

PRÉSENTATION DU LOGICIEL

GESTION DE CONCOURS EN 3 ou 4 PARTIES ET DÉPARTAGE FINAL
Logiciel 4T + départage - A utiliser et diffuser. Consultez la documentation. Vous pouvez m'envoyer votre avis. Merci.

Version 20.11

0 Recommencer un concours

1 Inscriptions

2 Liste des Équipes

3 Tirage au sort initial

4 Rajouter une équipe

5 Gestion du CONCOURS

6 Voir le classement

7 Déjà Payés

8 Paramètres

9 Calcul des prix

10 Documentation

11 Impression de grilles concours

12 Afficher l'heure

13 Sauvegarde et Restauration

14 Voir Grilles

15 Informations sur le concepteur du logiciel

À la fin des 4 tours, vous pouvez départager les équipes à 4 victoires par un pointage de précision et un tir de précision. Très apprécié !

En équipes constituées

Concours en 3 ou 4 tours

fourmiland@orange.fr

0 - Recommencer un concours

1- Inscription des équipes

2- Liste des équipes - Impression

3- Tirage au sort initial

4- Rajouter des équipes

avant la saisie du premier résultat

5- Gestion des 4 tours du concours

6- Afficher le classement des 4 tours

7- Afficher les équipes déjà payées

8- Régler les paramètres initiaux du concours

9- Calcul des prix pour les 4 tours

10- Consulter la documentation.

11- Impression de grilles vierges

12- Afficher une horloge à l'écran

13- Sauvegarde et restauration des fichiers du concours

14- Consultation et modification éventuelle des fichiers informatique de la gestion du concours.

15- Informations sur le concepteur du logiciel



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 : Lors de chaque victoire à payer, le logiciel affiche le montant

* Afficher les temps : Le logiciel affiche les temps d'attente de chaque équipe et les signale par une couleur.

* Demander Confirmation lors de la saisie des résultats

3 - Les écrans sont de différentes tailles pour s'adapter à votre ordinateur.

Choisissez la résolution qui va le mieux avec votre matériel..

4 - Rappel des couleurs utilisées pour l'affichage des temps

5 - N'oubliez bien sûr pas d'enregistrer

5 - Mode Test : Afin de tester le logiciel, des possibilités sont offertes aux testeurs.

Ne pas utiliser pendant la gestion d'un concours.

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.

Pour inscrire une équipe, tapez son numéro ou cliquez sur suivant. Renseignez la ville et le nom des joueurs et cliquez sur "Inscrire".

Suivant 1 Rang : 25 Équipe n° 25 Ville DAX 3 Nb Équipes 24 Voir SAISIE 11

Inscrire 5 F4 4 FOURCADE Michel / ZACHELLO Narcisse

Renum. Modifier le n° des équipes RAJOUTER 100 + 6 ENLEVER 100 - 7 Générer des équipes 8 Supprimer

Rang	Eq n°	Noms des Joueurs	Ville
1	1	PIERINI Christian / DIAS PACHECO Myriam	CARCEN
2	2	POUYFOURCAT Jean claude / SCAMANDRO Thierry	MEZOS
3	3	HEREN Laurence / RABELLE Andre	TALLER
4	4	BEGUET Pascal / FRADET Jean françois	MEZOS
5	5	CROS Cassandra / DOMINGUEZ Claude 10	PARENTIS
6	6	PEGEOT Vincent / VITALONE Bernard	TALLER
7	7	AUDRERIE Kheira / GERENTON Eric	TALLER
8	8	HENIN Pierre / SIGNORI Ludovic	PARENTIS
9	9	FERRER SOLER Frederic / CAUMONTAT Jean marc	TALLER
10	10	MONTIEL Dominique / GUILHOT Yannick	PARENTIS
11	11	THIBAUT Patrick / BRAHMI Lucile	CARCEN

9 Sauvegarder la liste Sauvegarde Restaurer la liste Restaurée 11 Quitter

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.

Modifiez une équipe en cliquant sur sa ligne puis Inscrire et confirmer.

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.

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.

