Mise à Jour le 14/01/2026

René EVRARD

Manuel d'utilisation du logiciel de GESTION CONCOURS

Version 2026.1.4 v1

Fédération Française de Pétanque & de Jeu Provençal
13 rue Trigance 13002 Marseille | Tel : 04 91 14 05 80 | ffpjp.siege@petanque.fr | www.ffpjp.org

SOMMAIRE

Ce manuel comporte des liens entre le sommaire et les articles concernés, en cliquant sur le thème choisi, le renvoi est automatique vers le commentaire, des retours en fin de thème permettent de revenir au sommaire. Pour certains articles comportant des « vues écran » avec des bulles à chiffres ou lettres, on peut cliquer aussi sur ces bulles, puis revenir sur la vue précédente.

Page

1 - Téléchargement 4

1.1 – Première installation de « GESTION CONCOURS » 4
1.2 – Mise à Jour de « GESTION CONCOURS » 5

2 - Ouverture du Programme – Page « CONTROLE » 6

2.1 – Ouverture - Téléchargement Base de Licencié 7
2.2 – Ouverture du programme 8

3 - Le menu de « Gestion Concours » 9

3.A - Menu « Nouveau Concours » 10

3.B - Menu « Préparer un concours » 16

3.B.1 – Signification de chaque zone 18
3.B.2 – Inscription lecteur QR Code 22
3.B.3 – Inscription à la volée avec lecteur QR Code 22
3.B.4 – Fermeture des inscriptions 24
3.B.5 – Fichier Protections 25
3.B.6 – Tirage 26
3.B.7 – Sauvegarde ou fermeture 29
3.B.8 – Modification d'équipes après tirage 29
3.B.9 – Impressions 30
3.B.9.A – Liste des capitaines 30
3.B.9.B – Liste des équipes complètes 30
3.B.9.C – Bilan des inscrits 31
3.B.9.D – Bilan des paiements 31

3.B.10 – Divers 32

3.B.10.A – Exportation Liste des Inscrits 32
3.B.10.B – Importation Liste des Inscrits 33
3.B.10.C – Paramétrage FTP 34
3.B.10.D – Paramétrage Multisite 34

3.C - Menu « Dépôt des licences » 35

SOMMAIRE

3.D - Menu « Gestion Graphique » 39

3.D.1 – Gestion du Graphique par poules de 4 et élimination directe 40
3.D.1.A – Organisation du concours 41
3.D.1.B – Définition des menus (options) 47

3.D.1.B.1 - Menu « Afficher/Noms » 47
3.D.1.B.2 - Menu « Liste des engagées » 48
3.D.1.B.3 - Menu « Parties lancées » 48
3.D.1.B.4 - Impressions 49

3.D.1.B.4.1 – « Impression Liste des inscrits » 49
3.D.1.B.4.2 – « Impression Fiche(s) de Jeu » 50
3.D.1.B.4.3 – « Impression Liste Poule » 51
3.D.1.B.4.4 – « Impression Graphique Poule et après Poule » 53
3.D.1.B.4.5 – « Impression Résultats Arbitrage » 53
3.D.1.B.4.6 – « Impression Résultats Presse » 55
3.D.1.B.4.7 – « Impression des Absents » 56

3.D.1.B.5 – Divers 56

3.D.1.B.5.1 – « Liste Spécifique » 56
3.D.1.B.5.2 – Gestion des terrains 57
3.D.1.B.5.3 – Voir Scores 58
3.D.1.B.5.4 – « Création Page HTML » 59
3.D.1.B.5.5 – « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats » 60

3.D.1.B.6 – « Multiposte » 61

3.D.1.B.6.1 – « Création » 61
3.D.1.B.6.2 – « Importation Manuelle » 64
3.D.1.B.6.3 – « Importation Internet » 66
3.D.1.B.6.4 – « Test Connection » 66

3.D.1.C – Affichage fiche équipe 66
3.D.1.D – Modifications, Recherche et Gestion Retard 67
3.D.1.E – Gestion des terrains Poules 69
3.D.1.F – Equipe absente 70
3.D.1.G– Stastique Poule 70

3.D.2 – Gestion du Graphique par poules puis Pré-Qualification 71
3.D.3 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B (Sans récup du A vers B) 74
3.D.4 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B) 77
3.D.5 – Gestion du Graphique par Groupe / A-B-C (GG→A GP et PG→B PP→C) 78
3.D.6 – Gestion du Graphique Descente directe / 1 concours (Type Nationaux 1 Concours) 80
3.D.7 – Gestion du Graphique Descente directe / 1 concours puis Pré-Qualification 81
3.D.8 – Gestion du Graphique concours A – B – C 82
3.D.9 – Gestion du Graphique concours A – B 88
3.D.10 – Gestion du Graphique concours A – B – C (Sans Récup) 89
3.D.11 – Gestion du Graphique Concours A – B (Sans Récup) 90
3.D.12 – Gestion du Graphique Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC) 93
3.D.13 – Gestion du Graphique Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC) 94

SOMMAIRE

3.D.14 – Gestion des Graphiques « 15 – 16 – 17 » (Marathon) 95

3.D.14.A – Gestion du Graphique « (15) 3 à 7 Parties GG » 95
3.D.14.B – Gestion du Graphique « (16) 3 à 10 Parties » 98
3.D.14.C – Gestion du Graphique « (17) 3 à 5 Parties GG Strict » 101

3.D.15 – Gestion du Graphique SWISS System 105

3.E – Menu « Championnat – Coupe » 112

3.F – Menu « Gestion Fichiers » 116

3.F.1 – Menu « Sauver » 116
3.F.2 – Menu « Importer » 117
3.F.3 – Menu « Archiver » 117
3.F.4 – Menu « Effacer » 118

1 – Téléchargement

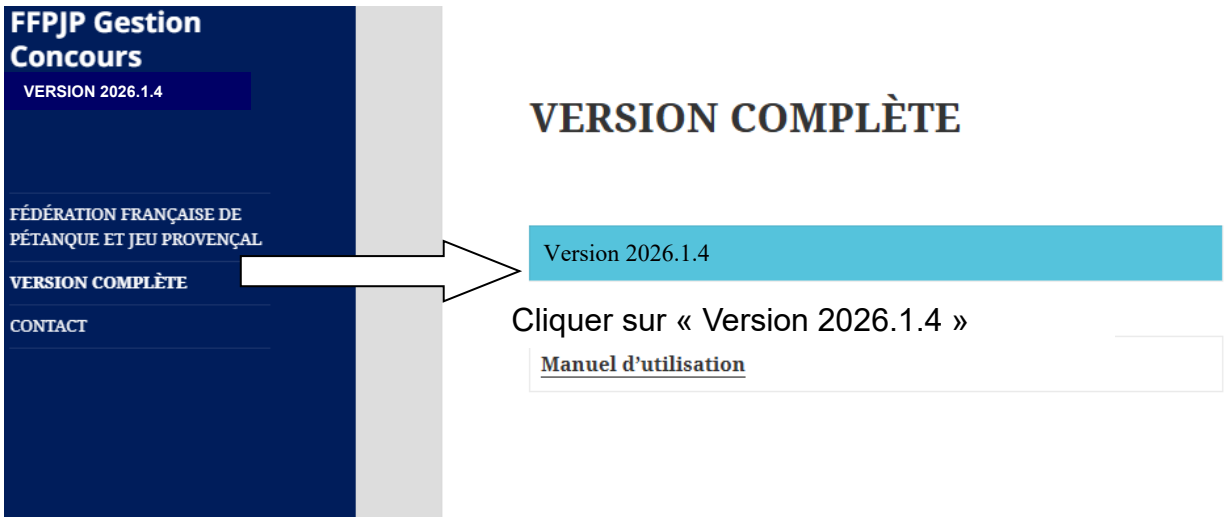
1.1 – 1ère installation de « GESTION CONCOURS »

Pour bien démarrer, il faut installer le logiciel en allant sur internet à l'adresse suivante : www.https ://ffpjp-gestion-concours.com. Avant d'installer le logiciel (version complète), désactiver l'anti-virus. **L' erreur « 53 » est due : soit à un mauvais téléchargement, ne pas utiliser le navigateur « Edge », soit à une mauvaise installation (l'antivirus à mis des fichiers d'installation en quarantaine).**

