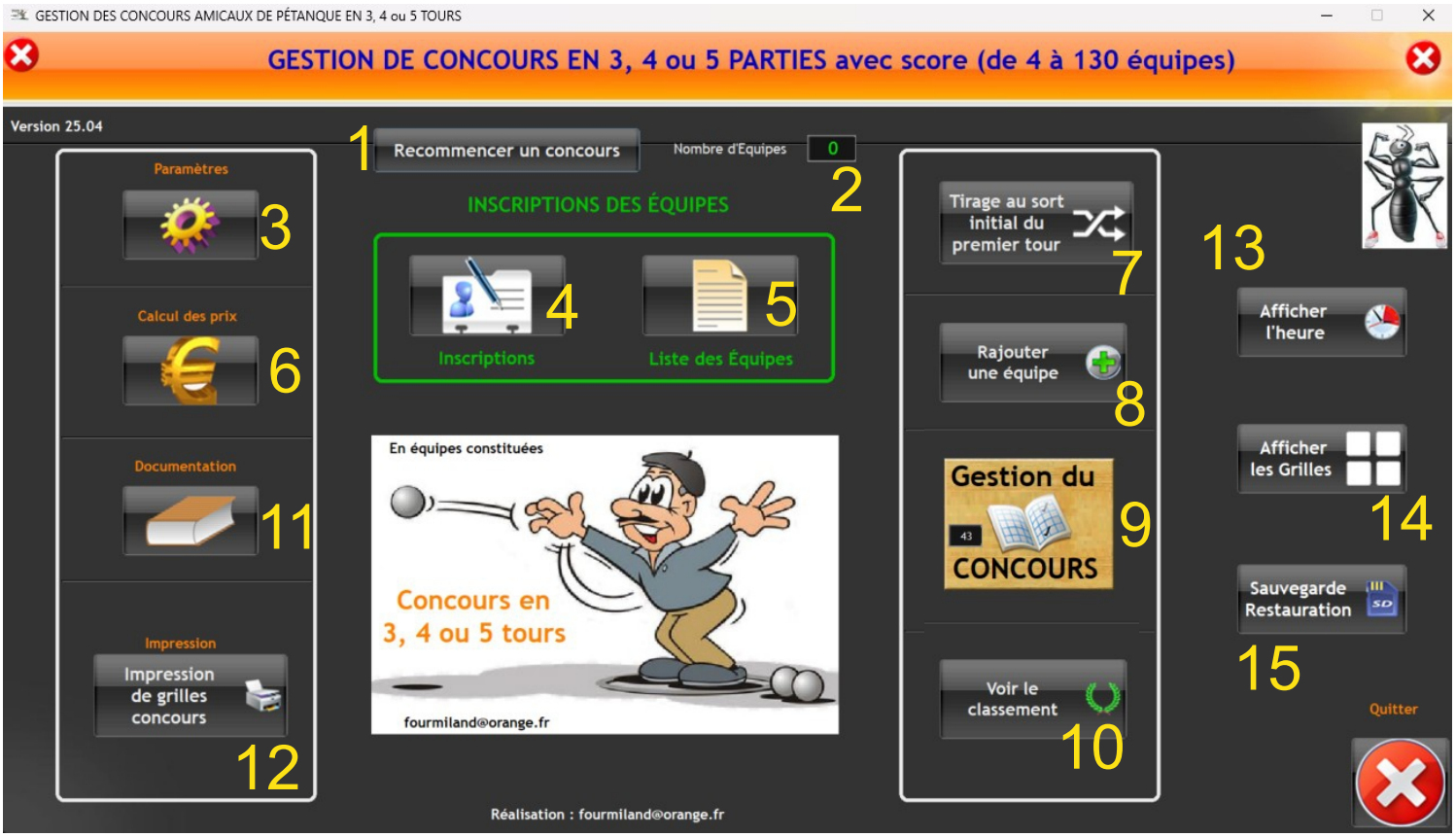
PRÉSENTATION DU LOGICIEL - 5 Tours



1- Pour recommencer un concours

2- Affichage du nombre d'équipes inscrites

3- Réglage des paramètres du logiciel pour ce concours

4- Saisir les inscriptions des équipes

5- Liste des équipes inscrites, impression.

