

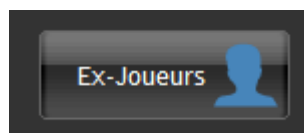
GESTION DE CONCOURS EN 4 TOURS

Ce logiciel gère les concours en 4 tours sans attente, en tête à tête, doublettes ou triplettes. Les équipes peuvent être déjà constituées ou tirées au sort après une inscription individuelle. On peut tenir compte ou non des tireurs, milieux ou pointeurs.

1 - EX-JOUEURS

Au fur et à mesure des inscriptions le logiciel conserve les noms des ex-joueurs de façon à faciliter la saisie des concours suivants. Consultons cette liste.

Utiliser le bouton en bas à droite



Récupère la sauvegarde nommée RECUP.TXT				CATEG : TT ou (TM ou MP) ou PP	
ID	NOM_JOUEUR	CATEG	CLUB		
12	ALAMO Jean	TT	UBM	Nouveau New Touche "Insér"	
11	ALAMO Paco	MP	UBM		
13	BARBIN Philippe	TM	UBM	Supprimer UN	
14	BARRET André	TT	UBM		
16	BERLEMONT Frédéric	TT	UBM	Supprimer TOUT	
7	BERTHIER Bernadette	MP	UBM		
6	BERTHIER Daniel	MP	UBM	Fermer	
17	BOUILLLOT Stéphane	TT	UBM		
18	BOVET Julien	MP	UBM		
2	BRETHES Cathy	TM	UBM		
19	BRO Jean-Claude	MP	UBM		
54	CALVEYRAC Serge	PP	AUC		
20	CASTANDET André	TM	UBM		
22	CAULE Thierry	TT	UBM		
21	CAULE Yves	TM	UBM		

Rentrer un nouveau joueur

Supprimer le joueur sélectionné

Supprimer toute la liste des ex-joueurs

Revenir au menu principal

Remarque : Il faut indiquer la catégorie du joueur. Tireur, Milieu ou Pointeur. Le logiciel ne fonctionne qu'avec 4 catégories :
TT : Tireur pur
TM : Milieu pouvant faire tireur
MP : Pointeur pouvant faire Milieu
PP : Pointeur pur
Toute autre catégorie ne sera pas prise en compte. Faites attention. Vérifiez et modifiez les catégories préenregistrées.

Le numéro d'identification du joueur permettra de cumuler les résultats sur plusieurs journées. L'enregistrement d'une ligne est automatique dès que l'on change de ligne.

2 - PARAMÉTRAGE DU CONCOURS

Pour débiter un concours, il faut régler les paramètres.

Utiliser le bouton en haut à gauche



The screenshot shows a competition setup interface with the following elements:

- 1**: A pink oval highlights the top section containing 'Journée numéro' (1), 'Date' (24/04/2021), and 'Type' (Doublette).
- 2**: A pink oval highlights the 'Type' dropdown menu.
- 3**: A pink oval highlights a large section of settings including 'Afficher les rencontres' (OUI), 'Afficher les Prix' (NON), 'Afficher les temps' (OUI), 'Tenir compte des partenaires' (NON), and 'Mode Test' (NON).
- 4**: A pink oval highlights the 'Résolution Écran' menu with options: Très petite, Faible, Moyenne, and Grande.
- 5**: A pink oval highlights the 'Couleur des temps' menu with color-coded time ranges: 0 à 10 min (green), 10 à 20 min (light green), 20 à 30 min (blue), 30 à 40 min (yellow), 40 à 50 min (orange), 50 à 60 min (purple), and 60 et plus (red).
- 6**: A pink oval highlights the 'Enregistrer' button with a floppy disk icon.

1 : Informations sur le concours. La journée est importante si vous désirez faire un cumul sur plusieurs journées. Sinon laisser à 1.

2 : Choisissez le type de concours - Tête à tête, Doublette ou Triplette

3 : Important, choisissez si vous voulez que le logiciel vous affiche les rencontres, vous affiche les prix, vous affiche les temps par des couleurs (voir à droite).

En cas de concours sur plusieurs journées avec partenaires différents choisissez de tenir compte des partenaires.

Le mode « Test » comporte des boutons supplémentaires facilitant l'apprentissage du logiciel.

4 : Choisissez la taille des fenêtres en fonction de votre ordinateur.

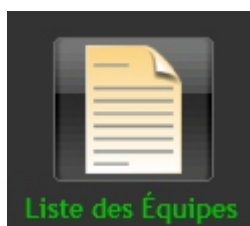
5 : Les temps seront affichés pendant le concours en clair en survolant une équipe mais aussi par des couleurs sur les cases.

6 : N'oubliez pas d'enregistrer !

3 - PURGER LE CONCOURS PRÉCÉDENT

Pour débiter un concours, il faut purger les équipes précédentes

Utiliser le bouton Liste des équipes

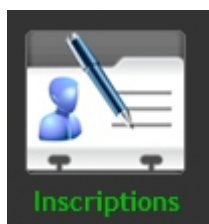


Puis choisissez de détruire les équipes du concours précédent.