Renommer RAJOUTER 100 ENLEVER 100 24 Equipes

Rang	N° Eq	Noms des Joueurs	Ville	Heure début
1	1	PIERINI Christian / DIAS PACHECO Myriam	DAX	
2	2	FORNACIARI Jean claude / SABLE Giulio	DAX	
3	3	LANDAIS Pierre / CAGNIARD Jean michel	BOOS	
4	4	EZAIER Sonia / FARAGOU Eric	DAX	
5	5	CHAZE Pierre / POIRIER Patrick	BOOS	
6	6	COMEX Raymond / DAUPHIN Arnaud	DAX	
7	7	RICAUD Paul / DANEL Daniel	DAX	
8	8	JOLLY Lysiane / ESTEVE Raymond	RION	
9	9	FRATINI Thierry / HINARD Laurent	DAX	
10	10	CHARLET Henri / BOISSEL Nathalie	BOOS	
11	11	ROUTIN Hansraj / DEPLAYE Mathieu	BOOS	
12	12	BEDAD Jean luc / BERGOUGNOU Thierry	DAX	
13	13	LINAIS Didier / JURINE Jean-pierre	BOOS	
14	14	BEAUMET Raymond / DESBOIS Nicolas	LIT	
15	15	SPINOUBE Yves / VIDALENC Johan	BOOS	
16	16	CHAIGNAUD Yann / SAUNIER Paulo	RION	
17	17	GANSE Laeticia / PEGEOT Lyonel	BOOS	
18	18	HUREL Paulo manuel / PEREZ Serge	DAX	

Recommencer un concours (Détruire les équipes) 1

Recommencer un concours (New Conserver équipes) 2

Supprimer la ligne en cours

NOMS []

VILLE []

3 Ajouter cette équipe

Impression des équipes

4 [] 1 Colonne [] 2 Colonnes

Réalisation : fourmiland@orange.fr

3 - Ajouter une équipe si besoin

4 Choisissez le mode d'impression sur une ou deux colonnes et lancez l'impression après visualisation à l'écran. Exemple à une seule colonne.

Fourmi40

Liste des Équipes

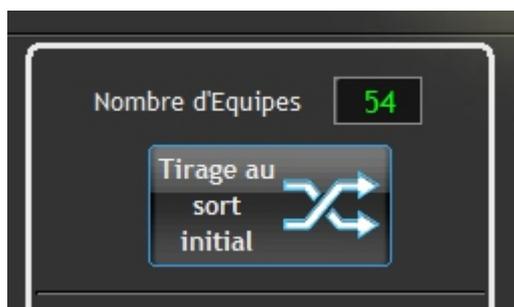
30/06/2020

Licence d'utilisation attribuée à :

UTILISATEUR AGRÉÉ : MICHEL FOURCADE

Numéro	Noms	Club
1	PIERINI Christian / DIAS PACHECO Myriam	CARCEN
2	POUYFOURCAT Jean claude / SCAMANDRO Thierry	MEZOS
3	HEREN Laurence / RABELLE Andre	TALLER
4	BEGUET Pascal / FRADET Jean françois	MEZOS
5	CROS Cassandra / DOMINGUEZ Claude	PARENTIS

TIRAGE AU SORT



Indiquez le nombre d'équipes inscrites et cliquez sur ce bouton. Voici l'écran qui apparaît.

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 17 et 8 sont du même club.

Vous voulez donc permuter l'équipe 17 et l'équipe 27 juste dessus. Cliquez sur la 17. Elle passe sur fond rouge. Cliquez sur la 27. C'est fini, elles sont permutées.

Nombre d'équipes Cliquer sur un

1 Faire le tirage

2 17 8 (MIMIZAN MIMIZAN)

3 Améliorer doublons

4 Enregistrer

5 Equipe survolée: BLACK Eric / MAHIER Nadine ---CLUB--- MIMIZAN

29	29 14 (MEZOS TALLER)	27 24 (RION MEZOS)
7 25 (MIMIZAN TALLER)	11 9 (LIT RION)	12 20 (RION MIMIZAN)
6 28 (DAX RION)	3 13 (RION MEZOS)	1 5 (TALLER RION)
19 18 (TALLER MIMIZAN)	2 16 (MIMIZAN BOOS)	23 22 (TALLER MIMIZAN)
10 4 (CARCEN MIMIZAN)	21 15 (RION MIMIZAN)	26 (TALLER)

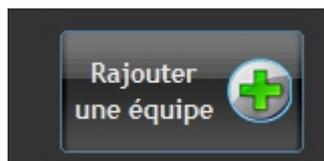
3 - Une autre façon d'éviter les doublons de club est de cliquer sur le bouton « Améliorer les doublons ». Il fait le travail tout seul ! Cela vous permet de garder ou non les doublons. Ne pas faire quand il y a trop d'équipes d'un même club.