6- Calcul des prix à remettre si besoin.

7- Tirage au sort du premier tour.

8- Rajouter une équipe si aucun résultats du premier tour déjà saisi.

9- Gestion des 5 tours du concours sur un seul écran.

10- Consulter le classement en cours ou terminal.

11- Voir cette documentation.

12- Impression de grilles vierges des concours.

13- Afficher une horloge à l'écran

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

15- Sauvegarde et restauration des fichiers du concours.

Le logiciel et tous ses fichiers s'installe dans un seul dossier. Vous pouvez transférer ce dossier où bon vous semble et le supprimer en laissant l'ordinateur propre. Pas de fichiers cachés. Lancer l'application (.exe) et c'est tout !

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.*
* *Saisir les scores des parties.*

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

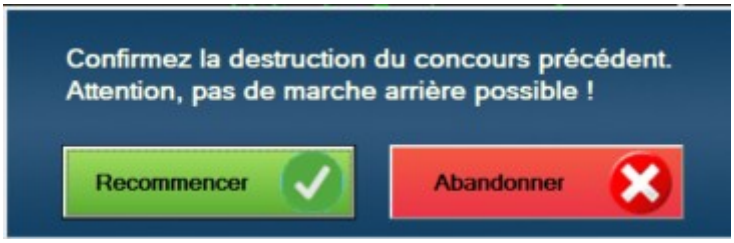
4 - *Rappel des couleurs utilisées pour l'affichage des temps*

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

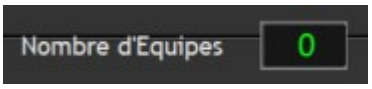
6 - *Mode Test : Afin de tester le logiciel, des possibilités sont offertes aux testeurs. Ne pas utiliser pendant la gestion d'un concours.*

RECOMMENCER UN CONCOURS

Cliquez sur ce bouton pour recommencer un concours et confirmez que vous voulez recommencer.



NOMBRE D'ÉQUIPES



Il est affiché ici. Quand on recommence un concours, tous les fichiers sont détruits et le nombre d'équipes est à 0.

INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

Cliquer sur « Suivant » pour passer à l'équipe suivante. Entrer les noms, la ville et Cliquer sur « Inscrire (ou F4).
La liste des équipes figure dans le tableau du dessous. Vous pouvez alors cliquer sur une ligne du tableau et modifier les noms par exemple en cas d'erreur.

Rang	Eq n°	Noms des Joueurs	Ville
25	25	FOURCADE Michel / ZACCHELLO Narcisse	RION
24	24	DEPLAYE Pietro / JORAND Céline	MIMIZAN
23	23	BRICAULT Cecile / FINET Piétro	RION
22	22	GAUTHIER Georges / BETEILLE Florian	MIMIZAN
21	21	DA COSTA Joachim / PRADEL Roland	TALLER

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

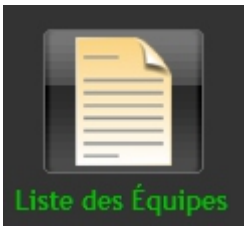
8- Vous pouvez supprimer une ligne du tableau et renuméroter les ID équipes.

9- L'enregistrement des équipes est automatique, mais vous pouvez les sauver dans un fichier externe et les récupérer si besoin 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 imprimer la liste des équipes.

1 - Permet de recommencer un concours sans effacer les éqipes. Les autres fichiers sont détruits.

2 - Imprimer la liste avec une seule équipe par ligne.

3 - Imprimer la liste avec 2 équipes par ligne.

Liste des Équipes

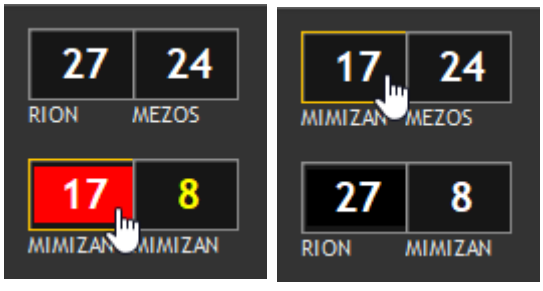
01/05/2025

Numéro	Noms	Club
1	MIAUD José / BAILLARGEAT Patrick	DAX
2	VASSEUR Genevieve / JUFER Daniel	MIMIZAN
3	GODIN Jean-henri / MAOULIDA Damien	MIMIZAN
4	ESPOSITO Thierry / LALLEMENT Hamed	TALLER
5	LIEN Pierre / DA SILVA-CLAUDIN Philippe	CARCEN
6	NOEL Vivien / MARCAULT Regis	LIT

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 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.