4 - INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES CONSTITUÉES

Utiliser le bouton Inscriptions



Puis « Équipes constituées »



Saisissez un, deux ou trois joueurs et cliquez sur Inscrire

Nombre d'équipes : 3

N°

58

59

Nom Prénom

Club

TT, TM, MP, PP

Categ

MP

TM

Équipe en cours d'inscription

Equipe	ID1	NOM1	ID2	NOM2	ID3	NOM3
1	13	BARBIN Philippe	18	BOVET Julien	0	
2	20	CASTANDET André	21	CAULE Yves	0	
3	15	FOURCADE Michel	3	KESSLER Yves	0	

Liste des équipes déjà inscrites

Équipe suivante

Équipe n°

4

Touche "Inser"

Inscrire

Afficher les doublons de partenaires

OUI

Voir partenaires

Renuméroter

Supprimer Ligne

Vider Tout

Ex joueurs

Voir Tout

ID	NOM JOUEUR	CLUB
12	ALAMO Jean	UBM
11	ALAMO Paco	UBM
13	BARBIN Philippe	UBM
14	BARRET André	UBM
16	BERLEMONT Frédéric	UBM
7	BERTHIER Bernadette	UBM
6	BERTHIER Daniel	UBM
17	BOUILLOT Stéphane	UBM
18	BOVET Julien	UBM
2	BRETTES Cathy	UBM
19	BRO Jean Claude	UBM
54	CALVETAC Serge	AUC
20	CASTANDET André	UBM
22	CAULE Thierry	UBM
21	CAULE Yves	UBM
56	CHAMERAUD Boris	UBM
23	CHATELIER Mathieu	UBM

Imprimer liste Équipes

Fermer

Il faut taper le nom des joueurs (1, 2 ou 3) en haut à droite, le club et la catégorie (TT, TM, MP, PP) puis cliquer sur le bouton « Inscrire » ou plus rapidement appuyer sur la touche clavier « Inser ». Voir page suivante comment utiliser la liste des ex-joueurs.

Vous pouvez renuméroter les équipes, en supprimer une, ou même vider toute la liste pour recommencer. Le logiciel vous indiquera les éventuelles erreurs si vous inscrivez deux fois le même joueur. De même il vous préviendra si les joueurs ont déjà été partenaires (si la case est cochée). Vous pouvez imprimer depuis ici les équipes ou fermer et imprimer plus tard depuis la liste des équipes.

5 - INSCRIPTIONS EN UTILISANT LA LISTE DES EX-JOUEURS

Saisie d'un joueur

Quand vous commencez à saisir un nom, la liste des ex-joueurs affiche uniquement ceux dont le nom commence pareil. Exemple : après avoir tapé « Vi »

N°	Nom Prénom	Club	TT, TM, MP, PP	Categ
58	Vi			
59				

Ex joueurs			Voir Tout
ID	NOM JOUEUR	CLUB	
1	VIDEAU Gaëtan	UBM	
55	VIDEAU Robert	UBM	

Liste filtrés des ex-joueurs dont le nom commence par « Vi »

Pour sélectionner un des joueurs, il suffit de faire un double clic sur son nom. Il est alors recopié dans la zone d'inscription qui est en vert. Le curseur passe automatiquement sur le joueur suivant.

N°	Nom Prénom	Club	TT, TM, MP, PP	Categ
1	VIDEAU Gaëtan	UBM	TT	
59				

Pour les revoir tous cliquer sur le bouton « Voir Tout ». On peut sélectionner un joueur par double clic depuis la liste complète.

Enregistrement de l'équipe

Quand les noms de tous les joueurs de l'équipe ont été saisis, il faut cliquer sur le bouton « Inscrire » ou appuyer sur la touche « Inser ».

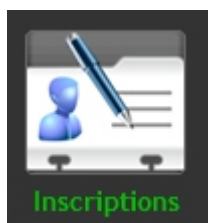
Nouveau Joueur

Quand vous tapez un nom dans la zone verte, s'il ne parait pas dans la liste des ex-joueurs c'est qu'il s'agit d'un nouveau joueur qui n'a pas encore joué lors d'une journée précédente. Quand vous inscrirez l'équipe, ce joueur sera automatiquement intégré dans la liste des ex-joueurs. C'est comme cela que cette liste se construit, à moins que vous ne saisissiez par avance cette liste avec le bouton « Ex Joueurs » du menu principal.

6 - INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES POUR ÉQUIPES TIRÉES AU SORT

Si les équipes ne sont pas constituées et doivent être tirées au sort par le logiciel, il faut procéder à des inscriptions individuelles.

Utiliser le bouton Inscriptions



Puis « Individuel pour Mêlée »



Saisissez un, deux ou trois joueurs et cliquez sur Inscrire

Nombre de joueurs : 36

N° 58 Nom Prénom Club Categ TT, TM, MP, PP

Un double clic sur un ex-joueur en jaune le recopie. Il n'y a plus qu'à l'inscrire.