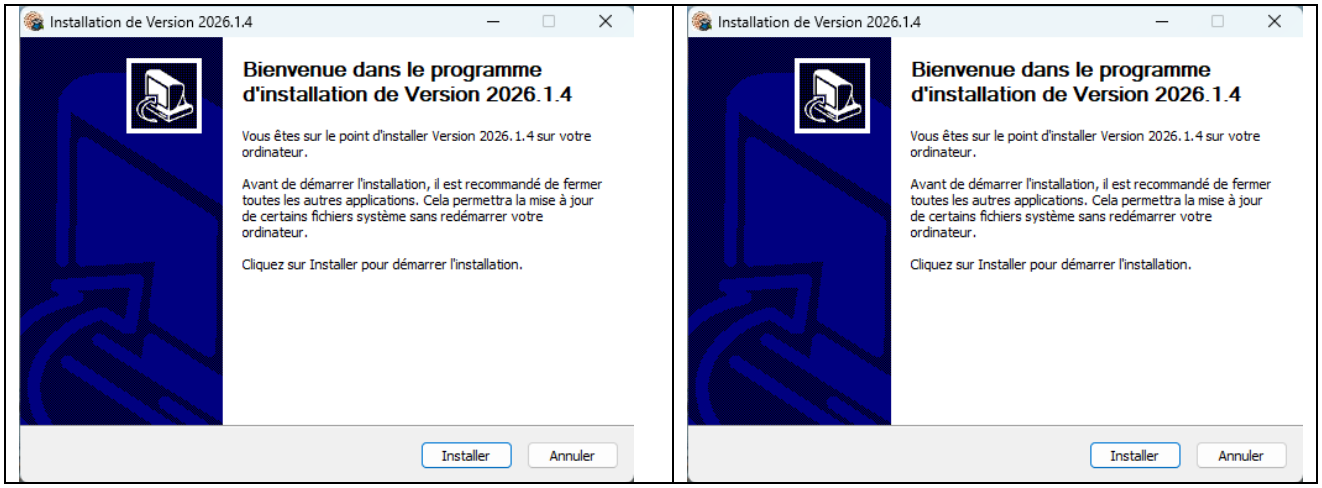
Très important : avant d'installer une nouvelle version, il faut obligatoirement désinstaller de l'ordinateur toute version antérieure à 2018 de gestion-concours, ainsi que l'application locale et le driver. (par suppression de programmes dans le panneau de configuration et par suppression des répertoires dans l'explorateur Windows ou par l'exécutable « unins000.exe » qui se trouve dans le répertoire Gestion Concours).

Remarque : Supprimer les autres téléchargements ayant trait à d'anciennes versions. Si problème d'installation ci-dessous le lien d'une vidéo explicative.
https://www.championnats-ffpjp.com/RsltCDF/FFPJP_GC/Enregistrement de l'écran 2026-01-13 202924.mp4

L'écran ci-dessous s'affiche :



Le téléchargement terminé la fenêtre d'installation du programme s'ouvre et vous suivez les instructions :



L'installation terminée, le programme se ferme.

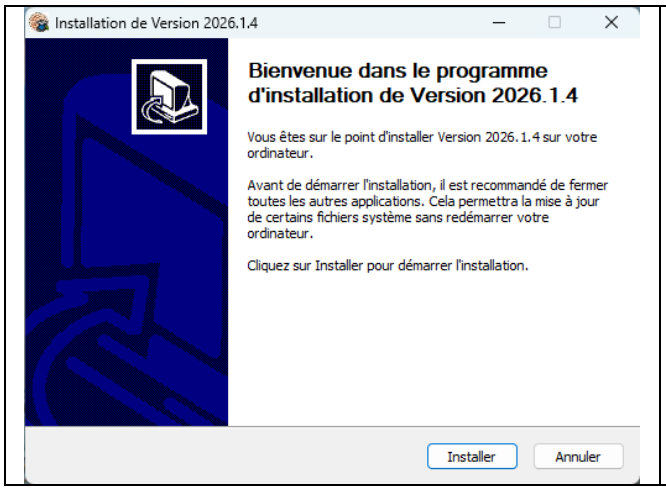
Retour au Sommaire

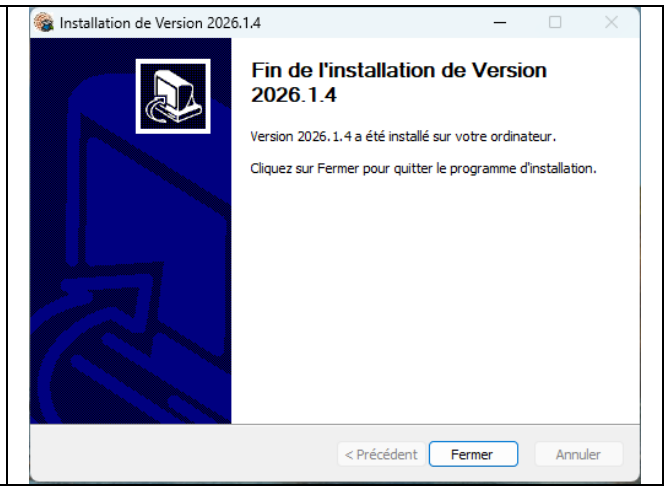
1.2 – Mise à jour de « GESTION CONCOURS »

Quand le programme est déjà installé et qu'une mise à jour est disponible la notification « **Maj Obligatoire Disponible** » apparait. Le téléchargement de la MAJ est obligatoire, sans quoi, l'accès au programme GESTION CONCOURS est impossible. Pour télécharger la MAJ, procéder de la façon suivante :

Après avoir cliqué sur « Téléchargement Maj. » le téléchargement commence :

Le téléchargement terminé la fenêtre d'installation du programme s'ouvre et vous suivez les instructions :





L'installation de la Mise à Jour terminée, le programme se ferme.

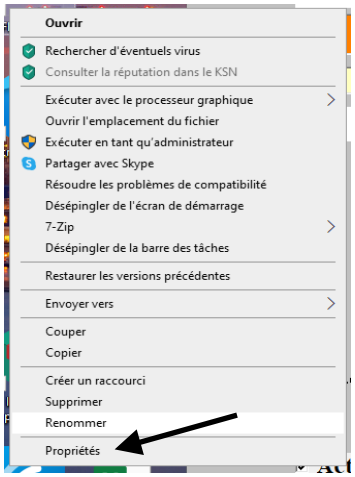
Retour au Sommaire

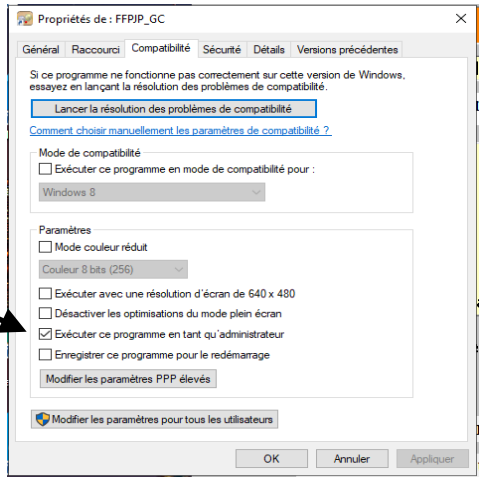
2 – Ouverture du Programme–Page « Contrôle »

Pour ouvrir le programme cliquer sur l'icône

Après chaque nouvelle installation et avant la première ouverture, suivez la procédure suivante :

- *cliquez sur l'icone de gestion Concours avec le bouton droit.*
- *cliquez sur << Propriétés >> (Tout en Bas).*
- *Cliquez sur l'onglet <<Compatibilité>>.*
- *Cochez la case en Bas « Exécuter ce programme en Mode administrateur ».*





Retour au Sommaire

2.1 – Ouverture – Téléchargement bases de données

Apparition de l'écran ci-dessous :

Dans le cas où la date de la base des Licenciés est en « Fond ORANGE », télécharger la base de la façon suivante :

Base en cours de téléchargement

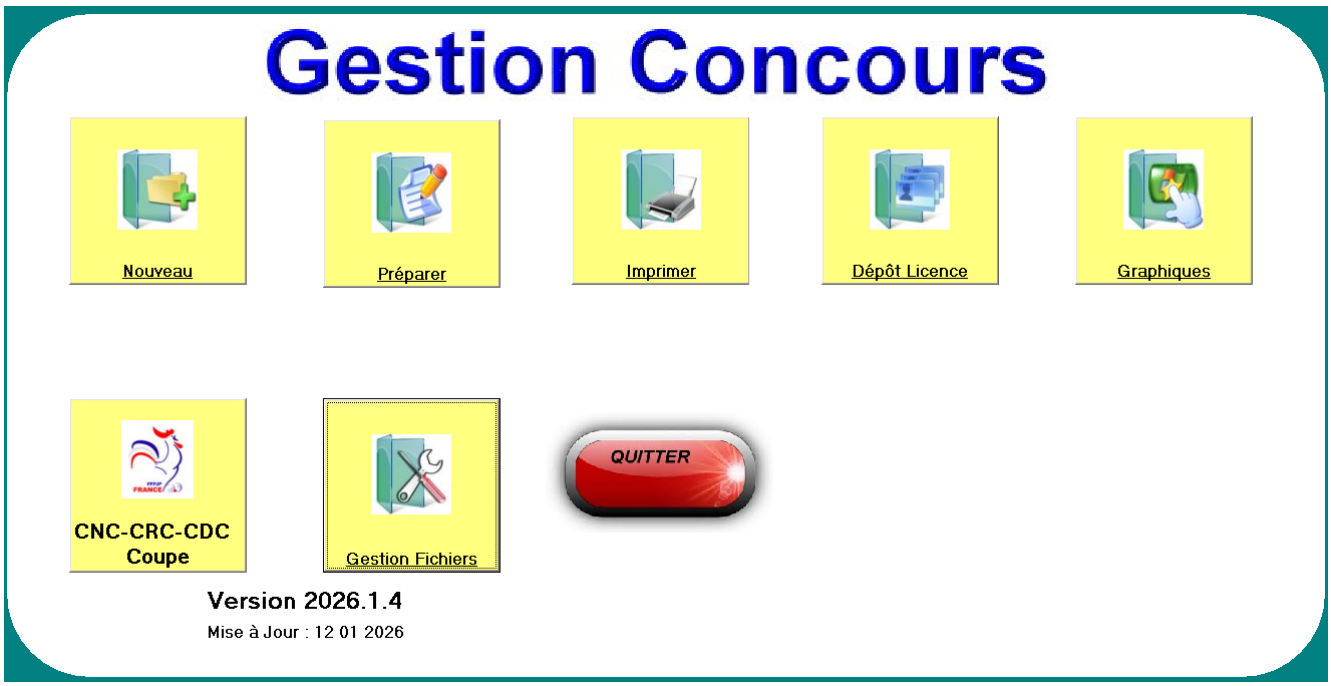
La base téléchargée cliquer sur « Suite »