4 - Bien sûr enregistrez le tirage !

5 - En survolant un numéro, l'équipe s'affiche ici.



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 !

RAJOUTER UNE ÉQUIPE APRÈS LE TIRAGE AU SORT INITIAL

Rang : Nouvelle équipe à inscrire Équipe n°

Noms des Joueurs Ville

Tirage au sort
actuel

Nombre d'équipes

9	15	19	17
1	7	4	11
5	14	8	21
10	20	18	3
22	16		
13	24		
12	6		
2	23		

1



Abandonner

- 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 !

Tirage au sort
actuel

Nombre d'équipes



Enregistrer



Abandonner

9	15	19	17
1	7	4	11
5	14	8	21
10	20	18	3
22	16	25	
13	24		
12	6		
2	23		

3

4

CALCUL DES PRIX



Vous pouvez calculer et imprimer les prix de deux façons.
 Prix fixes : Tant par victoire à partir de la 1ère ou deuxième.
 Prix variables : Tant pour deux victoires, tant pour 3, pour 4...

1 **CALCUL DES PRIX** 2

Number of Teams of CONTOUR: 55 | Number of TOURS: 3 or 4 | Calcul des nombres

FOURMI 40
3 ou 4T + Départage

Tout d'abord il faut calculer le nombre d'équipes à payer au maximum.
 Indiquez le nombre d'équipes (1) puis le nombre de tours (3 ou 4) et cliquez sur « Calcul des nombres (2)

Modifier le nombre d'équipes payantes si nécessaire. Indiquer le montant de l'inscription pour une équipe. Indiquer le montant positif ou négatif de la dotation (Aide pour 25%). LANCER LES CALCULS PAR "Estimation initiale" Les calculs précis sont effectués. Cliquer sur Arrondir et rectifier certains nombres en jaune si besoin puis recalculer. Ne pas oublier d'enregistrer. Imprimer si besoin.

Number of Paying Teams: 55 | One registration: 6 € | Total amount of registrations: 330 € | 1

0% 25% Dotation: 0 € | TOTAL: 330 € | Recalculer Dotation

Estimation initiale 3 | Arrondir 4 | Recalculer 5 (si coefficients jaunes modifiés)

Victoire	Nombre	Prix unitaire	Total par ligne
4ème victoire	4	10.00	40.00 €
Cumul			21.00
3ème victoire	17	7.00	119.00 €
Cumul			11.00
2ème victoire	39	4.00	156.00 €

Total distribué pour les 4 tours: 315.00 € | Total distribué pour Départage: 15.00 €

Départage: Pas de départage

Place	Nombre	Prix unitaire	Total par ligne
4ème	1	10.00	10.00 €
3ème	1	5.00	5.00 €
2ème			
Vainqueur			

Cumul Maxi: 21.00

Total distribué: 330.00 € (parfait) | Total prévu: 2 330.00 €

Infos: 4T: 95.5% | Dep: 4.5% | Total: 100.0%

Coefficients pour les calculs: V2: 10, V3: 15, V4: 20, Q4: 6, Q3: 10, Q2: 18, Q1: 25

5 Enregistrer | Afficher | Imprimer | Restaurer

Remplissez la zone 1, puis indiquez si vous payez au départage une, deux équipes, etc
 Dans l'exemple ci-dessus, il est prévu de payer les deux premières équipes au départage.
 Il faut alors demander une estimation initiale (3) et Arrondir (4).
 Vous pouvez retoucher tous les nombres en jaune et demander de recalculer (5) pour adapter au mieux les montants distribués.
 Vous pouvez imprimer afin de d'afficher et pour pointer les équipes payées.
 Et bien sûr enregistrez votre travail. Ces valeurs seront affichées en direct lors du concours si vous demandez l'affichage des prix dans les paramètres.

SAUVEGARDE - RESTAURATION

Sauvegarde



Quand le concours est terminé, vous pouvez vouloir le conserver pour le consulter plus tard. Rien de plus simple.



- 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.

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 128 équipes tout le concours tient sur un seul écran !

Voici l'écran complet pour gérer tout le concours. Il peut se présenter différemment suivant la résolution de votre écran. 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 grille. Voir plus loin.

5 SURVOL

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 ! Et enfin, un # vous montre les joueurs déjà rencontrés directement sur les cases.

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.



En mode STRICT vous ne pouvez permuter que des équipes sur fond noir et qui ont le même nombre de victoires dans le but de supprimer des doublons.