Ex joueurs Voir Tous

Joueur	ID1	NOMS	Cat.
1	36	LORLETTE Emmanuel	TT
2	1	VIDEAU Gaëtan	TT
3	2	BRETHES Cathy	TM
4	12	ALAMO Jean	TT
5	11	ALAMO Paco	MP
6	7	BERTHIER Bernadette	MP
7	6	BERTHIER Daniel	MP
8	18	BOVET Julien	MP
9	19	BRO Jean-Claude	MP
10	20	CASTANDET André	TM
11	21	CAULE Yves	TM
12	23	CHATELIER Mathieu	TT
13	27	COSTA Bruno	TM
14	48	DUGRAND Patrick	TM
15	26	DUGRAND Vincent	TT
16	29	GARCIA Patrice	TT
17	53	HUTTEAU Christophe	PP
18	5	JOSSE Pascal	MP

Touche "Insér"

Inscrire

Joueur suivant

Joueur n° 37

Renuméroter

Supprimer Ligne

Vider Tout

ID	NOM JOUEUR	CLUB
12	ALAMO Jean	UBM
11	ALAMO Paco	UBM
13	BARBIN Philippe	UBM
14	BARRET André	UBM
16	BERLEMONT Frédéric	UBM
7	BERTHIER Bernadette	UBM
6	BERTHIER Daniel	UBM
17	BOUILLOT Stéphane	UBM
18	BOVET Julien	UBM
2	BRETHES Cathy	UBM
19	BRO Jean-Claude	UBM
54	CALVEYRAC Serge	AUC
20	CASTANDET André	UBM
22	CAULE Thierry	UBM
21	CAULE Yves	UBM
56	CHAMERAUD Boris	UBM
23	CHATELIER Mathieu	UBM
8	COLLET André	UBM
27	COSTA Bruno	UBM

Purge de la liste précédente si besoin

Avec le bouton « Vider Tout »

Inscription d'un joueur

Exactement le même principe que celui décrit page précédente.
Double clic sur un ex-joueur en jaune puis « Inscrire »
Si un nouveau joueur est tapé dans la zone verte, il sera ajouté à la liste des ex-joueurs.
Remplissez bien toutes les cases !

Création des équipes

Les équipes n'ayant pas été inscrites manuellement, il faut que le logiciel les fabrique au hasard.

7 - CRÉATION DES ÉQUIPES AU HASARD APRÈS INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES

Quatre modes de création



Doublettes au hasard sans tenir compte des tireurs et pointeurs.

Doublettes au hasard en tenant compte des tireurs et pointeurs.

Triplettes au hasard sans tenir compte des tireurs, milieux et pointeurs.

Triplettes au hasard en tenant compte des tireurs, milieux et pointeurs.

Remarque : Il faut obligatoirement que le nombre de doublettes ou de triplettes soit un nombre entier. Sinon rajoutez un joueur ou enlevez-en un.
Si le nombre d'équipes n'est pas pair, il y aura un exempt à chaque tour.

CONSTRUCTION DES ÉQUIPES

TIRAGE AU SORT EN DOUBLETES TIREUR POINTEURS Nombre de joueurs : 36 Nb Doublettes 18.0

10 TIREURS Il en faut 18			19 MILIEUX Il en faut 0			7 POINTEURS Il en faut 18		
IDT	NOMS	Cat.	IDM	NOMS	Cat.	IDP	NOMS	Cat.
1	VIDEAU Gaëtan	TT	27	COSTA Bruno	TM	10	LEBRETON Roselyne	PP
12	ALAMO Jean	TT	20	CASTANDET André	TM	42	TARKOWSKI Jean-Marie	PP
23	CHATELIER Mathieu	TT	2	BRETHES Cathy	TM	43	TOULOUSE Jean-Pierre	PP
26	DUGRAND Vincent	TT	32	LACAUSSE Michel	TM	44	TOULOUSE Danielle	PP
29	GARCIA Patrice	TT	9	LEBRETON Marc	TM	45	TOURTEAU Bruno	PP
35	LEFORT Hubert	TT	48	DUGRAND Patrick	TM	53	HUTTEAU Christophe	PP
36	LORLETTE Emmanuel	TT	4	PISCHON Raymond	TM	55	VIDEAU Robert	PP
37	PATOLE Bruno	TT	3	KESSLER Yves	TM			
46	VERGNOL Fabrice	TT	21	CAULE Yves	TM			
50	PUJOL Rudy	TT	47	LASSERRE Robert	MP			
			38	PATOLE Marlène	MP			
			49	LIMA DOS SANTOS José	MP			
			19	BRO Jean-Claude	MP			
			18	BOVET Julien	MP			
			11	ALAMO Paco	MP			

Il faut autant de tireurs que de pointeurs.
Répartissez tous les milieux. Si nombre impair, laissez un joueur au milieu. Il ne jouera pas !

Réinitialiser Créer les doublettes Retourner aux inscriptions

Le logiciel vous présente 3 colonnes - Tireurs, Milieux et Pointeurs et les nombres exacts de chaque type dans chaque colonne. Bien sûr cela ne tombe pas pile vu les inscriptions.

