PRÉSENTATION DU LOGICIEL 2T - Barrage - Puis A et B

NOUVEAU LOGICIEL

Les concours actuels se font de plus en plus en poules en deux tours plus un barrage. Ceci permet de ne pas être éliminés du concours A même si on a une défaite dans les deux premiers tours.
Désavantages : le second tour se joue systématiquement sur un terrain où une équipe vient de jouer. Pas d'équité sportive. D'ailleurs pourquoi attribuer les terrains ?
Le match de barrage oppose souvent deux équipes qui se sont déjà rencontrées au premier tour. Quel dommage !
Suivant le nombre d'inscrits, il peut y avoir jusqu'a trois poules de 3, c'est-à-dire 3X au premier et au second tour. Encore dommage !

PRINCIPE DE CETTE NOUVELLE MÉTHODE

On reste sur deux tours et un tour de barrage. C'est simplement le fait qu'il n'y ait plus de poules qui change. Au premier tour il y a un X ou aucun.
Au second tour il peut y avoir 1 X à une victoire, ou un X à zéro victoire,
ou 2X (un à 1 victoire et un à zéro victoire) ou aucun X.
Au barrage il peut y avoir un X ou aucun. Donc moins de X que dans les poules.
Au bout des deux premiers tours , les deux victoires iront au concours A et les deux défaites iront dans le concours B. Celles qui n'ont qu'une victoire feront le barrage.
A la fin de barrage, celles qui ont deux victoires iront dans le A et celle qui sont restées à une victoire iront dans le B.
J'ai appelé ces trois premiers tours les grilles A, B et C
Au concours A il y aura les grilles D, E, F, etc. et au B les grilles M, N, O, etc.
Au premier tour du A ou du B il peut y avoir un X suivant le nombre d'inscrits.
Le second tour du A et du B, c'est le tour de cadrage et il aura le nombre de X nécessaire pour tomber sur une puissance de deux pour la suite.

Ce logiciel est très proche du principe des matches en poules mais il élimine les inconvénients inacceptables cités plus haut.

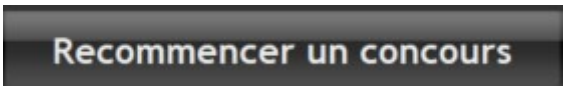
Le logiciel gère de 16 à 512 équipes. Il fonctionne sous Windows avec un écran de résolution 166x900 ou mieux 1920x1080. Le concours complet tient sur une seule fenêtre quand c'est possible.
A découvrir !!!

MENU PRINCIPAL

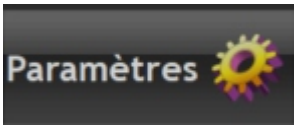
1- Pour recommencer un concours
2- Réglage des paramètres
3- Inscriptions des équipes
4-Consulter et imprimer les équipes
5- Lancer le tirage au sort initial
6-Lancer le graphique du concours
7-Faire les calcul des prix à distribuer
8-Consultation du manuel
9- Impression de grilles vierges de concours
10-Afficher l'heure en plus grand sur l'écran
11-Faire une sauvegarde des grilles pour une restauration ultérieure si besoin.
12-Info à lire
13-Affiche le tableau des équipes
14-Affiche les grilles. Ce sont les fichiers informatiques du concours.

PS : Le 7 et le 11 sont en cours de développement...

RECOMMENCER UN CONCOURS



Commencer par cliquer sur ce bouton puis valider



PARAMÈTRES

Cliquez sur ce bouton pour régler les paramètres du logiciel.
Voici l'écran qui apparaît.

1 - *Informations relatives au concours.*

2 - *Réglages concernant le fonctionnement du logiciel. Modifiables à tout moment.*

* *Afficher les rencontres : Le logiciel vous affichera les matches à lancer.*
* *Afficher les prix : Le logiciel vous demandera de payer les vainqueurs.*
* *Eviter si possible que deux équipes du même club se rencontrent au second tour.*
* *Eviter si possible que deux équipes du même club se rencontrent au barrage.*