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.

4 - Bien sûr enregistrez le tirage !

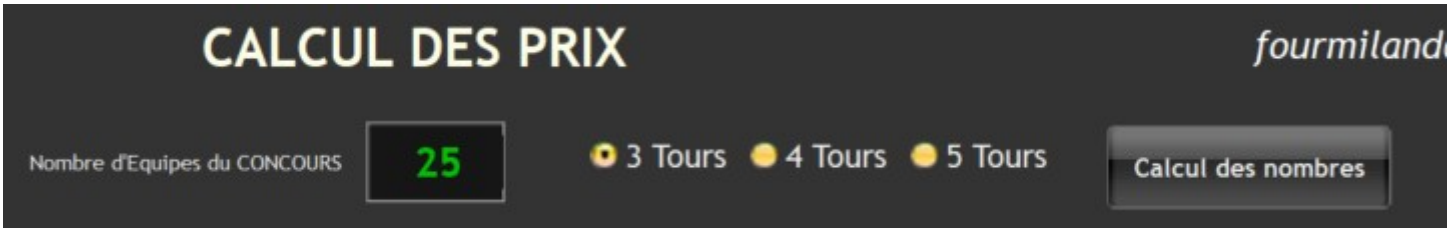
RAJOUTER DES ÉQUIPES

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 !

CALCUL DES PRIX

Les prix seront attribués pour chaque équipe ayant deux victoires quels que soient le moment. Des prix supplémentaires seront attribués à celles qui auront trois victoires et quatre et cinq victoires. Une équipe qui aura gagné 4 parties recevra le prix pour deux, puis pour trois, puis pour quatre. Le montant total gagné se cumule.



Indiquez le nombre d'équipes, le nombre de tours 3, 4 ou 5 de votre concours et cliquer sur calcul des nombres. Le logiciel calculera automatiquement le maximum d'équipes que vous aurez à payer. Suivant les résultats vous pourrez avoir moins à payer, mais jamais plus !

Saisie du montant des inscriptions

Vous devez renseigner tous les nombres en jaune.

1- Saisir le nombre d'équipes payantes. 2 - Saisir le montant payé par équipe.

3- Saisir la dotation du club (vous pouvez utiliser les touches 0% ou 25% ou écrire le montant de la dotation.

4- Cliquer sur Estimation initiale et le logiciel calcule les montants au centime près pour répartir les prix.. Vous pouvez alors cliquer sur

5- Arrondir et le montant total encaissé et réparti n'est plus parfaitement le même. Vous allez devoir modifier selon vos désirs.

CALCUL DES PRIX : Affichage et modifications

Exemple pour 25 équipes sur 5 tours.

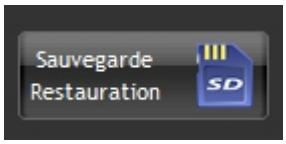
Exemple pour 83 équipes sur 4 tours.

Vous voyez que le total distribué n'est pas parfaitement le total prévu. Rappelez-vous que le total maximum distribué peut être inférieur à celui annoncé.
Vous pouvez alors modifier les montants en jaune à votre convenance et relancer les calculs avec le bouton « Recalculer ».
Vous pouvez même modifier les nombres en verts. Exemple : vous ne voulez payer que ceux qui ont 3 victoires ou plus. Mettez donc le nombre de deux victoires en vert à zéro et recalculez !

Vous devez enregistrer cette saisie et même l'imprimer pour saisir sur papier les équipes que vous payez.

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.