A vous de faire passer des joueurs d'une colonne dans l'autre avec les boutons « flèche » un à un ou d'un coup avec le bouton « Automatique ».

Quand il y a le bon nombre de joueurs dans chaque colonne, vous devez créer les doublettes (ou triplettes). Elles vous sont présentées sur l'écran suivant. Vous pouvez encore les modifier pour éviter des « drames ».

VALIDATION FINALE DES ÉQUIPES CRÉÉES AU HASARD

31 VALIDER DOUBLETTES

Vous pouvez déplacer des joueurs de gauche ou de droite avec les flèches.


 Déplacer le joueur de gauche



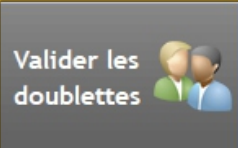
N°	Tireur	Pointeur	N°
50	PUJOL Rudy	PATOLE Marlène	38
37	PATOLE Bruno	JOSSE Pascal	5
36	LORIETTE Emmanuel	SOURGEN Claude	57
12	ALAMO Jean	LEBRETON Roselyne	10
2	BRETHES Cathy	HUTTEAU Christophe	53
32	LACAUSSADE Michel	TOULOUSE Danielle	44
4	PISCHON Raymond	BRO Jean-Claude	19
9	LEBRETON Marc	LASSERRE Robert	47
48	DUGRAND Patrick	BERTHIER Bernadette	7
3	KESSLER Yves	ALAMO Paco	11
35	LEFORT Hubert	CAULE Yves	21
27	COSTA Bruno	TARKOWSKI Jean-Marie	42
26	DUGRAND Vincent	TOURTEAU Bruno	45
1	VIDEAU Gaëtan	VIDEAU Robert	55
46	VERGNOL Fabrice	LIMA DOS SANTOS José	49
20	CASTANDET André	BOVET Julien	18
29	GARCIA Patrice	BERTHIER Daniel	6
23	CHATELIER Mathieu	TOULOUSE Jean-Pierre	43

Afficher les doublons de partenaires

Un X dans la colonne du milieu indique que les deux joueurs ont déjà été partenaires. Sélectionnez en un et déplacez le ou cliquez sur "Éliminer les doublons" qui fera le travail pour vous.


 Déplacer le joueur de droite




 Valider les doublettes


 Abandonner

Chaque ligne constitue une équipe. Vous pouvez déplacer un joueur de gauche ou de droite en utilisant les boutons « Flèche » afin que deux joueurs ne jouent pas ensemble si tel est votre désir.

Remarque : Si un X apparaît dans la colonne centrale, cela signifie que les joueurs ont déjà joués ensemble lors d'une autre journée. Déplacez alors un des joueurs.

Exemple : La ligne en rouge est sélectionnée, déplaçons Robert vers le haut.

27	COSTA Bruno	TARKOWSKI Jean-Marie	42
26	DUGRAND Vincent	VIDEAU Robert	55
1	VIDEAU Gaëtan	TOURTEAU Bruno	45
46	VERGNOL Fabrice	LIMA DOS SANTOS José	49

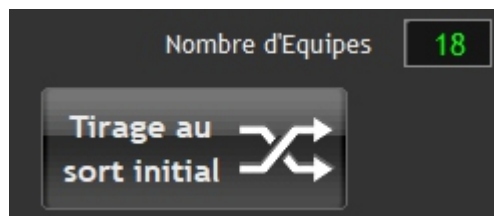
Terminer en validant les équipes formées:

Vous pourrez imprimer la liste des équipes depuis le menu principal.

Le tirage au sort pourra commencer.

8 - TIRAGE AU SORT DU PREMIER TOUR

Utiliser le bouton Tirage au sort



Cliquer sur le bouton « Faire le Tirage »

Il est effectué immédiatement et affiché.

Si deux noms sont en jaune, cela signifie qu'ils appartiennent au même club. Dans l'exemple tous les joueurs appartenant à l'UBM il sera impossible de modifier cela.

Dans le cas où il y a beaucoup de clubs représentés, on peut éviter que deux joueurs d'un même club se rencontrent.

Pour permuter deux joueurs, cliquer sur l'un puis sur l'autre. C'est tout.

On peut demander aussi au logiciel de permuter au hasard pour éviter les doublons avec le bouton « Améliorer les doublons ». Ne pas lancer s'il y a trop d'équipes du même club.

Remarque :

Quand on survole avec la souris une équipe le nom des joueurs est affiché.

Enregistrer le tirage au sort

N'oubliez pas d'enregistrer le tirage !

Cà y est, les paramètres du concours ont été saisis, les équipes précédentes ont été supprimées, les nouvelles équipes sont inscrites, soit directement soit après inscription individuelle et le tirage au sort du premier tour est effectué. On peut commencer le concours...

9 - RAJOUTER UNE ÉQUIPE

Nombre d'Équipes **18**

Le concours est commencé. Impossible de refaire le tirage au sort.

Rajouter une équipe 

Tant qu'un résultat n'est pas saisi pour le premier tour, vous pouvez rajouter une ou plusieurs équipes.