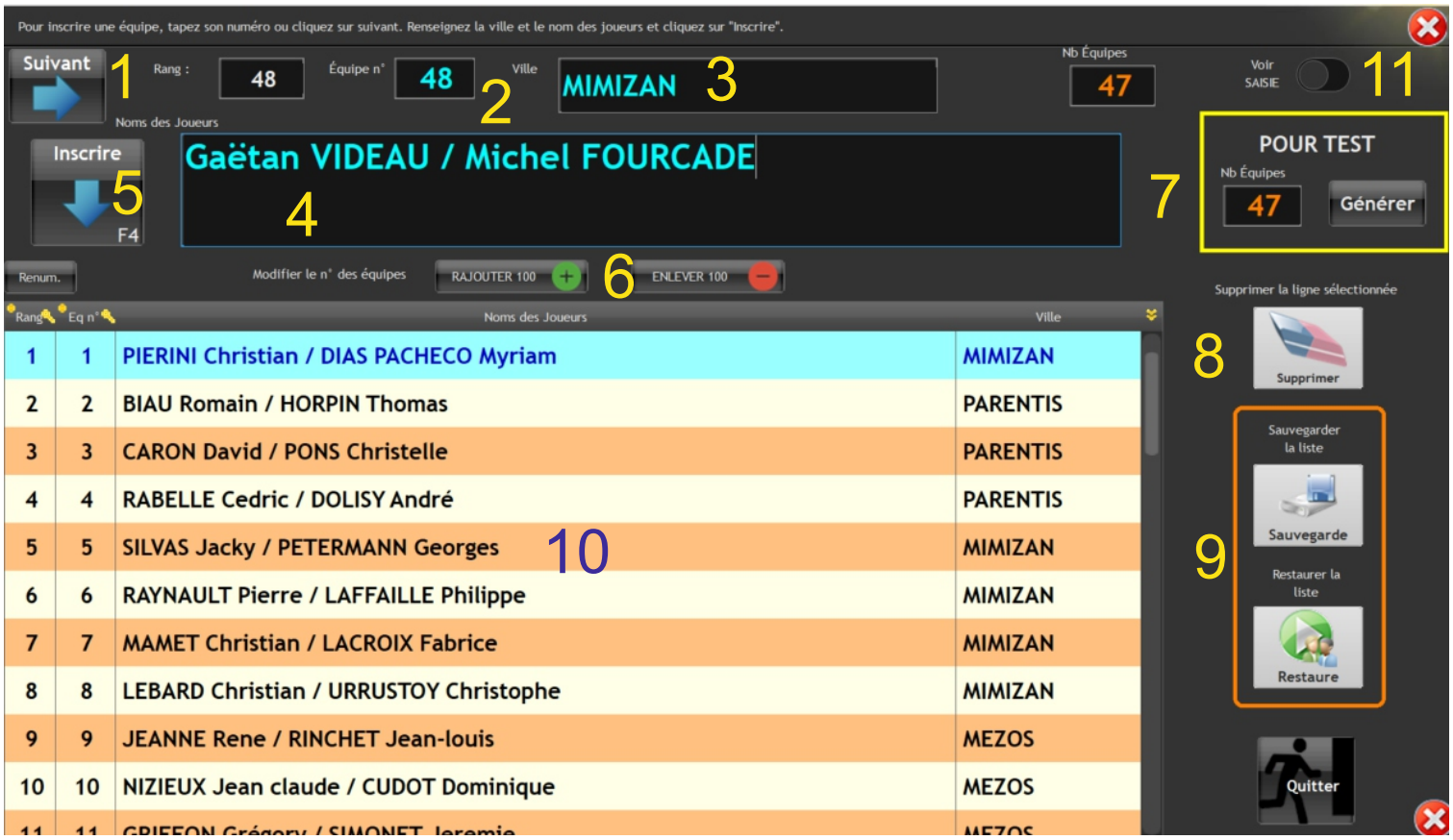
3 - *Les écrans sont de différentes tailles pour s'adapter à votre ordinateur. Choisissez la résolution qui va le mieux avec votre matériel..*

4 - *Mode Test : Afin de tester le logiciel, des possibilités sont offertes aux testeurs. Des boutons permettent d'inscrire rapidement des équipes et de désigner automatiquement des gagnants. Ne pas utiliser pendant la gestion d'un concours*

5 - *N'oubliez bien sûr pas d'enregistrer.*

INSCRIPTION DES ÉQUIPES

Chaque équipe comporte un ID de 1 au nombre maximum d'équipes. Si vous effacez des équipes pensez à renuméroter le rang (Renum.).
Le vrai numéro de l'équipe suit (Cela peut être le même que l'ID).
Enfin le nom des joueurs et la ville ou le club.



Commencez par détruire les équipes du précédent concours (Voir liste des équipes).

1- Cliquer sur le bouton suivant pour inscrire l'équipe suivante.

2- Indiquez son numéro si celui affiché ne vous convient pas.

3- Indiquez la ville ou le club. Pas indispensable

4- Indiquez ici les noms des joueurs. Format à votre convenance.

5- Cliquez ici (ou touche F4) pour inscrire l'équipe. Elle apparaît dans le tableau.

6- Vous pouvez modifier le n° des équipes en rajoutant ou enlevant 100.

7- Seulement pour faire des tests afin d'éviter d'inscrire manuellement plein d'équipes.

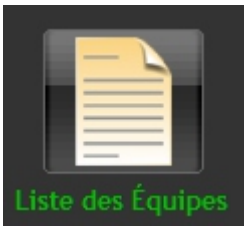
8- Vous pouvez supprimer une ligne du tableau et renuméroter les ID équipes.

9- L'enregistrement des équipes est automatique, mais vous pouvez les sauver dans un fichier externe et les récupérer un autre jour (9).

10 - Le tableau peut apparaître dans l'ordre choisi en cliquant une ou deux fois sur l'entête d'une colonne. Modifiez une équipe en cliquant sur sa ligne puis Inscrire et confirmer.

11 - Voir saisie. Le haut de l'écran est recopié en grand et peut s'afficher sur un second écran tourné vers les spectateurs pour contrôler l'exactitude de la saisie (Orthographe).

LISTE DES ÉQUIPES



Pour consulter et imprime la liste des équipes.

1 - Recommencer un concours en détruisant la liste des équipes du concours précédent.

2 - Recommencer un concours sans détruire la liste des équipes.

3 - Choisissez le mode d'impression sur une ou deux colonnes.

4 - Lancez l'impression après visualisation à l'écran.