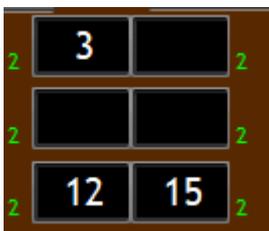
En mode LARGE, vous pouvez permuter n'importe quelles équipes sur fond blanc ou noir et quel que soit le nombre de victoires. Cela vous permet de rattraper des erreurs de saisie de victoire. A utiliser en faisant très attention !

MODE STRICT

C'est le mode le plus sûr ! Vous ne pouvez permuter deux équipes que dans des cases ayant le même nombre de victoires (en vert).

Exemple : Placer l'équipe 15 en haut contre la 3

N'oubliez pas d'enregistrer ou d'abandonner



Position initiale



Premier clic sur l'équipe à permuter



Second clic sur une case vide ou l'autre équipe. Elles sont permutées.

Si vous n'avez pas sélectionné deux cases ayant le même nombre de victoires, un message vous en avertira et la permutation ne se fera pas !

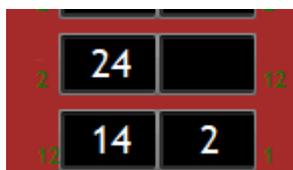
MODE LARGE

Le fond rouge vous incite à de la prudence.

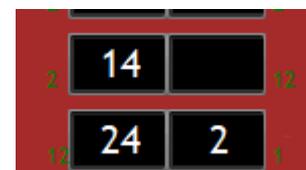
DANGER ! A l'intérieur d'un même tour, vous pouvez permuter n'importe quelle équipe. Faites très attention. Une raison d'utiliser ce mode est de corriger une saisie erronée.



Avant permutation



Après permutation



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.

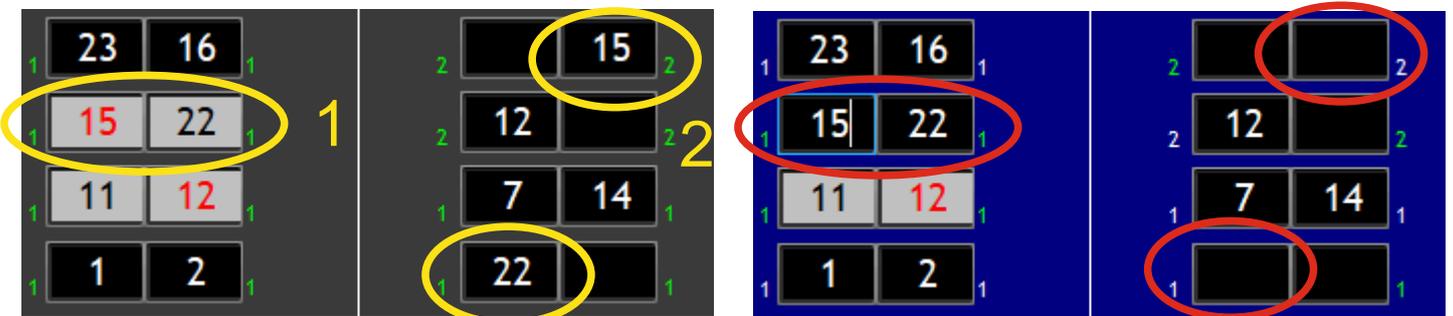
Quand vous cliquez sur une case sur fond blanc, elle passe sur fond noir et le numéro de l'équipe est conservé.

DANGER, Ne gomez 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 15 contre 22 du 3T n'est pas terminé et sa saisie était une erreur.



Position initiale : Avec la gomme active, 1 - cliquons sur le 15 et le 22 sur fond blanc. Ils repassent sur fond noir pour indiquer que le résultat n'est pas saisi.

2 - Cliquons sur le 15 et le 22 qui sont sur fond noir afin qu'ils disparaissent du tour suivant.

Pas difficile d'utiliser la gomme, mais faites très attention. Ne pas supprimer n'importe quoi ! Soyez attentif avant d'enregistrer.

PS : En cas de grosse bêtise avec la gomme, on pourra toujours retomber sur nos pattes en allant directement modifier dans les grilles. Voir plus loin.

SUPPRIMER LE DERNIER CLIC OU DES PLUS ANCIENS

Vous avez cliqué sur une équipe gagnante et le logiciel a traité ce clic. Chaque clic est enregistré dans un fichier. Vous pouvez le consulter. Et vous pouvez retrouver un ancien clic ou le dernier et demander son annulation. Cela vous fera revenir en arrière.