Retour au Sommaire

2.2 – Ouverture du programme

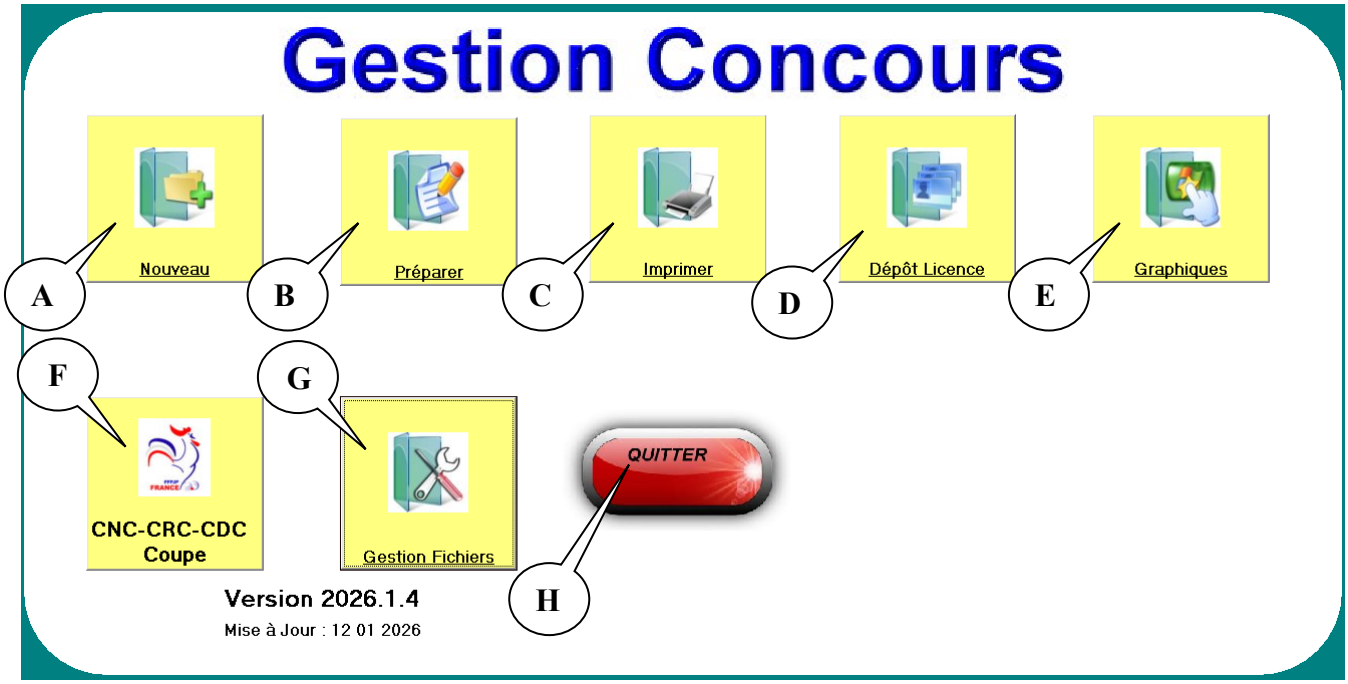
Pour ouvrir le programme cliquer sur l'icône qui se trouve sur le bureau de l'ordinateur, dans le cas où la fenêtre ne s'ouvre pas, sélectionner l'icone qui apparait dans la barre de tâche pour faire apparaitre la fenêtre ci-dessous.

La fenêtre ci-dessous apparait



Retour au Sommaire

3 – Le menu de « Gestion Concours »



A - « Nouveau »	:	Création d'un concours
B - « Préparer »	:	Préparation d'un concours (prise des inscriptions)
C - « Imprimer »	:	Impression des documents relatifs au concours
D - « Dépôt Licence »	:	Dépôt de licences (vérification) avant le concours
E - « Graphique »	:	Gestion du graphique pendant le concours

F - « Championnats Coupe » : Contrôle de validité des compositions d'équipe en coupe de France et championnat des clubs

G - « Gestion Fichiers » : Archivage ou Suppression des fichiers de concours

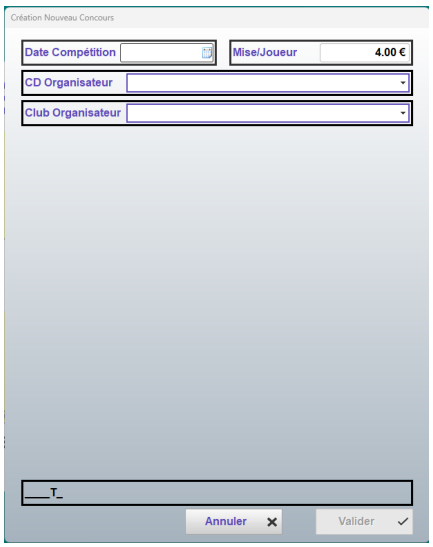
H - « QUITTER » : Sortir du logiciel Gestion Concours

Retour au Sommaire

3.A – Menu « Nouveau Concours »

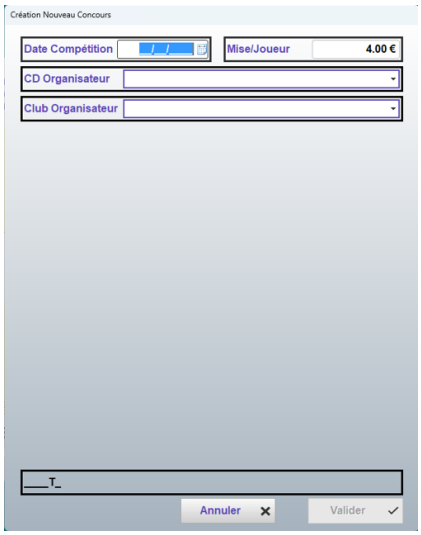
C'est la première opération à effectuer pour créer et gérer un concours. Cette fonction crée et paramètre le concours, le concours est nommé automatiquement. Le paramétrage validé, il n'y a plus de possibilité pour le modifier (si erreur supprimer le concours et le recréer avec les bons paramètres), ce qui implique une certaine vigilance lors de ce paramétrage.

En cliquant sur « Nouveau » vous obtenez l'écran suivant :

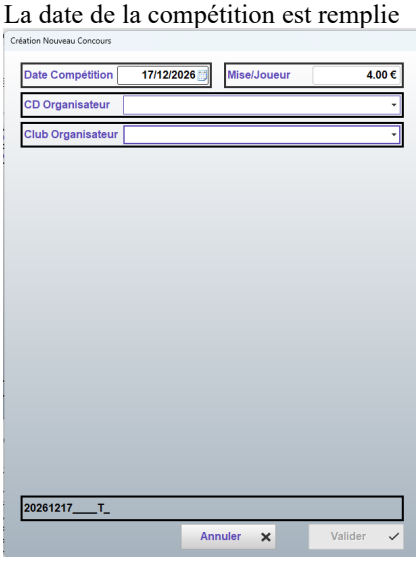


Renseigner tous les champs : « Date Compétition » - « CD Organisateur » - « Club Organisateur » ainsi que tous ceux qui apparaitront au fur à mesure, « Jeu » - « Niveau » - « Choix CDF ».
Ci-dessous, vous trouverez des exemples de paramétrage :