RAJOUTER UNE ÉQUIPE APRÈS LE TIRAGE AU SORT INITIAL

Fourmi4

Rang : **19** Nouvelle équipe à inscrire Équipe n° **19**

Recommencer 

Tenir compte des doublons de partenaires ☐ OUI

Rajouter cette équipe 

Ex joueurs

ID	NOM JOUEUR	CLUB
12	ALAMO Jean	UBM
11	ALAMO Paco	UBM
13	BARBIN Philippe	UBM
14	BARRET André	UBM
16	BERLEMONT Frédéric	UBM

Tirage au sort actuel

Nombre d'équipes **18**

9 15 17 16

4 5

2 13

14 7

8 11

12 10

6 18

1 3

 Fermer

Saisir une nouvelle équipe dans la zone du haut, en s'aidant de la table des ex-joueurs comme précédemment, puis cliquer sur « Rajouter cette équipe ».

10 - GESTION DU CONCOURS

Utiliser le bouton Gestion du Concours
En rappel dans le bouton, le nombre d'équipes



1er Tour

0	9	15	0
0	4	5	0
0	2	13	0

Remarque : Il suffit de survoler une équipe avec la souris pour que soit affiché en haut de l'écran les noms des joueurs, les n° des adversaires et le temps depuis lequel cette équipe est arrivée dans cette case

Équipe : 5 (en A4) Adv : 004 / 00:01
BRETHES Cathy / HUTTEAU Christophe /

11 - SAISIE DU GAGNANT D'UNE PARTIE

Nb Équipes: 18

Afficher Doublons

1er Tour

N° du Gagnant: 15

Score G.: 13 à Score P.: 6

Inser

Valider

Modifier

Gomme

N° du Gagnant	Score G.	Score P.
15	13	6
9	15	0
4	5	0
2	13	0
14	7	0
8	11	0
12	10	0
6	18	0
1	3	0
17	16	0

1er Tour

15

13 à 6

Première méthode

Ecrire dans la zone en vert le n° du gagnant puis le score et Valider.

Les deux équipes qui étaient sur fond noir passent sur fond blanc signalant que le match est terminé.

Le vainqueur est en rouge et le perdant en noir.

L'équipe gagnante et la perdante sont placées par un vrai tirage au sort dans une case correspondant à leur nombre de victoires.

Deuxième méthode

N° du Gagnant: 10

Le n° 10 a gagné. Cliquer directement sur son numéro. Saisissez le score et valider.

N° du Gagnant: 10

Score G.: 13 à Score P.: 11

Inser

Valider

Abandonner

Remarque : Il est toujours possible d'abandonner en cas d'erreur. Après avoir cliqué sur un numéro, le curseur se place automatiquement sur le score du perdant. Il suffit de taper le score (11 dans l'exemple) et d'appuyer deux fois sur la touche « Entrée ». Plus besoin de la souris.

Informations : On voit ici que le 15 n'est pas couvert et attend son adversaire.

N° du Gagnant: 15

Le nombre 1 signifie que le joueur 15 a une victoire avant de commencer son match. Comme le 1 est en blanc, la couleur nous informe qu'il est dans cette case depuis plus de 10 min. Voir exactement le temps en survolant la case.

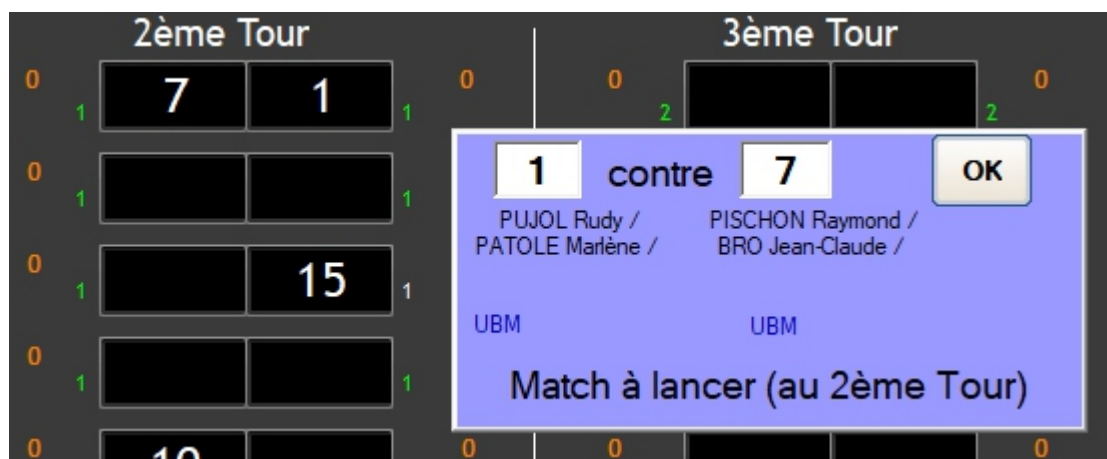
Score G.: 12 à Score P.: 10

Les nombres en orange indiquent le goal-average. Ici +2 et -2, donc le score était de 13 à 11 (ou de 11 à 9 par exemple suivant votre façon de gérer le concours).