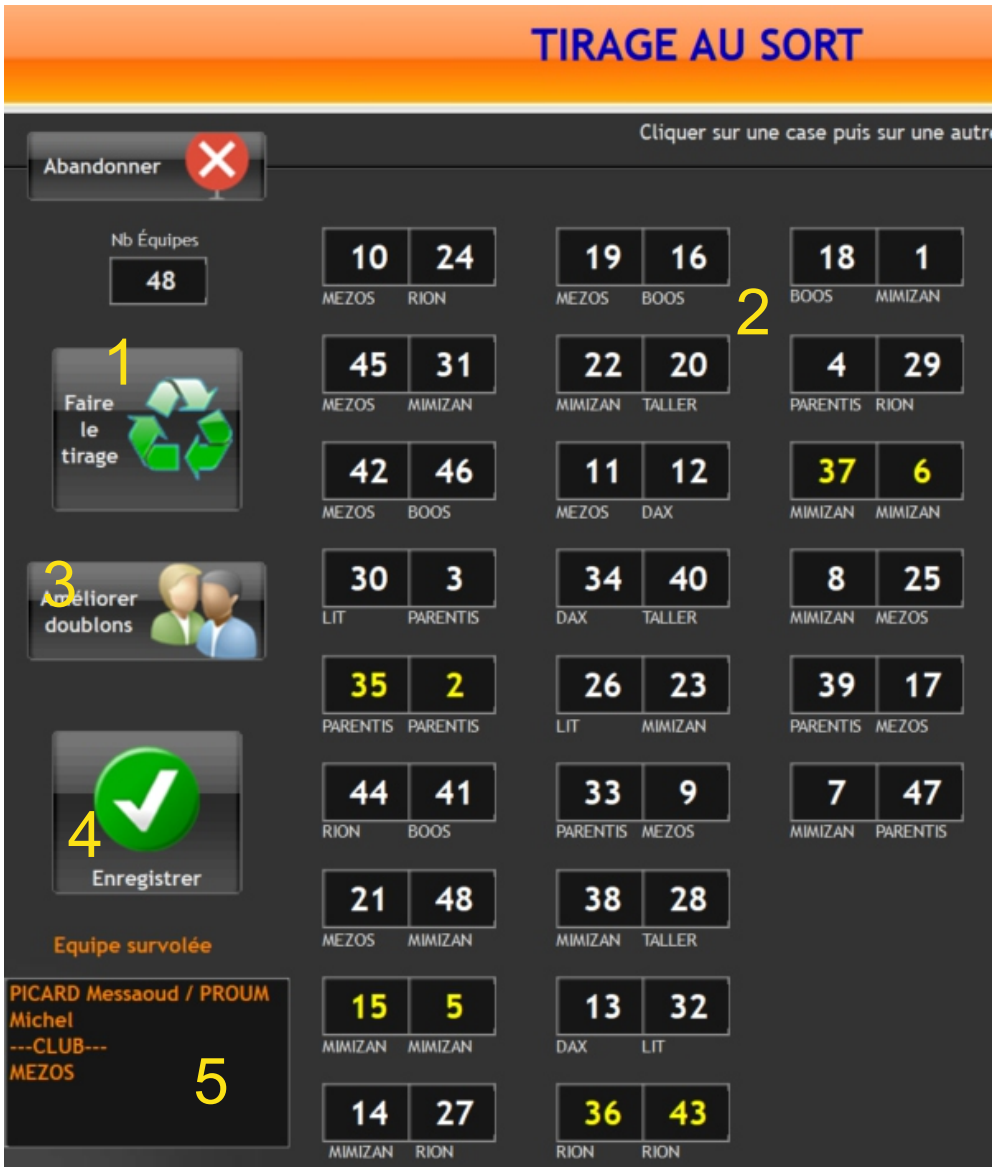
Exemple à une seule colonne.

Liste des Équipes 30/07/2024

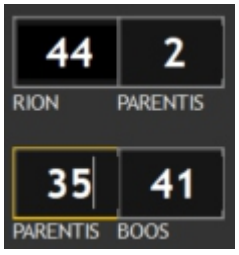
Numéro	Noms	Club
48	Gaëtan VIDEAU / Michel FOURCADE	MIMIZAN
47	GUEZENNEC Micheline / DOS SANTOS MACHADO Hervé	PARENTIS
46	JACQUOT Eric / ROLLAND Francis	BOOS
45	PETEL Thierry / VILLATTE Nadia	MEZOS
44	SELY Yann / YCHE Manon	RION
43	FILLOD Marc / PACCIONI Jean	RION
42	DEPACE Caroline / GOUPIL Jasmine	MEZOS

TIRAGE AU SORT

1 - Cliquez sur le bouton "Faire le Tirage".
Vous pouvez relancer le tirage autant de fois que vous le voulez.
Si vous avez saisi la ville ou le club des équipes inscrites, la couleur jaune indique que deux équipes du même club se rencontrent. Vous pouvez laisser comme cela ou relancer un tirage ou modifier celui-ci.
Remarque : L'équipe survolée apparaît dans la zone 5.



2 - Modifier le Tirage : Rien de plus simple !
Les équipes 35 et 44sont du même club.
Vous voulez donc permuter l'équipe 35 et l'équipe 44 juste dessus. Cliquez sur la 35. Elle passe sur fond rouge. Cliquez sur la 44. C'est fini, elles sont permutées.



3 - Une autre façon d'éviter les doublons de club est de cliquer sur ce bouton. Il fait le travail tout seul ! Cela vous permet de garder ou non les doublons. Pratique quand il y a trop d'équipes du même club.
S'il y a trop d'équipes du même club, le logiciel ne pourra pas faire des miracles !

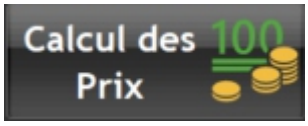
4 - Bien sûr enregistrez le tirage !