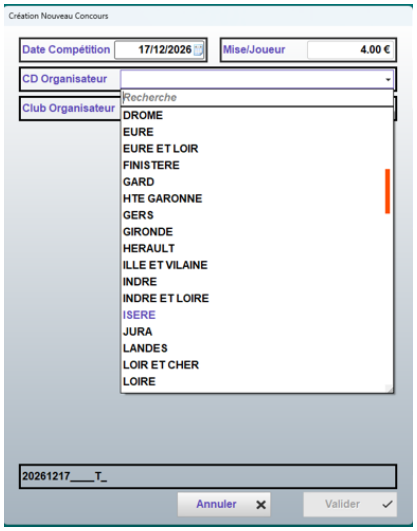
1er : remplir la date de la compétition



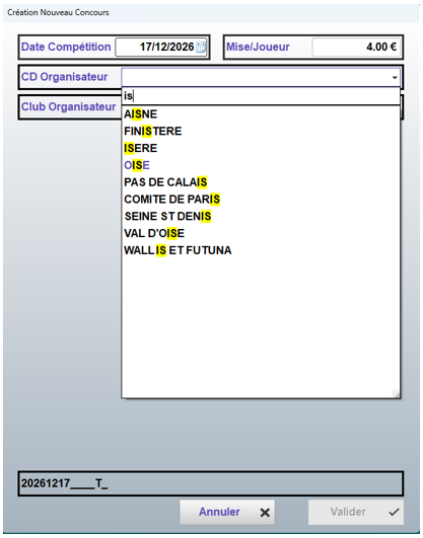
La date de la compétition est remplie



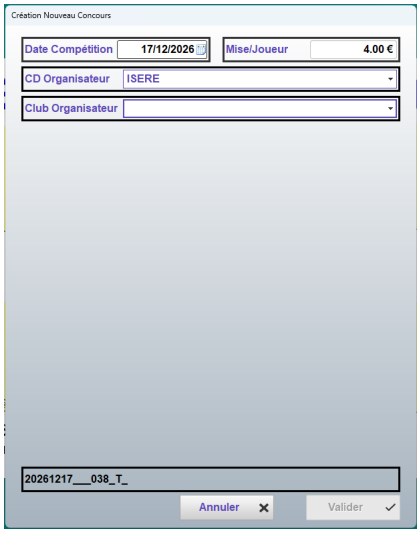
2ème : remplir le CD organisateur
Choix dans la liste défilante



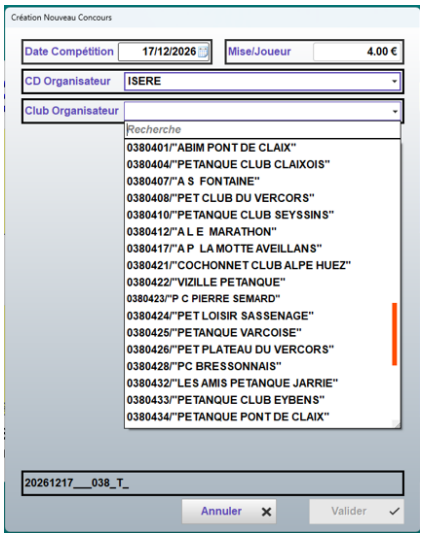
Choix en mettant le nom du CD dans « recherche »



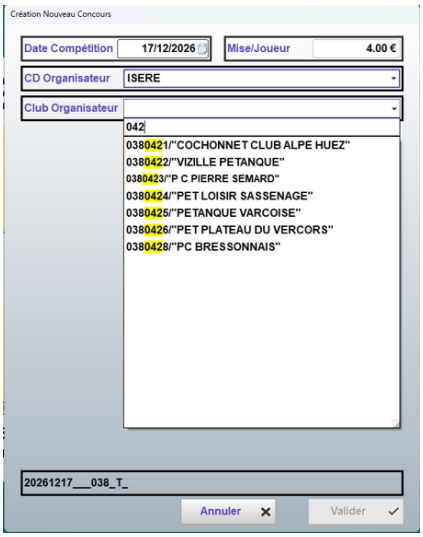
Le CD organisateur est choisi



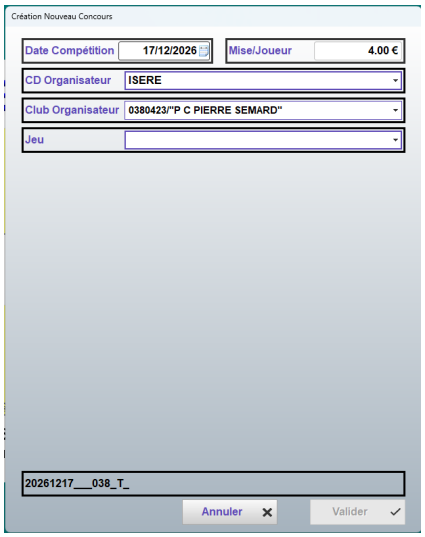
3ème : remplir le club organisateur
Choix dans la liste défilante



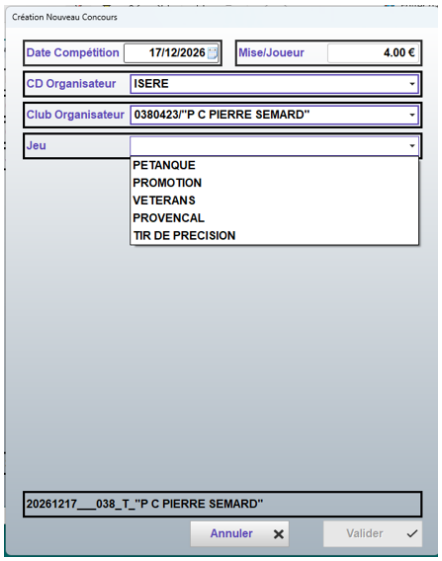
Choix en mettant le nom du Club dans « recherche »



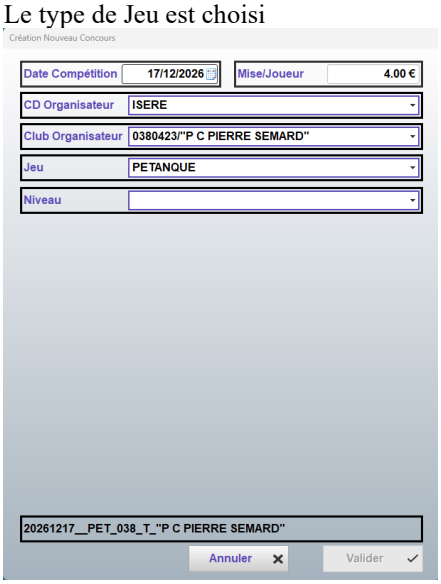
Le Club organisateur est choisi



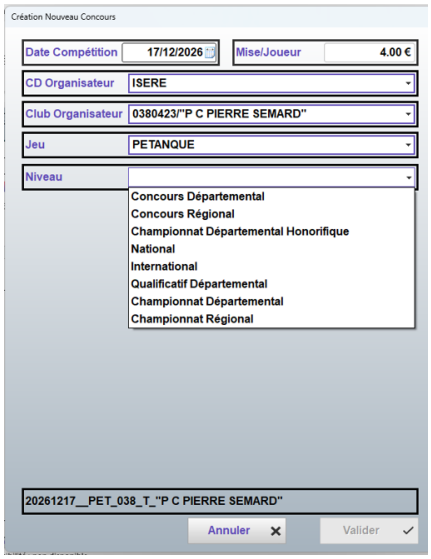
4ème : remplir le type de Jeu
Choix dans la liste défilante



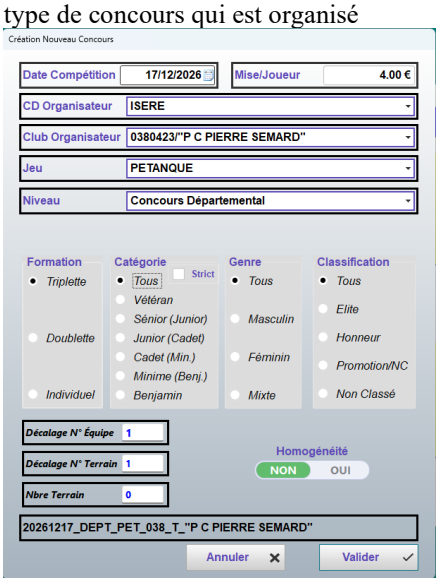
Le type de Jeu est choisi



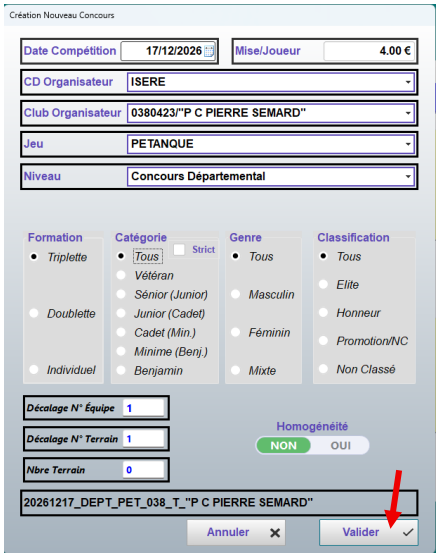
5ème : remplir le type Niveau
Choix dans la liste défilante



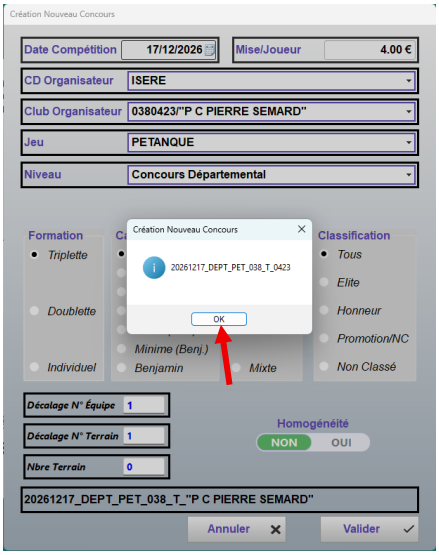
Le type de Niveau est choisi et vous rentrez les paramètres en fonction du type de concours qui est organisé