EN cliquant sur ses nombres, vous pouvez les modifier en cas d'erreur de saisie.

12 - AFFICHAGES DES RENCONTRES

Lorsque un match est à lancer, une information apparaît à l'écran pour vous permettre d'annoncer ce match.



Utilisation d'un deuxième écran

Le bouton « Afficher 2 Écrans » permet d'afficher en plein écran les matches à jouer et contrôler si une équipe est couverte ou non.



Cherchez votre numéro en ROUGE et lisez le numéro de votre adversaire. S'il n'y en a pas c'est que vous n'êtes pas couvert.

**MATCHES
EN COURS**

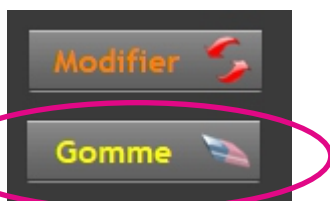
CE LOGICIEL VOUS INTÉRESSE ?
CONTACTEZ L'AUTEUR

1 ^{2T} 7 PUJOL Rudy / PATOLE Marlène / PISCHON Raymond / BRO Jean-Claude /	6 ^{1T} 18 LACAUSSADE Michel / CHATELIER Mathieu / TOULOUSE Danielle / TOULOUSE Jean-Pierre /	11 ^{1T} 8 LEFORT Hubert / LEBRETON Marc / CAULE Yves / LASSERRE Robert /	16 ^{1T} 17 CASTANDET André / GARCIA Patrice / BOVET Julien / BERTHIER Daniel /
2 ^{1T} 13 PATOLE Bruno / JOSSE Pascal / DUGRAND Vincent / VIDEAU Robert /	7 ^{2T} 1 PISCHON Raymond / PUJOL Rudy / PATOLE Marlène / BRO Jean-Claude /	12 ^{2T} 9 COSTA Bruno / DUGRAND Patrick / TARKOWSKI Jean-Marie / BERTHIER Bernadette /	17 ^{1T} 16 GARCIA Patrice / CASTANDET André / BERTHIER Daniel / BOVET Julien /
3 ^{2T} LORIETTE Emmanuel / ... SOURGEN Claude /	8 ^{1T} 11 LEBRETON Marc / LEFORT Hubert / LASSERRE Robert / CAULE Yves /	13 ^{1T} 2 DUGRAND Vincent / PATOLE Bruno / JOSSE Pascal / VIDEAU Robert /	18 ^{1T} 6 CHATELIER Mathieu / LACAUSSADE Michel / TOULOUSE Jean-Pierre / TOULOUSE Danielle /
4 ^{1T} 5 ALAMO Jean / BRETHES Cathy / LEBRETON Roselyne / HUTTEAU Christophe /	9 ^{2T} 12 DUGRAND Patrick / COSTA Bruno / BERTHIER Bernadette / TARKOWSKI Jean-Marie /	14 ^{2T} VIDEAU Gaëtan / ... TOURTEAU Bruno /	4T ...
5 ^{1T} 4 BRETHES Cathy / ALAMO Jean / HUTTEAU Christophe / LEBRETON Roselyne /	10 ^{2T} KESSLER Yves / ALAMO Paco /	15 ^{2T} VERGNOL Fabrice / ... LIMADOS SANTOS José /	4T ...

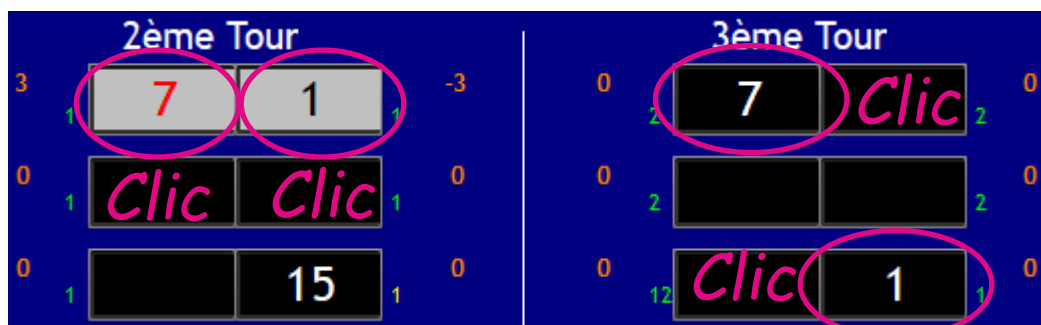
Si vous avez un double affichage avec deux écrans, vous pouvez conserver l'affichage du concours sur votre écran et déporter cette affichage sur l'écran tourné face au joueurs.

13 - LA GOMME

Lorsque une erreur de saisie est réalisée, utilisez la gomme.