RAJOUTER DES ÉQUIPES

Vous pouvez rajouter une ou plusieurs équipes, tant qu'aucun résultat du premier tour n'a été saisi.
Après c'est trop tard !

1- Le tirage au sort en cours apparaît.
2- Inscrivez la nouvelle équipe (Numéro, Noms et Ville) et cliquez sur le bouton "Rajouter une équipe.
3- La nouvelle équipe (25) a été rajoutée. Vous pouvez en rajouter d'autres.
4- N'oubliez pas d'enregistrer !

EN COURS DE PROGRAMMATION



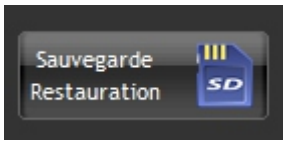
CALCUL DES PRIX

Vous pouvez calculer et imprimer les prix du concours.
Il vous seront rappelés au moment de payer une équipe.

EN COURS DE PROGRAMMATION

SAUVEGARDE - RESTAURATION

Sauvegarde



Quand le concours est terminé, ou en cours de route, vous pouvez vouloir le conserver pour le consulter plus tard. Rien de

1 - Inscrivez ici le nom du fichier de sauvegarde ou cliquez sur le bouton "Concours en cours". Il prendra le nom du concours que vous avez défini dans les paramètres.
2 - Lancez la sauvegarde. Elle se fait en moins d'une seconde et vous pouvez la consulter dans le dossier "CONCOURS" du logiciel.

Vous voulez revoir un ancien concours sauvegardé, simple !
Attention cependant le concours actuel sera effacé et remplacé par la restauration.
Indiquez en 1 le nom du fichier de sauvegarde ou plutôt cliquez sur "Sélectionner un concours" qui vous présentera la liste de toutes les sauvegardes.
4 - Lancez la restauration après une dernière confirmation.

EN COURS DE PROGRAMMATION

GESTION DU CONCOURS

Les équipes sont inscrites, le tirage est fait, vous avez réglé les paramètres, le concours peut commencer.
Cliquez sur "Gestion du Concours".
De 16 à 512 équipes tout le concours tient sur un seul écran quand c'est possible,. Sinon un onglet vous permet de passer d'une partie à l'autre.

A gauche les deux premiers tours et le barrage, à droite le concours A et le concours B. Les matches sont indiqués (pas de gestion des terrains). Vous pouvez afficher les rencontres prévues sur un deuxième écran tourné vers les joueurs ou imprimer cette graille. Voir plus loin.

SURVOL D'UN NUMÉRO

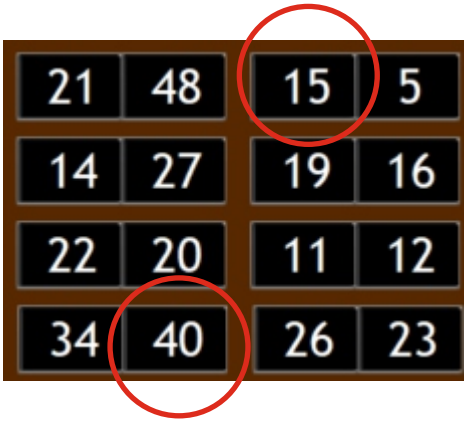
Il suffit de survoler une équipe avec la souris pour avoir des informations.

Les informations fournies lors du survol sont regroupées dans la zone verte. On y trouve le numéro de l'équipe (1), la case dans laquelle elle est située (2) (voir utilité plus loin), la liste des adversaires déjà rencontrés (3), les noms des joueurs de l'équipe (4) et la durée de la partie en cours (5) ou le temps d'attente suivant les cas. Très pratique !

MODIFIER LES TIRAGES

Si cela s'avère indispensable (erreur, doublons) il est possible de modifier le tirage automatique fait par le logiciel.
Sous votre responsabilité bien sûr.
Cliquez sur Modifier. Un affichage nouveau permettra de valider ou d'abandonner les modifications.
Le fond de l'écran passe en marron pour signaler le mode modification.

Pour permuter deux équipes, rien de plus simple. En mode modification bien sûr !
Cliquez sur une équipe puis sur une case (remplie ou non) où vous voulez la déplacer. Les deux cases cliquées seront permutées.
Vous ne pouvez permuter deux équipes que du même tour et du même nombre de victoires en B.
Exemple : Permutation de l'équipe 15 et 40



Position initiale

Premier clic sur l'équipe à permuter

Second clic sur l'autre équipe. Elles sont

Si vous n'avez pas sélectionné deux équipe compatibles à la permutation, un message vous en avertira et la permutation ne se fera pas !

Et bien sûr « Enregistrez » vos modifications pour revenir à l'écrande saisie des résultats.
En cas d'erreur, vous pouvez aussi « Abandonner » et retourner au tableau initial.

UTILISER LA GOMME

Si cela s'avère indispensable il est possible d'utiliser la gomme.
Sous votre responsabilité bien sûr.
Cliquez sur Gomme. Un affichage nouveau permettra de valider ou d'abandonner les modifications.
Le fond de l'écran passe en bleu pour signaler le mode gomme.

ATTENTION !!!
Quand vous cliquez sur une case sur fond noir, le numéro de l'équipe s'efface.

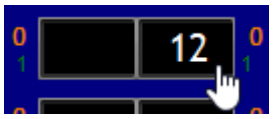
Quand vous cliquez sur une case sur fond blanc, elle passe sur fond noir et le numéro de l'équipe est conservé.

DANGER, Ne gommez pas n'importe quoi !!!