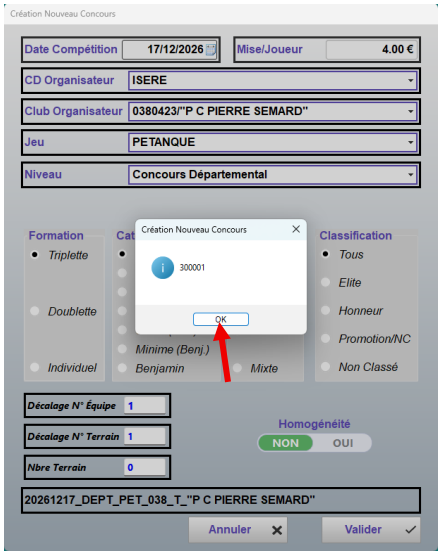
6ème : le paramétrage terminé
Cliquez sur « valider »



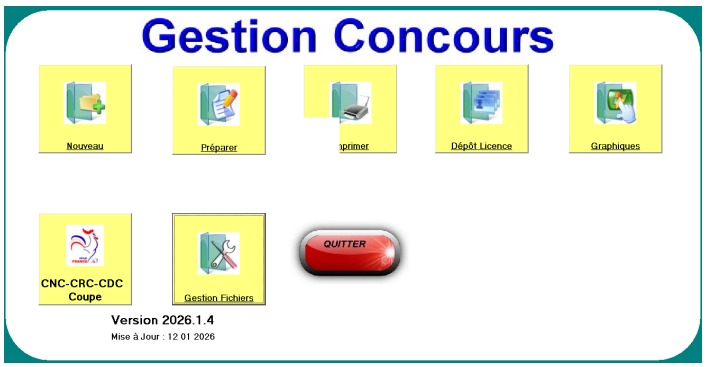
Une fenêtre s'affiche avec le nom du concours, vous validez en cliquant sur « OK »



Une fenêtre s'affiche avec le numéro du concours, vous validez en cliquant sur « OK »

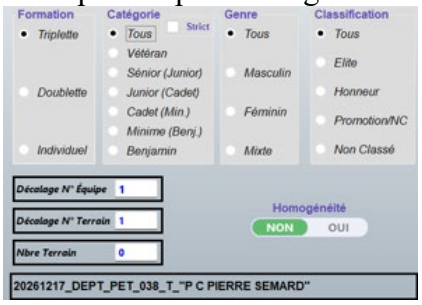


Le concours est créé et vous revenez à la page de sélection des modules

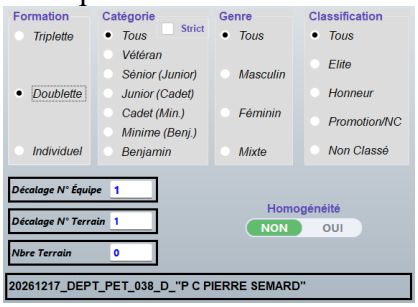


Le nom du concours est donné en fonction des paramètres choisis
Le nom du concours est construit de la manière suivante :
Date (anglaise)_Niveau de concours_Jeu_Comité Organisateur_Formation du concours_Nom du Club
Bien vérifier le paramétrage avant validation, après il ne sera plus possible de faire une modification.

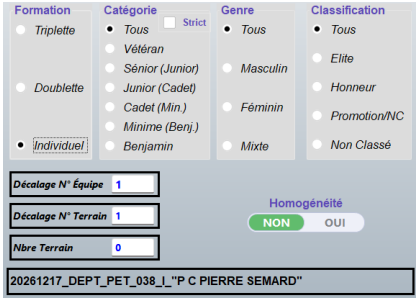
Exemples de paramétrage de concours Départementaux du 17/12/2026 en Isère au club PC Pierre Sémard



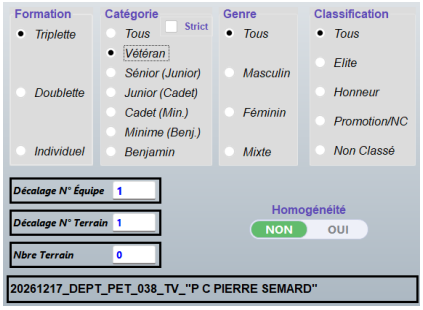
Concours en Triplette ouvert à tous



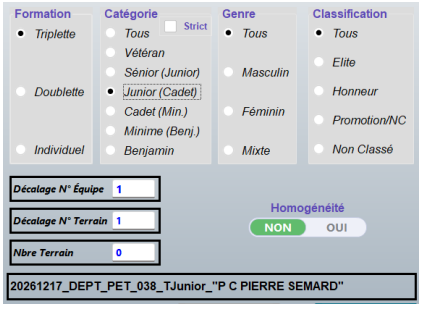
Concours en Doublette ouvert à tous



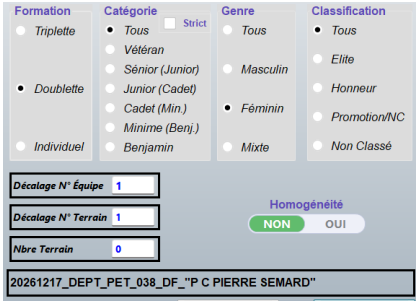
Concours en Individuel ouvert à tous



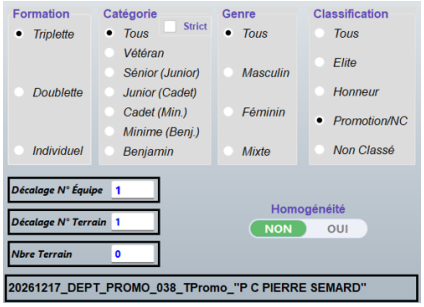
Concours en Triplette Vétéran



Concours en Triplette Junior



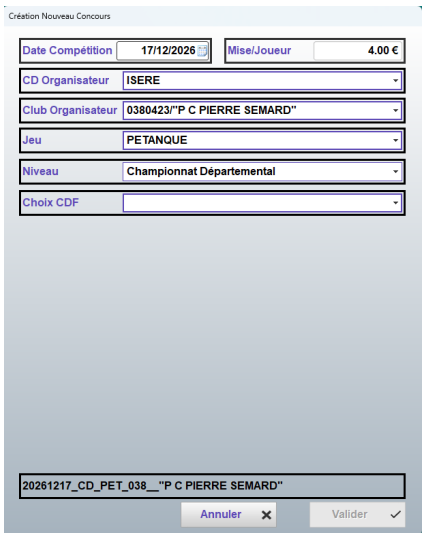
Concours en Doublette Féminin



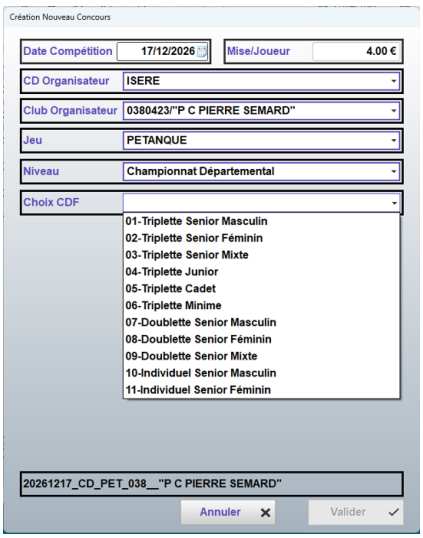
Concours en Triplette Promotion

Paramétrage pour les championnats Départementaux ou Régionaux

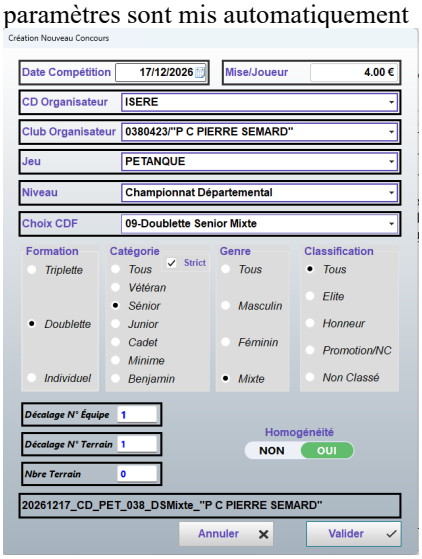
Exemple Championnat Pétanque



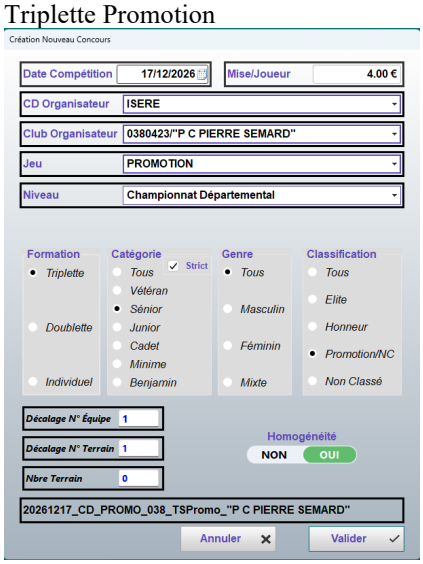
Toutes les possibilités de championnat pétanque sont proposées