Si ce clic est trop ancien ou si vous avez déplacé des équipes avec le bouton "Modifier" ou si vous avez utilisé la gomme, il se peut que cette suppression ne soit plus possible.

Utile pour rattraper des erreurs récentes !

Suivi des Clics

SUIVI DES CLICS

heure Clic	Case Clic	EqG	EqP	EqG Vers	EqP Vers
09:11	C8	5	24	D3	D12
09:10	D14	10	20		
09:10	D23	9	2		
09:10	D7	15	29		
09:10	D18	8	23		
09:06	D5	7	4		
09:06	C3	27	4	D2	D6
09:05	C20	28	31	D15	D26
09:05	C10	7	19	D5	D25
09:05	C2	13	20	D1	D13
09:05	C28	23	26	D17	D31
09:05	C23	18	11	D16	D27
09:05	C13	21	2	D9	D24
09:05	C12	15	8	D7	D18
09:05	C4	4	27	D2	D6
09:05	C16	29	22	D8	D21
09:05	C22	32	9	D10	D23
09:05	C17	10	30	D14	D19
09:05	C5	17	6	D4	D11
09:05	C7	24	5	D3	D12
09:05	C26	25	14	D22	D32
09:05	C30	3	1	D28	D30

Supprimer la ligne

Annuler ce clic si possible

Sélectionner une ligne correspondant à un clic et demander l'annulation de ce clic.
S'il est trop ancien ou si vous avez apporté des modifications ou utilisé la gomme, il se peut qu'il ne soit plus possible d'annuler ce clic.

Exemple : sur la ligne sélectionnée, à 9h05 vous avez cliqué sur la case C13. L'équipe gagnante est la 21, la perdante est la 2. La 21 a été placée dans la case D9 et la perdante dans la case D24.

Le logiciel connaît toutes les informations de ce clic et peut l'annuler si c'est encore possible.

Quand la ligne est sélectionnée, cliquer sur le bouton vert pour annuler ce clic. C'est tout !

DOUBLONS

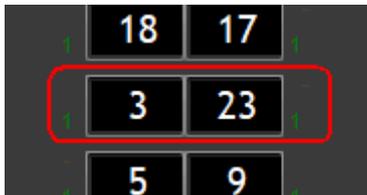
Afficher Doublons

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.

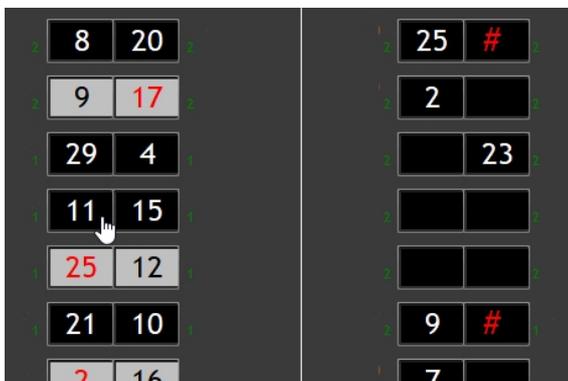
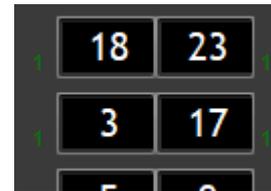
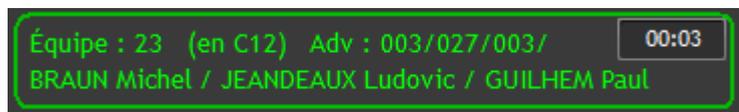
Il reste cependant la possibilité que le dernier match que vous saisissez n'offre plus qu'une possibilité et on peut alors se retrouver avec un doublon.

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 matchs sauf le dernier, vous ne pourrez plus faire marche arrière. Un peu de patience pour les derniers matchs 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.

RECHERCHER UNE ÉQUIPE



Pour rechercher une équipe, il suffit de taper son numéro puis Entrée Entrée ou clic sur Rechercher.

L'équipe 25 dans cet exemple est facilement repérable.

Pratique !