MODE D'EMPLOI

Un clic sur une équipe dans une case à fond noir supprime l'équipe. Un clic sur une case à fond gris clair la repasse sur fond noir. Cela permet d'annuler des matches.

Exemple : Le match 3 contre 12 du 3T n'est pas terminé et sa saisie était une erreur.

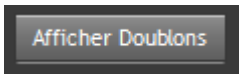


Position initiale : Un clic sur le 12 le met sur fond noir.
Un clic sur le 3 également.
Le match 3 - 12 est sur fond noir et n'a pas été joué.

Ne pas oublier de supprimer le 3 et le 12 où ils avaient été positionnés au tour suivant.. Un clic sur le 3 à fond noir le supprime. De même le clic sur le 12 à fond noir l'élimine.

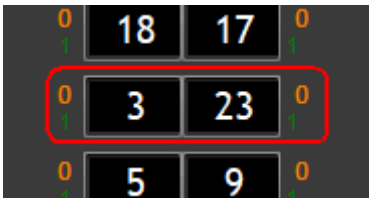
Penser à refaire passer un match sur fond noir et aussi à supprimer le tirage au sort des deux équipes dans le tour suivant. Deux équipes passent de gris clair à noir dans un tour et ces deux équipes doivent être éliminées du tour suivant.
Pas difficile mais soyez attentif.
Pensez à enregistrer votre modification.
PS : En cas de grosse bêtise avec la gomme, n'enregistrez pas les modifications, même si on peut toujours retomber sur nos pattes en allant directement modifier dans les grilles.

DOUBLONS

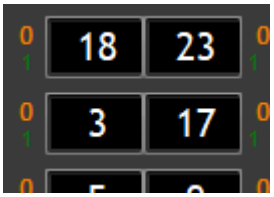


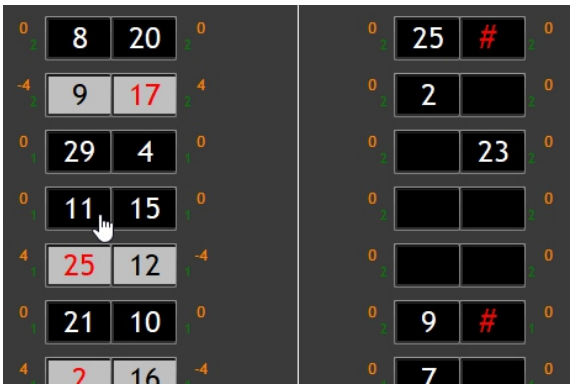
Le logiciel évite de refaire jouer deux équipes ayant déjà joué l'une contre l'autre.
Quand il tire au sort une case pour une équipe dans le tour suivant il vérifie qu'il n'y ait pas un doublon et corrige de lui même ce problème.
Il reste cependant la possibilité que le dernier match que vous saisissez n'offre plus qu'une possibilité et on peut alors se retrouver avec un doublon.
Ce n'est pas une catastrophe, mais on peut l'éviter. Ne pas lancer les deux ou trois derniers matchs d'un tour. Attendez le dernier. Ainsi si vous apercevez un doublon, vous pourrez l'annuler par une simple permutation (bouton "Modifier"). Si vous avez lancé tous les matches sauf le dernier, vous ne pourrez plus faire marche arrière. Un peu de patience pour les derniers matches d'un tour.

EXEMPLE :



Le logiciel nous signale que le 3 et le 23 ont déjà joué ensemble. Si nous n'avons pas lancé l'avant dernier match, 18 contre 17, nous pouvons permuter. Le 23 a déjà joué contre le 3 et le 27. Il suffit de le contrôler dans la zone de survol.
En mode modification, permutons le 23 et le 17.





Aide supplémentaire : Quand vous survolez avec la souris une équipe, le logiciel vous montre par un # contre qui cette équipe a déjà joué.
Exemple, l'équipe 11 survolée par la souris a déjà joué contre la 25 et la 9. Cela vous permet d'anticiper pour les derniers matches.

Pensez à ne pas lancer les derniers matches d'un tour, ou alors vérifiez que le dernier résultat saisi ne pourra pas provoquer de doublons.

Quand vous faites des modifications manuelles, vérifiez si vous n'avez pas créé de doublons malencontreusement en cliquant sur le bouton "Afficher les doublons".
En fonctionnement normal, le logiciel les affiche de lui-même.

EN COURS DE PROGRAMMATION

RECHERCHER UNE ÉQUIPE

Pour rechercher une équipe, il suffit de taper son numéro puis Entrée Entrée ou clic sur Rechercher ou F12.
L'équipe 21 recherchée est signalée par des rectangles jaunes dans cet exemple et est facilement repérable.

