26 joue contre le 62 et vous voudriez le déplacer.
Cliquez sur le 26

Il est sélectionné et est encadré en jaune pour vous le signaler.

Cliquez sur une autre case du même niveau. Exemple à côté du 48.

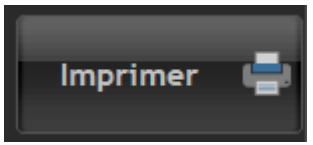
Le 26 à été déplacé et jouera contre le 48.

Un clic sélectionne une case. Un second clic sur une autre case permute le contenu des deux cases.

A utiliser par exemple pour faire avancer des concours amicaux et faire en sorte qu'une équipe n'attende pas des heures.

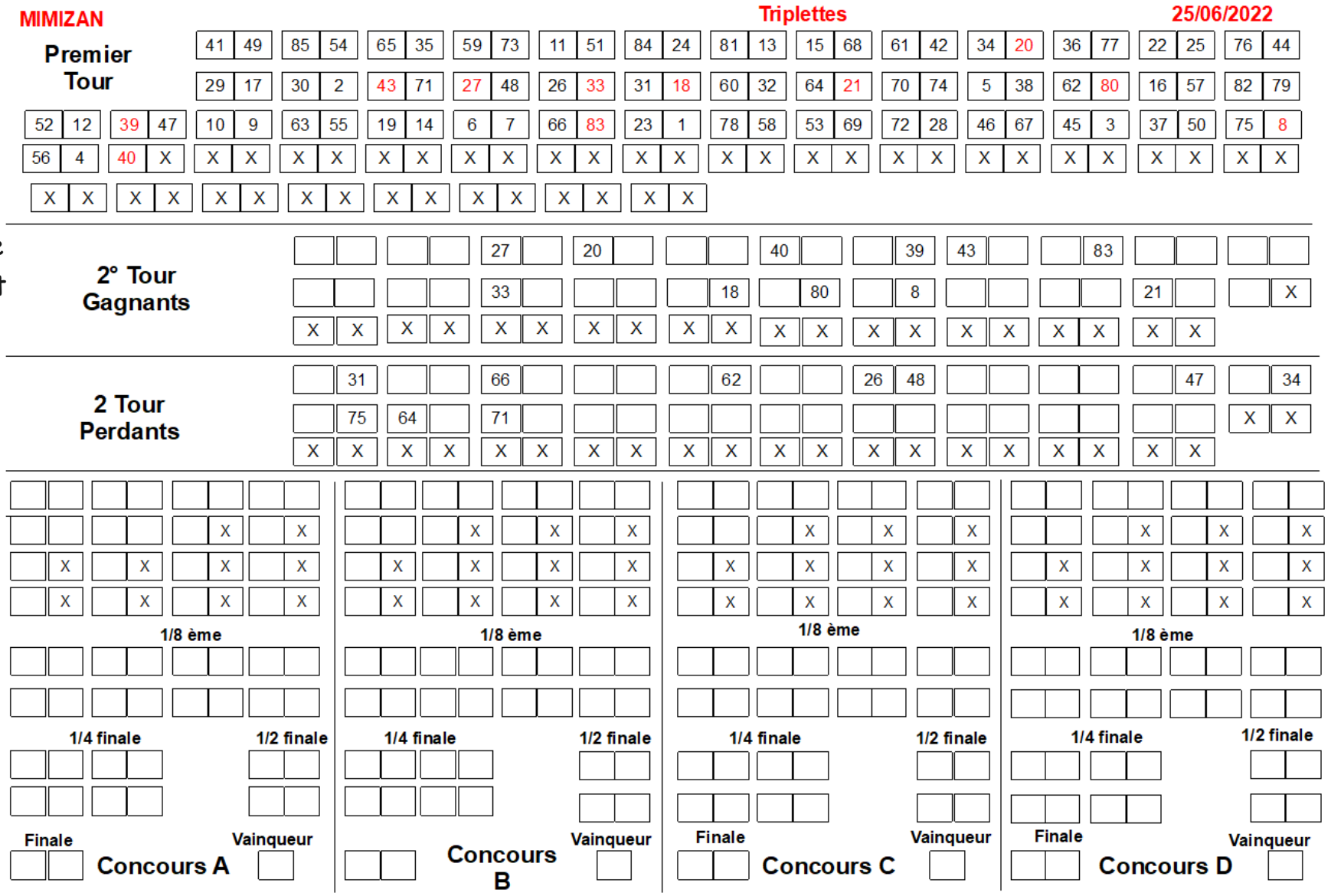
Enregistrez pour valider vos modifications et revenir à la gestion du concours sur fond gris.

IMPRIMER LA GRILLE



A tout moment, vous pouvez imprimer la grille du concours.
Soit quand il est fini pour le conserver, soit en cours de route pour suivre à la main le concours.

Il est possible d'imprimer cet aperçu écran ou de le sauvegarder en PDF par exemple.



CONSULTER LA GRILLE

POUR EXPERTS SEULEMENT !!!!!

Le fichier informatique qui conserve toutes les informations de gestion du concours est consultable et modifiable par vos soins.
Aucun intérêt en temps normal, mais si vous avez fait une énorme erreur par exemple avec la gomme, vous pourrez reconstituer le fichier.

Quand vous survolez une équipe , vous obtenez les noms des joueurs, le club ou la ville (entre parenthèses) et la case informatique dans laquelle elle se trouve.
Exemple : l'équipe 28 est de Mimizan et se situe dans la case T2G_42.
T2G pour le groupe 2ème tour des gagnants et la case n° 42.
A quoi cela peut-il servir ? Consultons la grille.

Sélectionnons les cases T2G par un clic sur la ligne du haut.
Faisons dérouler jusqu'à la case T2G_42.
Nous voyons que cette case contient l'équipe 28 et que sa situation est en attente.
Les situations possibles sont « A » pour Attente, « G » pour gagné et « P » pour perdu.
Vous pouvez modifier le numéro de l'équipe de n'importe quelle case ainsi que sa situation (AGP).
Vous pouvez donc intervenir facilement pour rattraper des anomalies.
ATTENTION À NE PAS FAIRE N'IMPORTE QUOI