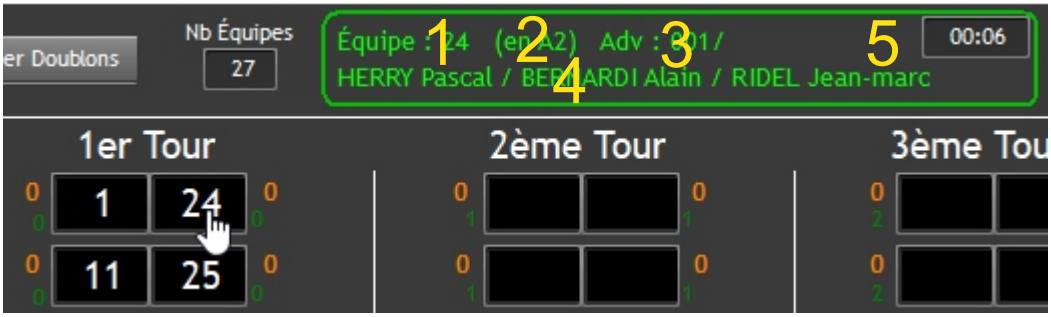
GESTION DU CONCOURS

Les équipes sont inscrites, le tirage est fait, vous avez réglé les paramètres, vous avez fixé les prix, le concours peut commencer. Cliquer sur "Gestion du Concours". Le nombre d'équipes est rappelé.

Vous apercevez les 5 colonnes correspondant aux cinq tours.
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.

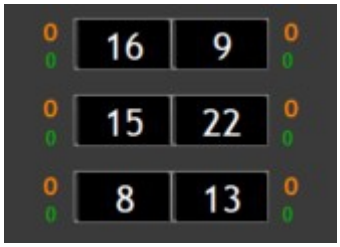
SURVOL

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 des tours suivants.

SAISIE DES RÉSULTATS



Exemple : l'équipe 15 a gagné 13 à 2 contre l'équipe 22.
Repérer le match et cliquer sur l'équipe 15. Elle passe en rouge sur fond blanc et l'équipe 22 passe en noir sur fond blanc..

Saisie du score

Si vous avez demandé de saisir les scores dans les paramètres, celui-ci vous est demandé. Indiquez le score et validez.

Goal-average

Le goal-average est affiché automatiquement (en orange) . On voit sur cet exemple que la victoire 13 à 2 a donné +11 à l'équipe 15 et -11 à l'équipe 22.
Vous pouvez le modifier en cliquant sur chaque goal-average orange. Attention de mettre la même valeur en positif et en négatif.

RECHERCHE D'UNE ÉQUIPE

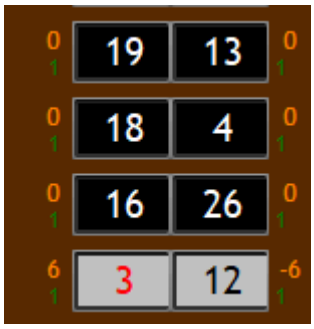
Pour trouver facilement l'emplacement d'une équipe, tapez son numéro dans la zone de recherche et cliquez sur « Rechercher ». L'équipe sera entourée d'un cadre jaune sur chacun des tours où elle se trouve.

On voit ici que l'équipe 15 a gagné contre l'équipe 22 et qu'elle est en attente d'un adversaire au tour suivant.

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.

Vous ne pouvez permuter deux équipes que dans des cases du même tour et ayant le même nombre de victoires (en vert). Exemple : Permutation de l'équipe 13 et 26



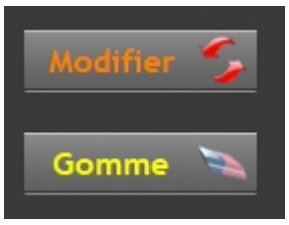
Position initiale

Premier clic sur l'équipe à permuter

Second clic sur l'autre équipe. Elles sont permutées.

Si vous n'avez pas sélectionné deux équipes ayant le même nombre de victoires, un message vous en avertira et la permutation ne se fera pas !
Pensez à enregistrer vos modifications ou à abandonner.

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 DE LA GOMME

L'équipe qui a gagné un match est en rouge sur fond blanc et celle qui a perdu est en noir sur fond blanc. Quand une équipe est en attente ou que le match n'est pas terminé, elle est en blanc sur fond noir. Facile de repérer la situation.