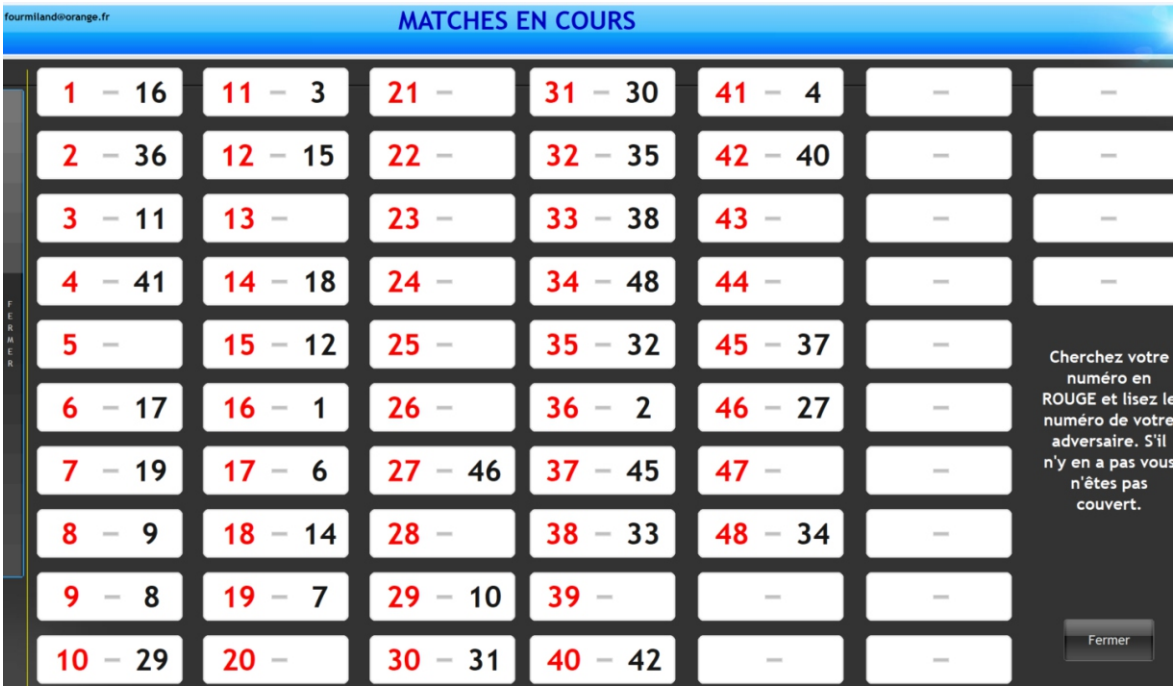
On voit ici que l'équipe 21 a gagné le premier tour ainsi que le second. Elle est au concours A et a gagné le premier tour. Elle est en attente d'un adversaire au second tour du A (cadrage).

SAISIE D'UNE VICTOIRE

Exemple, le 19 a gagné. Vous l'avez recherché et cliqué sur son numéro. Il est passé en rouge sur fond blanc et le perdant en noir sur fond blanc. On voit très facilement les matches non terminés et le vainqueur et le perdant.
Si une équipe est couverte, une fenetre déplaçable vous en informe. Faites l'annonce et validez. L'horaire de la validation est enregistré.

Le logiciel placera le vainqueur et le perdant dans une case encore disponible. Il évitera au maximum que deux équipes se re-rencontrent et que deux équipes du même club se rencontrent au 2T ou au Barrage. Il évitera aussi qu'une équipe tombe deux fois contre X.
IL NE PEUT PAS FAIRE DE MIRACLES et quand il ne reste plus qu'une case libre il est obligé d'y placer l'équipe. Un conseil, ne lancez pas les tous derniers matches pour garder la possibilité d'apporter une modification de dernière minute.

AFFICHAGE DEUXIÈME ÉCRAN



Si vous disposez d'un second écran vous pouvez afficher l'écran ci-dessus et le tourner vers les joueurs. Facile de s'y retrouver puisque les numéros rouges sont rangés dans l'ordre. Les joueurs voient eux même s'ils sont couverts ou non. Pratique !
Mettre à jour après chaque saisie cet affichage si vous le désirez. Cela vous permet avant d'afficher d'utiliser les modifications ou la gomme. Vous affichez ensuite !
Très pratique si vous avez ce second écran (en mode « Etendre les affichages »).
Les joueurs passent régulièrement à la table et consultent l'écran. Presque plus rien à dire !