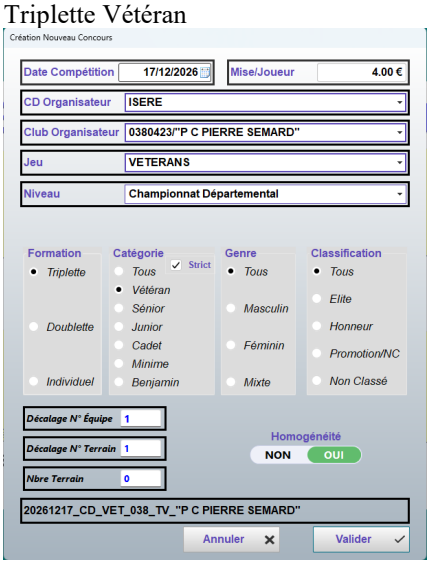
Championnat pétanque Doublette Sénior Mixte sélectionné, les paramètres sont mis automatiquement



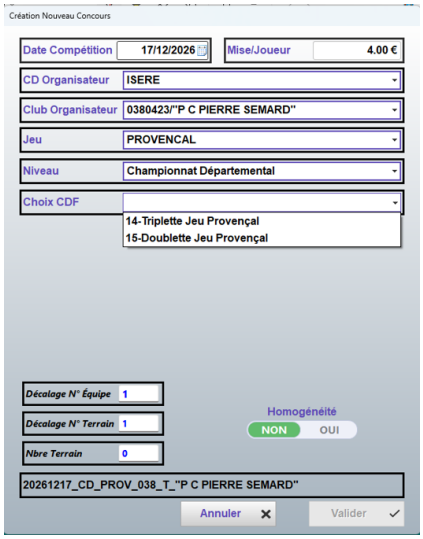
Championnat Départemental en Triplette Promotion



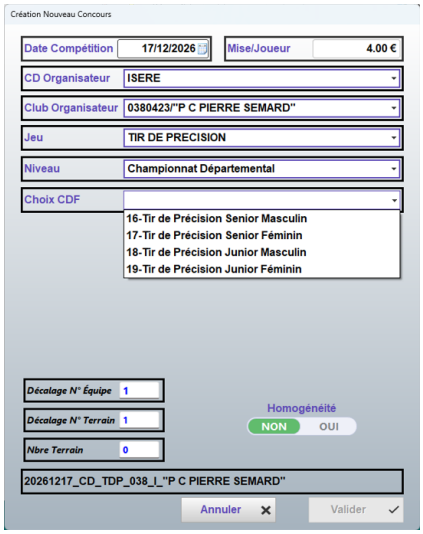
Championnat Départemental en Triplette Vétéran



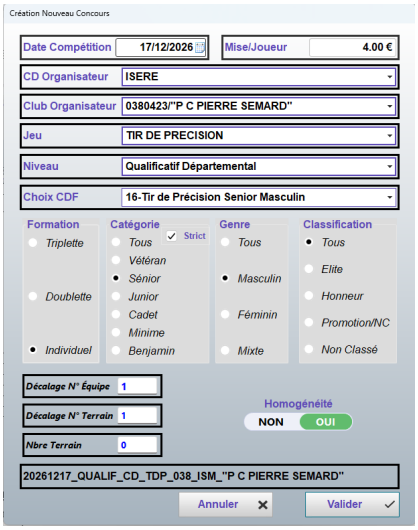
Championnat Départemental Provençal



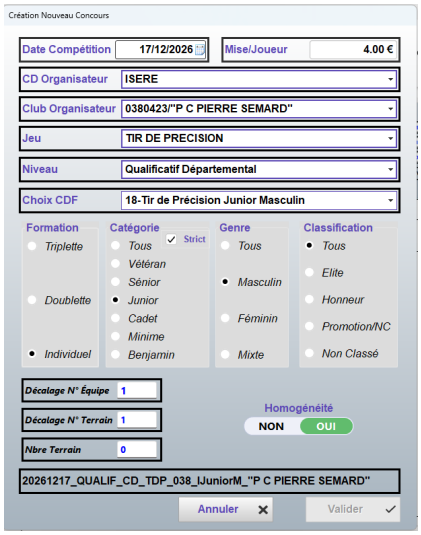
Championnat Départemental Tir de Précision



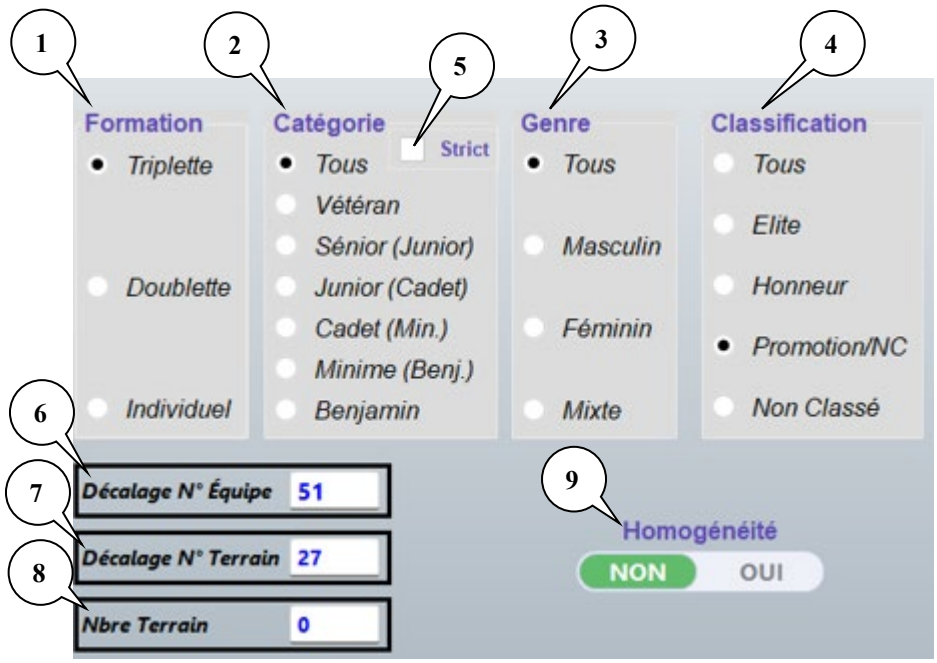
Championnat Départemental Tir de Précision Sénior Masculin



Championnat Départemental Tir de Précision Junior Masculin



Paramétrage concours



Zone 1 ⇨ La formation des équipes :

Vous choisissez la formation des équipes pour le concours : tête à tête – doublette – triplette (Contrôle de Licence)

Zone 2 ⇨ La catégorie des concours :

Vous choisissez la catégorie de votre concours (Contrôle Licence)

Zone 3 ⇨ Le sexe des participants au concours :

Vous choisissez entre tous – homme – femme (Contrôle de Licence)

Zone 4 ⇨ La classification des participants au concours :

Vous choisissez entre tous – élite – honneur – promotion (Contrôle de Licence)

Zone 5 ⇨ Choix du type de concours :

Vous choisissez le type de concours en cochant ou décochant cette case. (Contrôle Licence)

- Case décochée, vous appliquez la directive fédérale (les joueurs d'une catégorie inférieure peuvent participer au concours de la catégorie sélectionnée. Exemple : si le concours sélectionné est du type « sénior (junior) », les juniors peuvent jouer).
- Case cochée, seuls les joueurs de la catégorie sélectionnée peuvent participer au concours. (Exemple : si le concours sélectionné est du type « sénior strict », les juniors ne peuvent pas jouer)

Zone 6 ⇨ Décalage numéro équipe :

Permet de changer le début de numérotation des équipes.

Exemple : vous avez le même jour 3 Championnats Jeunes (JUNIORS-CADETS-MINIMES)

Pour le premier Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 1 et les terrains à 1

Pour le deuxième Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 101 et les terrains à 51

Pour le Troisième Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 201 et les terrains à 101

Ce qui évite les erreurs d'appel à la table de marque (il n'y aura qu'une seule équipe 1 et un seul terrain 1).

Zone 7 ⇨ Décalage numéro terrain :

Permet de changer le début de numérotation des terrains.

Exemple : voir l'exemple de la bulle 12

Zone 8 ⇨ Nombre terrains disponibles :

Ce paramètre sert surtout dans la gestion Graphique, si vous gérez les terrains libres. Lors du paramétrage, si la case est vide, il vous le mettra le nombre de terrains nécessaires en fonction du nombre d'équipes inscrites (nombre d'équipes inscrites / 2). S'il y a moins de terrains disponibles que nécessaire, dans le d'un concours en poule, le logiciel ajustera le nombre de poules en fonction (avec des poules de 3 en plus), pour les autres concours les parties seront mises en attente.