Un clic sur une équipe dans une case à fond noir supprime l'équipe.

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

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

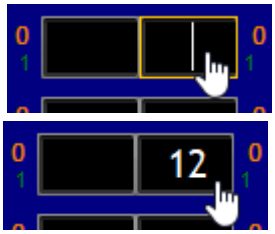
Quand vous cliquez sur une case sur fond blanc, elle passe sur fond noir et le numéro de l'équipe est conservé.

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

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

On va cliquer sur 3 et 12 pour les faire repasser sur fond noir (match non saisi)

Il faudra ensuite aller éliminer le 3 et le 12 que le logiciel avait placé au tour suivant. Un clic sur le 3 à fond noir le supprime. De même le clic sur le 12 à fond noir



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, on pourra toujours retomber sur nos pattes en allant directement modifier dans les grilles.
On peut aussi gommer un résultat saisi en utilisant le module de suivi des clics et demandant de supprimer un ancien clic... quand cela est possible.

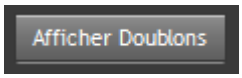
SUPPRIMER LE DERNIER CLIC OU DES PLUS ANCIENS

Suivi des Clics

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 !

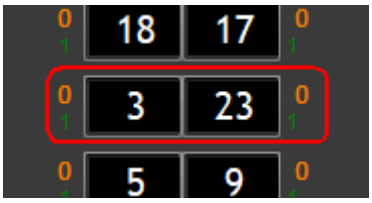
Exemple : sur la ligne sélectionnée, à 9h05 vous avez cliqué sur la case C13. L'équipe gagnante est la 21, la perdante est la 2. La 21 a été placée dans la case D9 et la perdante dans la case D24.
Le logiciel connaît toutes les informations de ce clic et peut l'annuler si c'est encore possible.
Quand la ligne est sélectionnée, cliquer sur le bouton vert pour annuler ce clic. C'est tout !

DOUBLONS

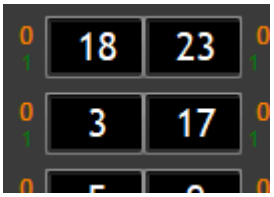


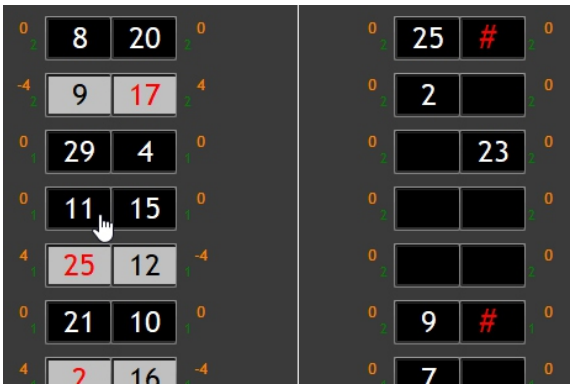
Le logiciel évite de refaire jouer deux équipes ayant déjà joué l'une contre l'autre.
Quand il tire au sort une case pour une équipe dans le tour suivant il vérifie qu'il n'y ait pas un doublon et corrige de lui même ce problème.
Il reste cependant la possibilité que le dernier match que vous saisissez 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.