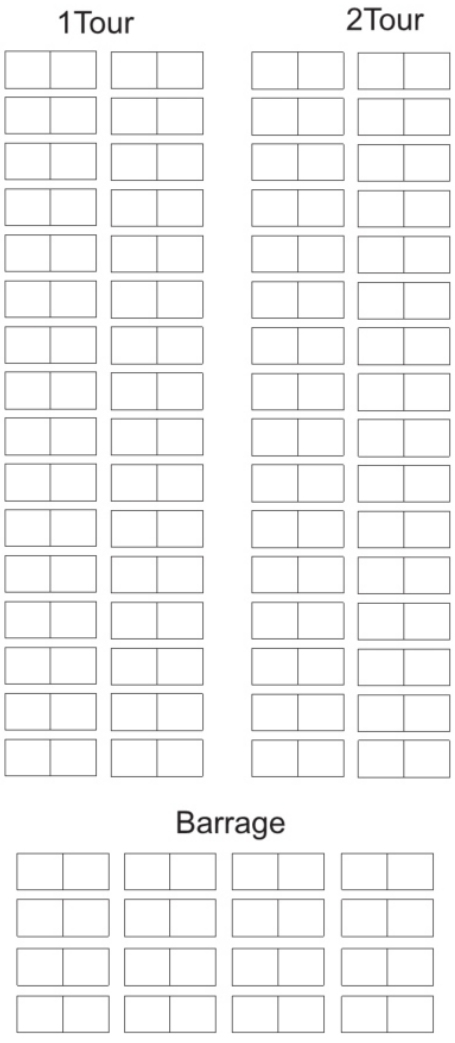
IMPRIMER DES GRILLES VIERGES

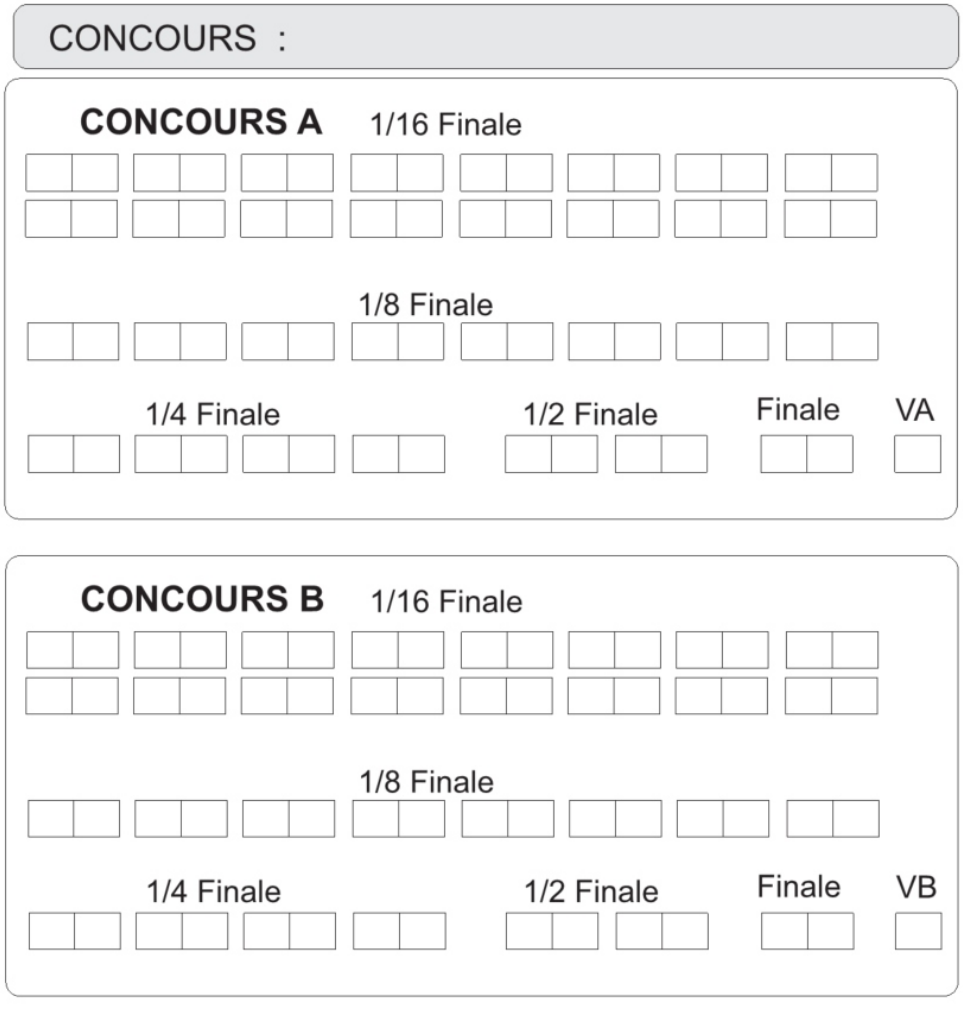
Impression de grilles concours

Vous pouvez imprimez des grilles vierges pour recopier le concours en cours si vous avez peur.
Vous pouvez aussi gérer le concours à la main avec ces grilles.

- De 16 à 32 équipes
- De 33 à 64 équipes
- De 65 à 96 équipes
- De 97 à 128 équipes
- De 129 à 192 équipes
- De 193 à 256 équipes
- De 257 à 512 équipes

1 - Sélectionnez le nombre d'équipes maximum.
Dans un premier temps l'impression est affichée sur l'écran et vous pouvez alors l'imprimer pour de vrai ou même faire un fichier PDF !
Voici un exemple.

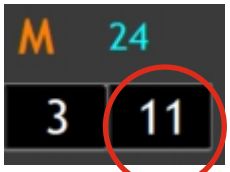


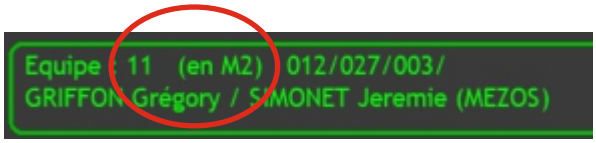


LES GRILLES

Accès direct aux fichiers

Tout ce qui est affiché à l'écran est en permanence sauvé dans des fichiers sur l'ordinateur. Ces fichiers sont appelés GRILLES. Vous n'avez pas besoin de les consulter puisque c'est grâce à eux que vous voyez les écrans de gestion.
Néanmoins, en cas d'erreur catastrophique comme une mauvaise manipulation avec la gomme, vous pouvez retomber sur vos pattes. A réserver aux experts !!!