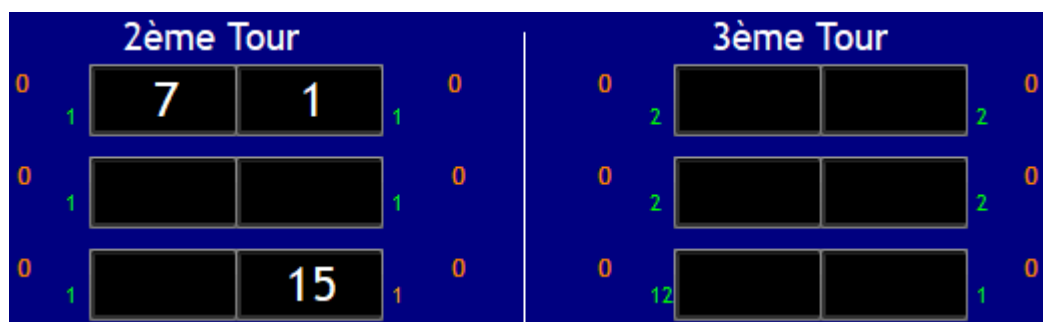
L'écran passe sur fond bleu.
Pas d'ambiguïté !



Exemple : Vous avez malencontreusement validé le match 7 gagne contre 1 (13 à 10). Si c'est juste une erreur de goal-average, changez simplement les nombres en orange. Si le match n'est pas fait, il faut l'annuler avec la gomme. ATTENTION !!!
Quand la gomme est active, si vous cliquez sur le 1 sur fond noir, il disparaît. De même si vous cliquez sur le 7 sur fond noir il disparaît. Il reste à indiquer que le match 7 contre 1 n'est pas fait. Il suffit de cliquer sur le 1 puis sur le 7 sur fond blanc et ils repassent sur fond noir. Si vous n'avez pas fait d'erreur, vous pouvez enregistrer.



Après 4 clics !



Un clic sur une case sur fond noir efface son contenu.
Un clic sur une case à fond blanc la refait passer sur fond noir.

Vous pouvez ainsi annuler tout résultat précédent. Retoucher quand même le goal-average.

Si vous avez supprimé n'importe quoi et si vous avez en plus enregistré, il sera quand même possible de retomber sur ses pattes en utilisant les « Grilles ». Plus complexe.

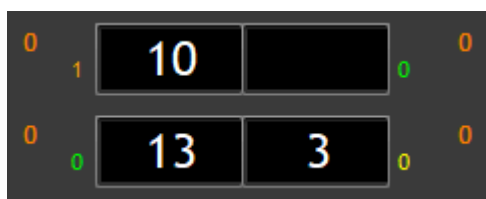
Faites attention avec la GOMME

14 - MODIFICATIONS

Normalement, il n'y a pas besoin de modifier le tirage des matches fait par le logiciel. Si pour une raison de doublons ou d'incompatibilité entre deux joueurs dans les concours amicaux vous désirez modifier un tirage, c'est possible.

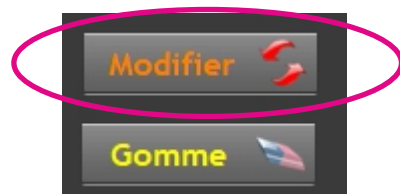
Exemple :

L'équipe 13 vient de tomber contre l'équipe 3.

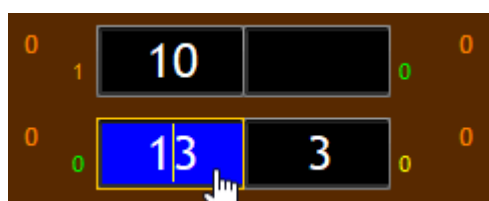


Pour des raisons obscures vous préférez que la 13 joue contre la 10.

Cliquez sur modifier:

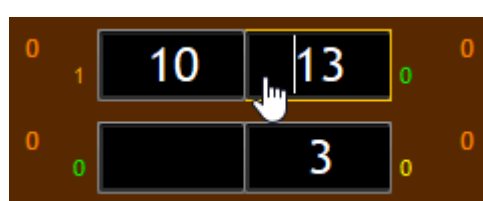


L'écran passe sur fond marron pour lever toute ambiguïté.



Cliquez sur le 13

Il passe sur fond bleu



Cliquez sur la case de destination

Il y a permutation entre les deux cases.

L'équipe 13 vient a changé de case.

Il ne vous reste plus qu'à enregistrer



ATTENTION

En mode strict, vous ne pouvez permuter deux cases que si elles sont réservées à des équipes ayant le même nombre de victoires (en petit en bas de chaque case)

En mode large, vous pouvez permuter n'importe quoi.

Fortement déconseillé !

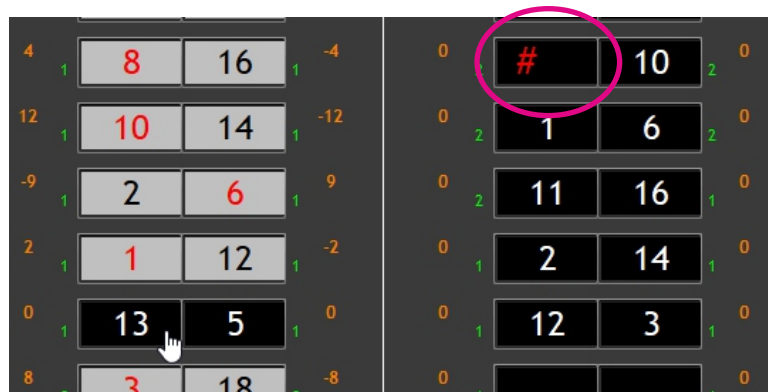
15 - DOUBLONS

Le logiciel fait en sorte qu'il ne propose pas de doublons tant que c'est possible.