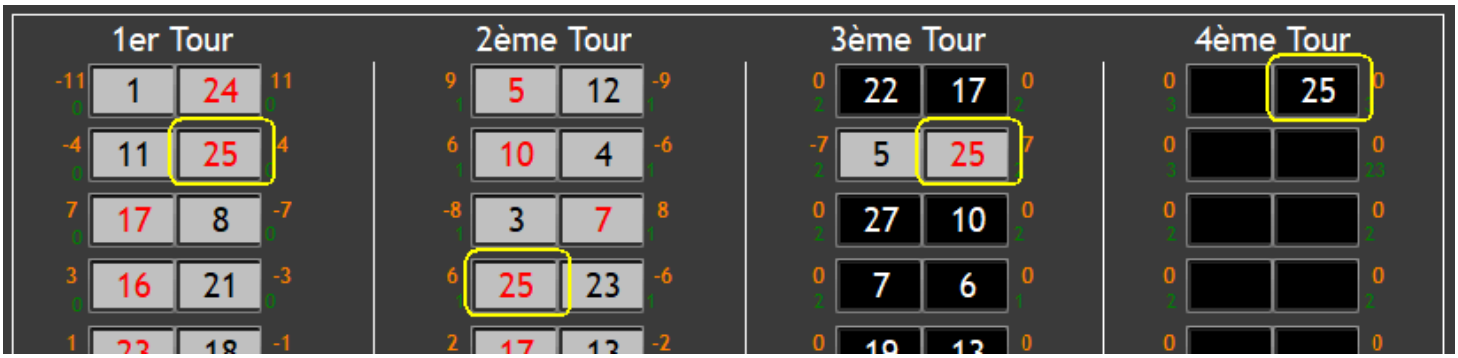
Aide supplémentaire : Quand vous survolez avec la souris une équipe, le logiciel vous montre par un # contre qui cette équipe a déjà joué.
Exemple, l'équipe 11 survolée par la souris a déjà joué contre la 25 et la 9. Cela vous permet d'anticiper pour les derniers matches.

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.

RECHERCHER UNE ÉQUIPE

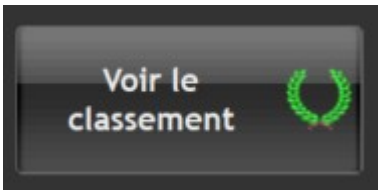
Pour rechercher une équipe, il suffit de taper son numéro puis Entrée Entrée ou clic sur Rechercher.
L'équipe 25 dans cet exemple est facilement repérable.
Pratique !