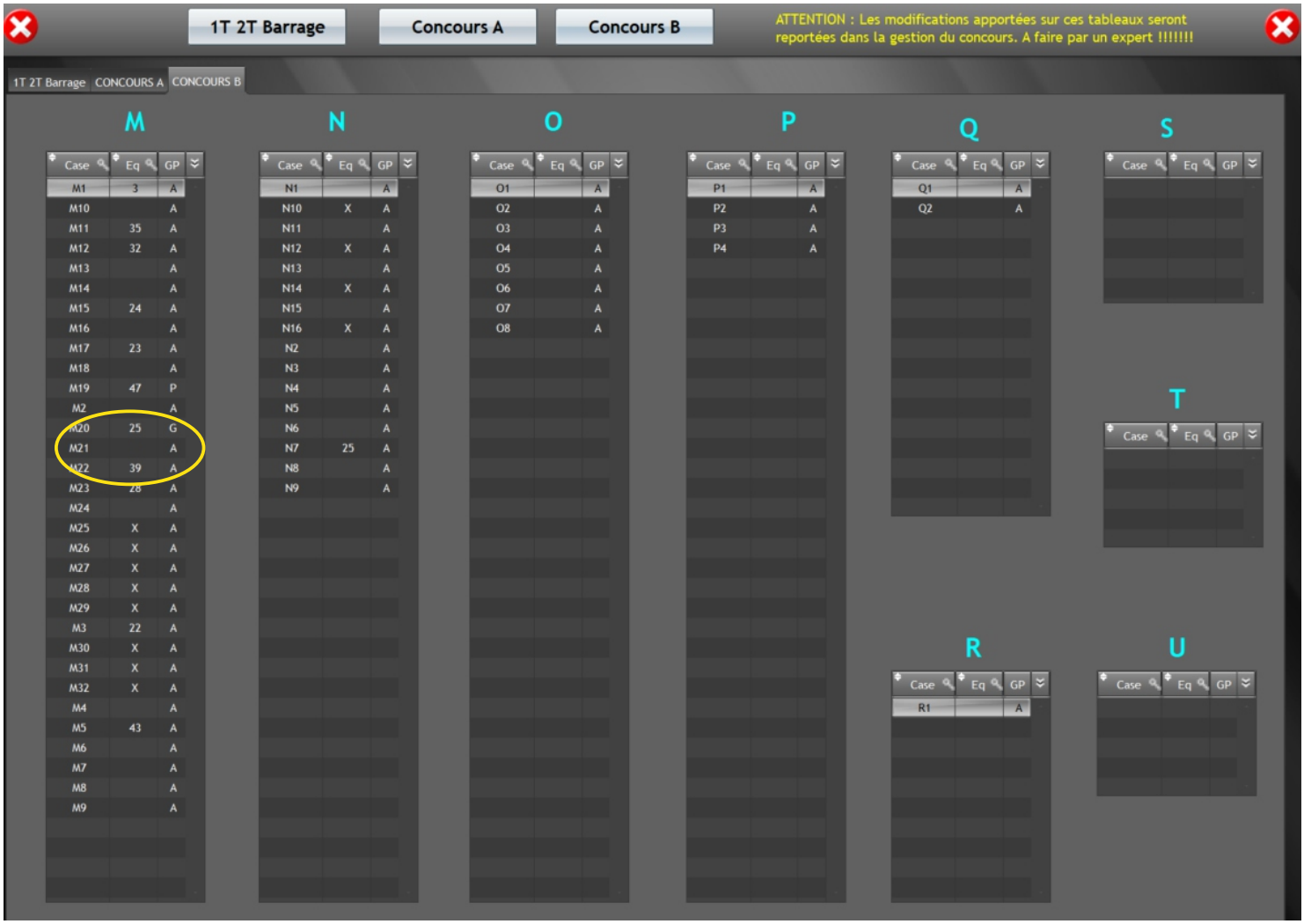




EXEMPLE : En survolant l'équipe 11, on voit quelle est stockée dans la case M2.

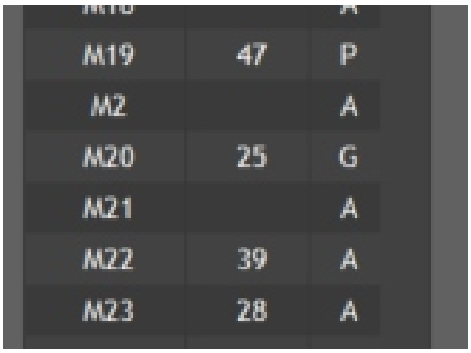
Nous avons malencontreusement supprimé l'équipe 11 avec la gomme et nous avons enregistré ! Pffff

Comment rattraper cette bourde ? Avec la consultation des grilles bien sûr.



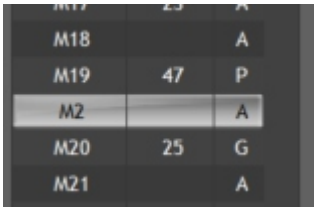
Vous pouvez consulter les grilles ABC des trois premiers tours, les grilles DEFG... du concours A et les grilles MNOP... du concours B

LES GRILLES- MODIFICATIONS



On voit sur cet exemple :
Dans la case M19 il y a l'équipe 47 et elle a perdu (P).
Sur la case M2 il n'y a personne !! il aurait dû y avoir l'équipe 11.
Sur la mase M20, il y a l'équipe 25 qui a gagné (G)
Etc... A signifie en attente, P perdu et G gagné.

Pour rattraper l'erreur précédente, il nous faut remettre l'équipe 11 dans la case M2 et en attente.



Cliquons une fois sur la ligne M2 puis une seconde fois lentement et écrivons le numéro 11 au bon endroit.

Pour enregistrer les modifications, il suffit de cliquer sur une autre ligne et le tour est joué ! Fermez cette fenêtre des grilles et dès le retour dans la gestion du concours l'équipe 11 est revenue à sa place.

Vous n'aurez sûrement jamais besoin d'aller consulter et modifier ces grilles.
En cas de grosse erreur, avec la gomme le plus souvent vous pourrez aller corriger tout cela. A RÉSERVER AUX EXPERTS !

BONNE UTILISATION