Mais vers les derniers matches il se peut qu'il ne puisse pas faire autrement. A nous d'anticiper pour l'éviter dans la mesure du possible.

Exemple : Le 1 vient de gagner et a été placé contre le 6. Pas de doublons.

En plaçant la souris sur le 13, on voit qu'elle ne pourra pas aller dans la case contre le 10. C'est signalé par un dièse rouge. Si le 5 gagne, pas de doublon, mais si le 13 gagne, il y aura un doublon. Alors avant de lancer le match 1 contre 6, analyser la suite et déplacer le 1 contre le 10. Le 13 et le 5 pourront jouer contre le 6 (pas de dièse rouge). Il faut donc lors de l'avant dernier match d'une série vérifier si le dernier match ne provoque pas de doublon et modifier si besoin. Remarque : Les doublons ne sont pas interdits, mais si on peut les éviter, c'est aussi bien !



16 - CLASSEMENT

Utiliser le bouton Voir le Classement de la Journée depuis le menu principal.



CLASSEMENT DE LA JOURNÉE N° 1									
Clas	Eq	Noms	Ville - Club	Suivi	Nb Vict	Goal Average	Cumul		
1	15	VERGNOL Fabrice / LIMA DOS SANTOS José /	UBM	GGGG	4	31	4 131		
2	7	PISCHON Raymond / BRO Jean-Claude /	UBM	GGGP	3	14	3 114		
3	11	LEFORT Hubert / CAULE Yves /	UBM	GGPG	3	10	3 110		
4	10	KESSLER Yves / ALAMO Paco /	UBM	GPGG	3	9	3 109		
5	1	PUJOL Rudy / PATOLE Marlène /	UBM	GPGG	3	8	3 108		
6	4	ALAMO Jean / LEBRETON Roselyne /	UBM	GPGG	3	6	3 106		
7	6	LACAUSSADE Michel / TOULOUSE Danielle /	UBM	GPGP	2	9	2 109		
8	13	DUGRAND Vincent / VIDEAU Robert /	UBM	PGPG	2	7	2 107		
9	2	PATOLE Bruno / JOSSE Pascal /	UBM	GPPG	2	6	2 106		
10	5	BRETHES Cathy / HUTTEAU Christophe /	UBM	PGGP	2	4	2 104		
11	12	COSTA Bruno / TARKOWSKI Jean-Marie /	UBM	PGPG	2	-2	2 098		
12	8	LEBRETON Marc / LASSERRE Robert /	UBM	PGGP	2	-7	2 093		
13	16	CASTANDET André / BOVET Julien /	UBM	GPPP	1	-1	1 099		
14	3	LORIETTE Emmanuel / SOURGEN Claude /	UBM	PPGP	1	-9	1 091		
15	18	CHATELIER Mathieu / TOULOUSE Jean-Pierre /	UBM	PPPG	1	-20	1 080		
16	14	VIDEAU Gaëtan / TOURTEAU Bruno /	UBM	PGPP	1	-22	1 078		
17	17	GARCIA Patrice / BERTHIER Daniel /	UBM	PPGP	1	-25	1 075		
18	9	DUGRAND Patrick / BERTHIER Bernadette /	UBM	PPPP	0	-18	82		

Recalculer le Classement
Imprimer le Classement complet
Imprimer le Classement simple
Enregistrer la journée
Voir Grille

Le classement apparaît sous forme de tableau avec diverses informations.

Vous pouvez l'imprimer en mode simple ou complet.

Et même avec un clic droit sur le tableau vous pouvez l'exporter vers EXCEL.

Impression du classement complet. Possibilité de l'imprimer ou d'en faire un fichier PDF.

FOURMI 40		CONCOURS 24 avril 2021					24/04/2021	
Classement	Cumul	NOMS	Équipe n°	ORIGINE	Nb Vict	Goal average	Suivi	
1	4 131	VERGNOL Fabrice / LIMA DOS SANTOS José /	15	UBM	4	31	GGGG	
2	3 114	PISCHON Raymond / BRO Jean-Claude /	7	UBM	3	14	GGGP	
3	3 110	LEFORT Hubert / CAULE Yves /	11	UBM	3	10	GGPG	
4	3 109	KESSLER Yves / ALAMO Paco /	10	UBM	3	9	GPGG	
etc...								

Impression du classement simple. Possibilité de l'imprimer ou d'en faire un fichier PDF.

CONCOURS 24 avril 2021

24/04/2021

Classement	Équipe n°	Nb Victoires	Goal average	Parcours
1	15	4	31	GGGG
2	7	3	14	GGGP
3	11	3	10	GGPG
4	10	3	9	GPGG

etc...