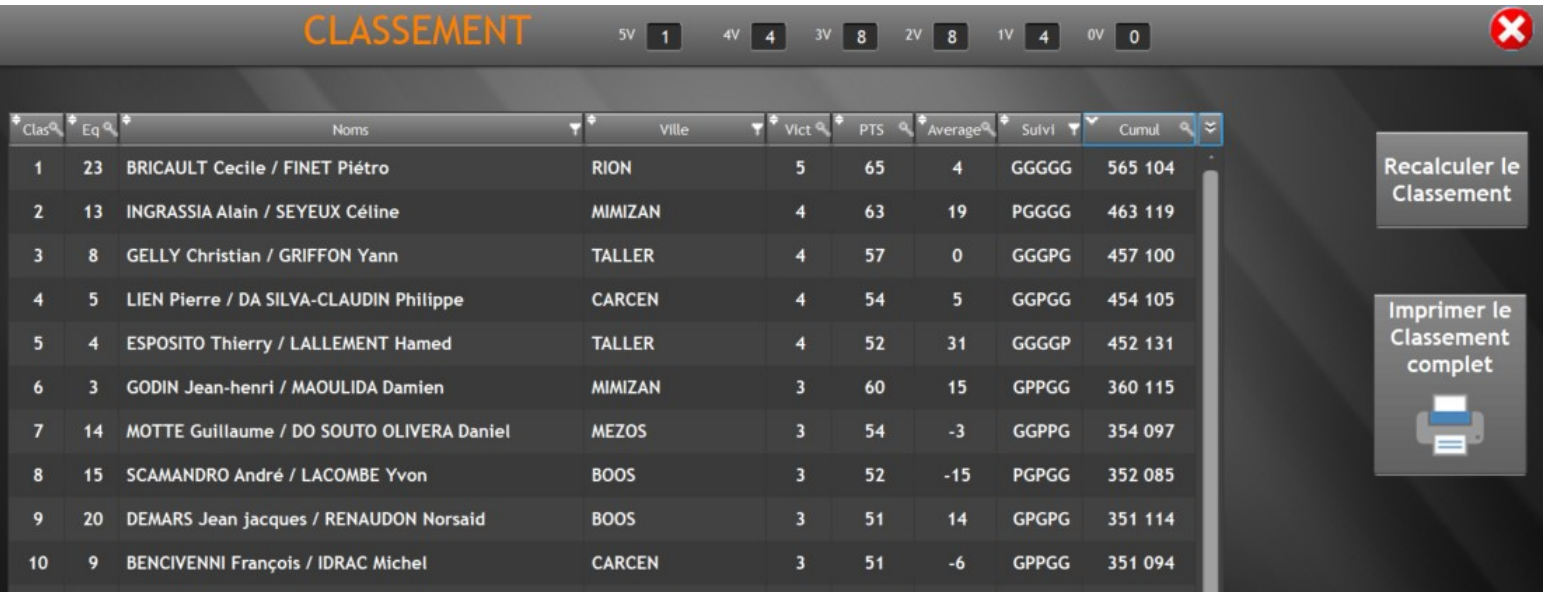
AFFICHAGE DEUXIÈME ÉCRAN

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 couvert ou non. Pratique !
A mettre à jour après chaque saisie si vous le désirez.

VOIR LE CLASSEMENT



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



Clas	Eq	Noms	Ville	Vict	PTS	Average	Suivi	Cumul
1	23	BRICAULT Cecile / FINET Piétro	RION	5	65	4	GGGGG	565 104
2	13	INGRASSIA Alain / SEYEUX Céline	MIMIZAN	4	63	19	PGGGG	463 119
3	8	GELLY Christian / GRIFFON Yann	TALLER	4	57	0	GGGPG	457 100
4	5	LIEN Pierre / DA SILVA-CLAUDIN Philippe	CARCEN	4	54	5	GGPGG	454 105
5	4	ESPOSITO Thierry / LALLEMENT Hamed	TALLER	4	52	31	GGGGP	452 131
6	3	GODIN Jean-henri / MAOULIDA Damien	MIMIZAN	3	60	15	GPPGG	360 115
7	14	MOTTE Guillaume / DO SOUTO OLIVERA Daniel	MEZOS	3	54	-3	GGPPG	354 097
8	15	SCAMANDRO André / LACOMBE Yvon	BOOS	3	52	-15	PGPGG	352 085
9	20	DEMARS Jean jacques / RENAUDON Norsaid	BOOS	3	51	14	GPGPG	351 114
10	9	BENCIVENNI François / IDRAC Michel	CARCEN	3	51	-6	GPPGG	351 094

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 colonne cumul me permet de faire le classement facilement. C'est un calcul mathématique pour classer rapidement les équipes.
Les critères retenus sont : en premier le nombre de victoires, en second le nombre de points marqués et en dernier le goal-average.

Impression

05/05/2025

CLASSEMENT COMPLET au Nb de victoires, aux Points marqués et enfin au Goal-Average

Clas	Eq	Noms	Ville	Vict	PTS	Average	Suivi	Cumul
1	2	VASSEUR Genevieve / JUFER Daniel	MIMIZAN	5	65	16	GGGGG	565 116
2	13	INGRASSIA Alain / SEYEUX Céline	MIMIZAN	4	63	27	PGGGG	463 127
3	3	GODIN Jean-henri / MAOULIDA Damien	MIMIZAN	4	56	15	PGGGG	456 115
4	6	NOEL Vivien / MARCAULT Regis	LIT	4	53	6	GGPGG	453 106
5	18	PICHEREAU VOISIN Jean / LEAU Jérémy	LIT	3	54	13	PPGGG	354 113
6	4	ESPOSITO Thierry / LALLEMENT Hamed	TALLER	3	54	4	GGPPG	354 104

GRILLE DES RÉSULTATS :

Le bouton "Voir grille" permet d'accéder aux fichiers des résultats et de le modifier si besoin. On n'est jamais bloqué ! Toutes vos modifications sont sous votre responsabilité. ATTENTION !

IMPRIMER DES GRILLES VIERGES

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.

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 :

Concours

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 :		
Score :	Date :	Score :	

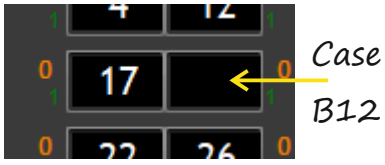
GRILLES

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 ?

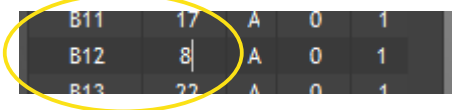
Avant



Après erreur

Afficher les grilles

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.



Tout est rentré dans l'ordre !