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour
11 1 24 11	9 5 12 -9	0 22 17 0	0 25 0
-4 11 25 4	6 10 4 -6	-7 5 25 7	0 0 0
7 17 8 -7	-8 3 7 8	0 27 10 0	0 0 0
3 16 21 -3	6 25 23 -6	0 7 6 0	0 0 0
1 22 18 -1	2 17 13 -2	0 19 13 0	0 0 0

AFFICHAGE DEUXIÈME ÉCRAN

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

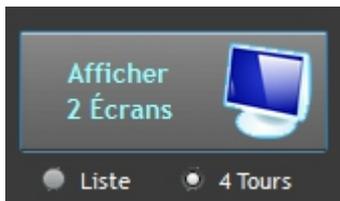
CE LC
C

1 - 20 3T FOURCADE Michel / GIOVACCHINI ABELLA Régis / Gérard / REDON	8 - 24 3T VEZINAUD David / HERRY Pascal / MAY Havana / PONS / BERNARDI Alain /	15 - 4 3T FIACRE Daniel / DOUSSOT Hervé / TRIMAILLE / THILLET David /	22 - 12 3T CANILLO Henri / NISME Michel / PEQUEGNOT Serge / FOURCADE Jacques
2 - 3T MARTINEZ Louis / ... BEN ALLAL Didier /	9 - 5 3T LAVIGNE Sylvaine / AUGÉ Cecile / BABIN Thierry / ALBRIGO Charlie /	16 - 14 3T JUNCA Christian / LAMBERT Brayon / COMBE Stéphane / VAUCHER Didier /	23 - 18 3T BRAUN Michel / FAHY Patrick / JEANDEAUX / FLAUGERE Mathys /
3 - 17 3T FAUCONNET / FINET Paul / Véronique / GAUCHER Gilles /	10 - 21 3T BECOURT Gilbert / CUDOT Sébastien / DEPLAYE / PARIS Xavier /	17 - 3 3T FINET Paul / FAUCONNET GAUCHER Gilles / Véronique /	24 - 8 3T HERRY Pascal / VEZINAUD David / BERNARDI Alain / MAY Havana / PONS
4 - 15 3T DOUSSOT Hervé / FIACRE Daniel / THILLET David / TRIMAILLE	11 - 19 3T BEN-SEMHOU Eric / BELIN Sylvie / LE GAD Yvon / LEMOINE Michel /	18 - 23 3T FAHY Patrick / BRAUN Michel / FLAUGERE Mathys / JEANDEAUX	25 - 13 3T SANZEY Yvette / SILVAS Liberto / LANFRANCHI / CHAUVET Julien /
5 - 9 3T AUGÉ Cecile / LAVIGNE Sylvaine / ALBRIGO Charlie / BABIN Thierry /	12 - 22 3T NISME Michel / CANILLO Henri / FOURCADE Jacques / PEQUEGNOT Serge	19 - 11 3T BELIN Sylvie / BEN-SEMHOU Eric / LEMOINE Michel / LE GAD Yvon /	26 - 6 3T BIGILLON Francis / HERNANDEZ NEVEU Soan / ALBA / Jean-luc / DE
6 - 26 3T HERNANDEZ / BIGILLON Francis / Jean-luc / DE / NEVEU Soan / ALBA	13 - 25 3T SILVAS Liberto / SANZEY Yvette / CHAUVET Julien / LANFRANCHI	20 - 1 3T GIOVACCHINI / FOURCADE Michel / Gérard / REDON / ABELLA Régis /	27 - 7 3T BOUILLETEAU Jean / BESSON Bernard / marc / BERT / GOUTTENOIRE
7 - 27 3T BESSON Bernard / BOUILLETEAU Jean GOUTTENOIRE / marc / BERT	14 - 16 3T LAMBERT Brayon / JUNCA Christian / VAUCHER Didier / COMBE Stéphane /	21 - 10 3T CUDOT Sébastien / BECOURT Gilbert / PARIS Xavier / DEPLAYE	- 4T ... / ...

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 couvert ou non. Pratique !

A mettre à jour après chaque saisie si vous le désirez.

AFFICHAGE DEUXIÈME ÉCRAN



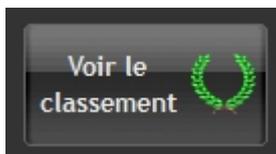
Deuxième possibilité :

L'affichage précédent était en mode « Liste ». Celui ci-dessous est en mode « 4 Tours ». A vous de choisir celui qui est préférable. Personnellement je choisis « Liste pour lancer le concours, puis « 4 Tours pendant toute le gestion.