Zone 9 ⇨ Homogénéité :

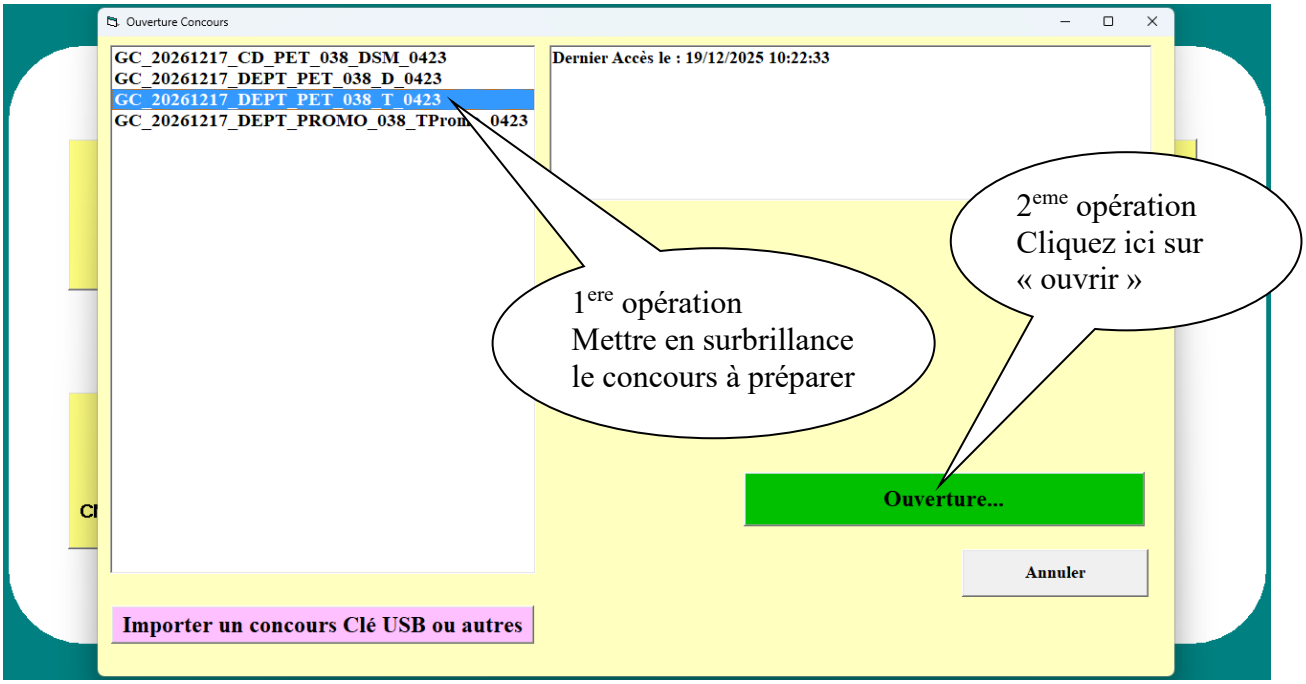
Vous choisissez l'homogénéité ou non de l'équipe (tous les joueurs sont du même club).

Retour au Sommaire

3.B – Menu « Préparer un concours »

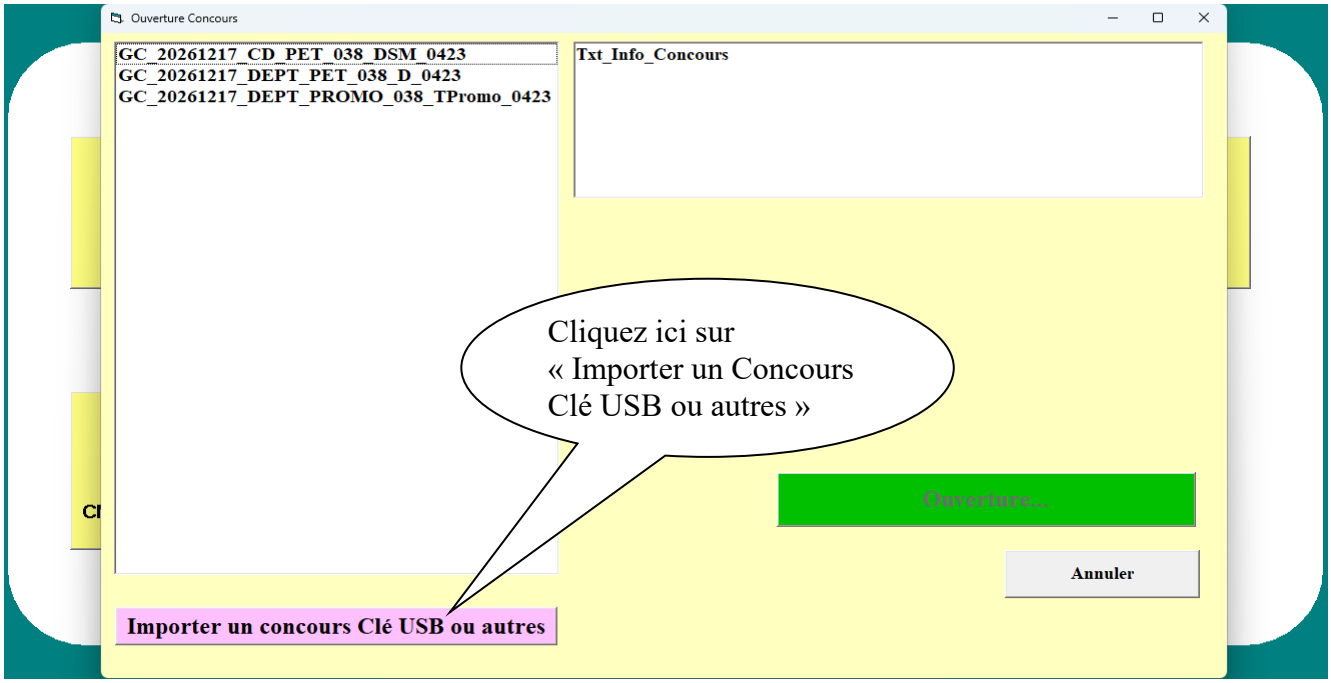
Ce module sert aux inscriptions pour un concours, il est vivement conseillé de donner aux équipes des étiquettes numérotées afin de les identifier pendant le concours (surtout dans les parties de poules).

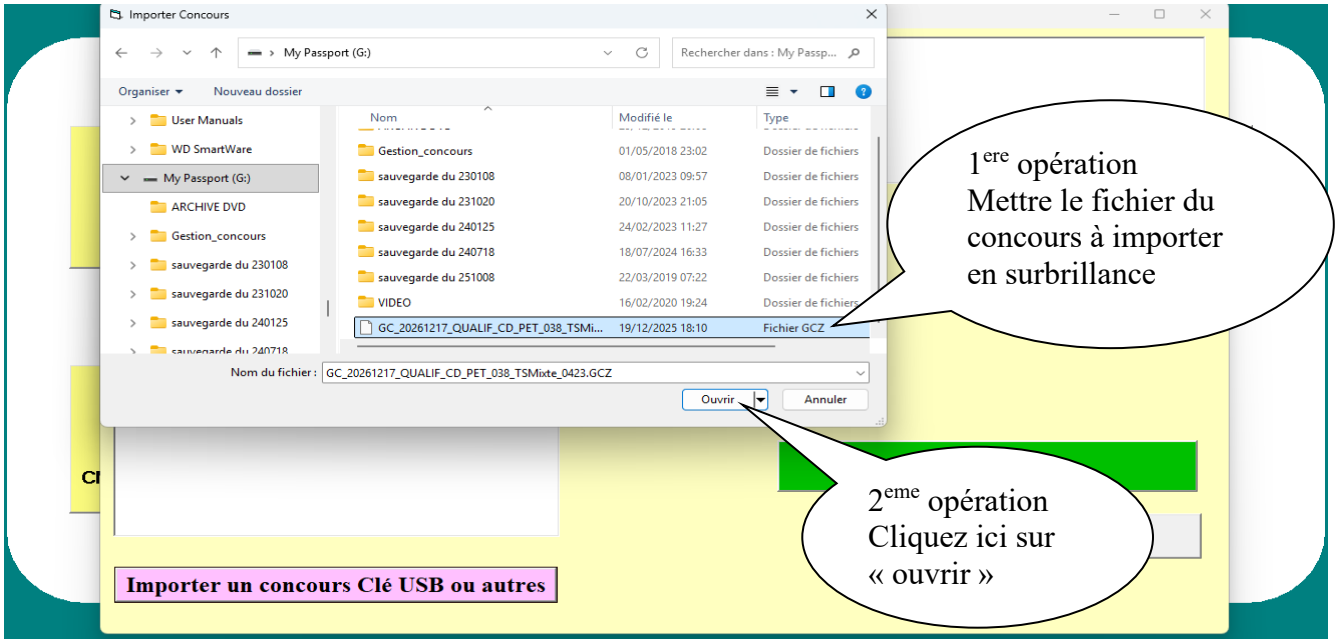
En cliquant sur « Préparer » vous obtenez l'écran suivant :