1er Tour	2ème Tour	3ème Tour	4ème Tour
4 17 5 10	20 5 23 16	3	
8 23 16 24	15 22 11 12	12 7 14	
11 21 15 18	1 2 17 3		
3 7 6 22	10 4 24 9	9	
14 20	6 19 13 14	11 24	
2 19	7 8 18 21	8 13	
12 9			
1 13			

Cet écran est prévu pour s'afficher sur un deuxième écran tourné vers les joueurs. Il ne se met pas à jour automatiquement. C'est à vous de demander son affichage à chaque changement. Cela vous permet d'apporter des modifications sans que cela soit visible par les joueurs.

VOIR LE CLASSEMENT



A tout moment, vous pouvez consulter le classement. Depuis le menu principal ou depuis la fenêtre de gestion du concours ou depuis le menu principal.

CLASSEMENT									4V 1 3V 7 2V 8 1V 7 0V 1			✕
Décocher TOUT			Cocher ou décocher certaines équipes en cliquant sur leur ligne pour les sélectionner et les envoyer vers le concours A, B ou C. 8 équipes au maximum !									
Set	Clas	Eq	Noms	Ville	Vict	Suivi	Pts ADV	Cumul				
<input type="checkbox"/>	1	1	PIERINI Christian / DIAS PACHECO Myriam	PARENTIS	4	GGGG	8	4 008	Recalculer le Classement			
<input type="checkbox"/>	2	15	FAYEN Jean louis / GIRARD Gérard	DAX	3	GGGP	10	3 010	Imprimer le Classement complet			
<input type="checkbox"/>	3	5	ANCEL Didier / TREGOUET Yves	RION	3	GGPG	10	3 010	Imprimer le Classement simple			
<input type="checkbox"/>	4	11	GOMES Pascal / BOUILLETEAU Martial	DAX	3	GGPG	10	3 010	Voir Grille			
<input type="checkbox"/>	5	20	FAUCHIER Christian / MAGNIEN Fabrice	DAX	3	GPGG	9	3 009				
<input type="checkbox"/>	6	23	LANDAIS Romain / MARCAULT Baptiste	MIMIZAN	3	GGGP	9	3 009				
<input type="checkbox"/>	7	14	FETUOT Claude / MARENGHI Francisco	DAX	3	PGGG	7	3 007				
<input type="checkbox"/>	8	7	DUMONT David / ROBERT Nicolas	PARENTIS	3	PGGG	7	3 007				
<input type="checkbox"/>	9	3	DELAMARE Estelle / AMALFITANO Dominique	MEZOS	2	GGPP	11	2 011				
<input type="checkbox"/>	10	16	DEMARIA Lionel / GONDET François	LIT	2	GPGP	9	2 009				
<input type="checkbox"/>	11	12	TOLZA Norman / PEGEOT Jean-pierre	LIT	2	GPPG	8	2 008				
<input type="checkbox"/>	12	8	BRAUX Serge / AURAND Jean-pascal	TALLER	2	PPGG	8	2 008				
<input type="checkbox"/>	13	17	SANZEY Grégory / LIVET Hervé	LIT	2	GPGP	7	2 007				
<input type="checkbox"/>	14	22	HANNIER Christian / RICHARD Francis	CARCEN	2	GPGP	7	2 007				
<input type="checkbox"/>	15	21	SCHMITT Jean / LAVIGNE Vivien	LIT	2	PPGG	5	2 005				
<input type="checkbox"/>	16	9	ROUX Yves / PAGLIAROLI Jean claude	TALLER	2	PPGG	5	2 005				
<input type="checkbox"/>	17	13	MEUNIER Laurent / BRABANT Raymond	LIT	1	PPPG	10	1 010				
<input type="checkbox"/>	18	18	PENARD Tony / PINQUE Paulino	TALLER	1	PGPP	10	1 010				
<input type="checkbox"/>	19	2	BRETOT Tony / SAINT LEGER Michel	RION	1	GGPP	10	1 010				

Vous pouvez trier le tableau dans l'ordre du classement, des équipes, des noms, des villes, etc en cliquant simplement une ou deux fois sur les entêtes de colonne. Comme avec tous les tableaux de ce logiciel, un clic droit sur le tableau vous permet de l'exporter vers Excel.

La première colonne "Sélection" permettra de choisir les équipes participant aux phases finales des concours A, B et C.

La colonne « Pts ADV » totalise le nombre de victoires des adversaires rencontrés. Elle permet de départager deux équipes ayant le même nombre de victoires.

La colonne cumul me permet de faire le classement facilement.

Exemple : cumul 3 009 veut dire 3000 pour 3 victoires et 009 pour le nombre de victoires totalisées pour les adversaires rencontrés.

Impressions Deux façons d'imprimer les résultats; simple et complet avec toutes les infos.

Le bouton "Voir grille" permet d'accéder aux fichiers des résultats et de le modifier si besoin. On n'est jamais bloqué !

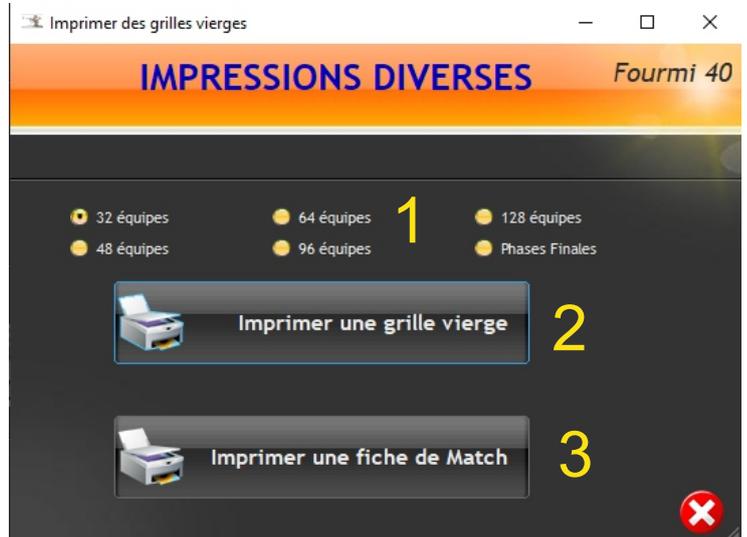


IMPRIMER DES GRILLES VIERGES

Vous pouvez imprimer des grilles vierges pour recopier le concours en cours si vous avez peur.

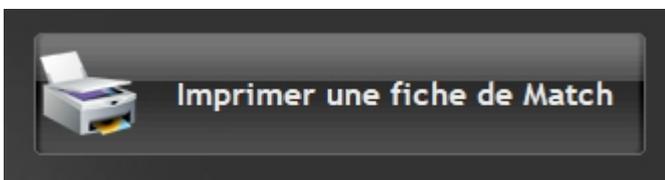
Vous pouvez aussi gérer le concours à la main avec ces grilles.

1 - Sélectionnez le nombre d'équipes maximum et cliquez sur Imprimer (2). Dans un premier temps l'impression est affichée sur l'écran et vous pouvez alors l'imprimer pour de vrai ! Voici un exemple.



Concours :								<u>Concours</u>								Equipes							
1er Tour				2ème Tour				3ème Tour				4ème Tour											

3 - Lors de certains concours, les organisateurs donnent à chaque rencontre une feuille de match. C'est le vainqueur qui le reporte à la table. Plus d'erreur de numéros !



	Partie :	
	Date :	
Score :		Score :

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 : Vous avez malencontreusement supprimée l'équipe 8 de la case B12. B12 signifie que c'est la grille B donc le second tour et la douzième case. Ces informations vous sont données dans la zone de survol. Comment remettre l'équipe 8 dans la case B12 ?



Avant



Après erreur

Afficher les grilles

(A) 2ème Tour (B) 3èm

Complets

ATTENTION : Les modifications apportées sur ces tableaux

Vict	Case	Eq	GP	Av.	Vict
0	B1	1	A	0	1
0	B10	12	A	0	1
0	B11	17	A	0	1
0	B12		A	0	1
0	B13	22	A	0	1
0	B14	26	A	0	1
0	B15	5	A	0	0
0	B16	2	A	0	0
0	B17	19	A	0	0
0	B18	21	A	0	0
0	B19	25	A	0	0
0	B2	24	A	0	1
0	B20	10	A	0	0
0	B21	16	A	0	0

On s'aperçoit ici que la case B12 ne comporte plus l'équipe 8. Normal, nous l'avons bêtement supprimée. En cliquant deux fois doucement sur la ligne B12 puis sur le numéro de l'équipe nous pouvons y réinscrire 8. Il suffit de changer de ligne pour que la résultat soit enregistré.

On peut aussi modifier l'état (Gagné, Perdu ou Attente, et même le goal average.

B11	17	A	0	1
B12	8	A	0	1
B13	22	A	0	1

Tout est rentré dans l'ordre !