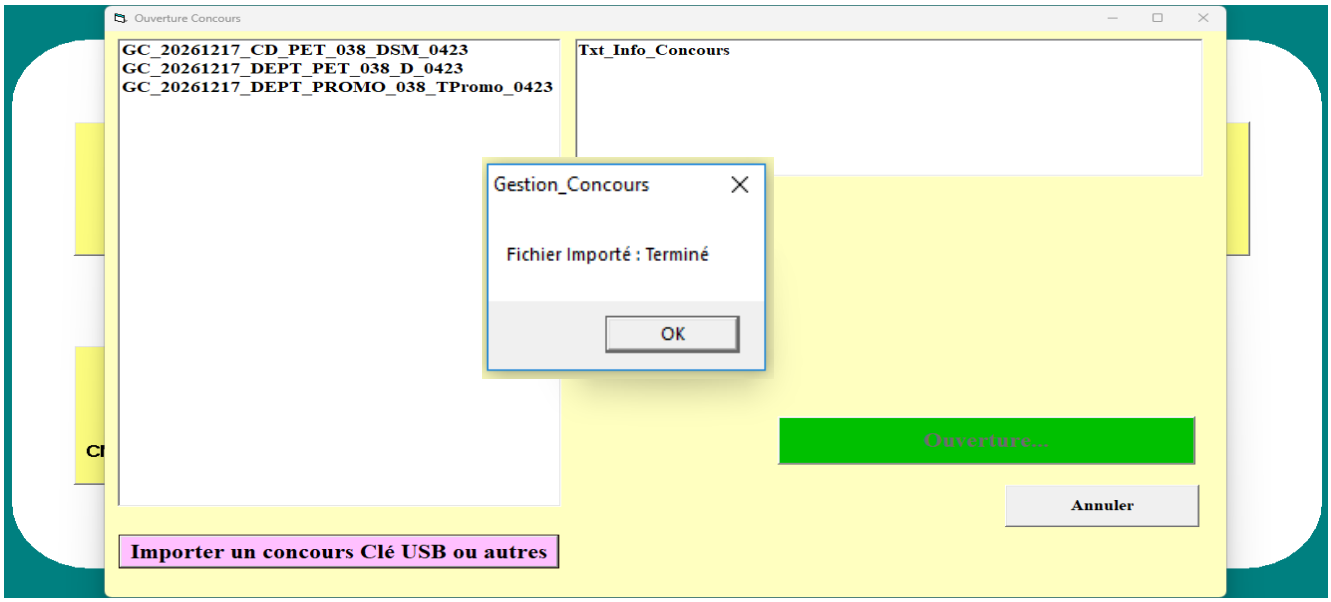


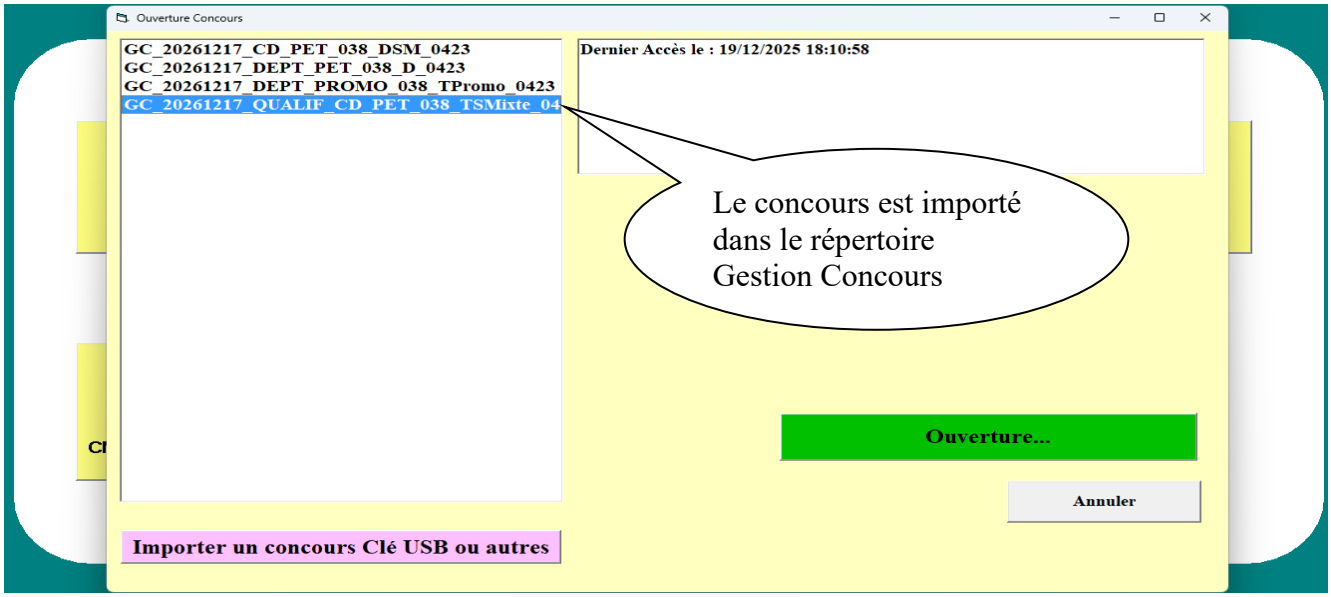
Vous choisissez nom du concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur « Ouverture… »

Si le concours est sur une Clé USB procéder de la manière suivante :





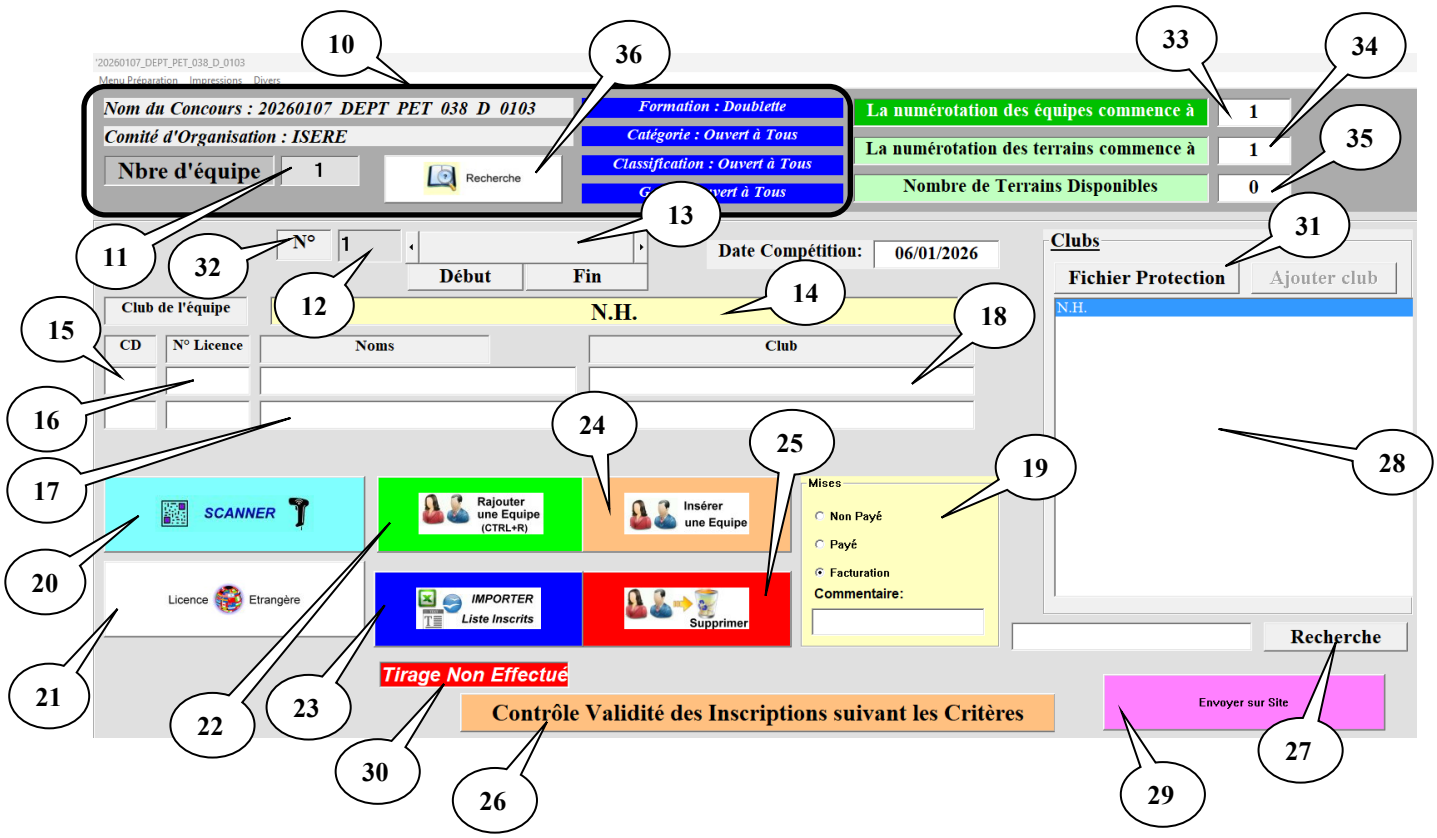




Retour au Sommaire

3.B.1 – Signification de chaque zone

L'écran de paramétrage du concours apparaît :



Zone 10 ⇨ Récapitulatif des paramètres du concours :

Ce champ permet de visualiser les paramètres rentrés quand vous avez créer votre concours

Retour

Zone 11 ⇨ Libellé du nombre d'équipe :

Indique le nombre d'équipes de votre concours ; **il est mis à jour automatiquement**

Retour

Zone 12 ⇨ Libellé Numéro d'équipe :

C'est l'équipe en cours de traitement

Retour

Zone 13 ⇨ Barre de navigation :

Permet de se déplacer dans la base des équipes déjà inscrites pour faire des modifications.

Le bouton « Début » vous ramènera à l'équipe 1, le bouton « fin » à la dernière.

Les petites flèches à gauche et à droite vous permettent de vous déplacer d'une équipe avant ou après.

En cliquant avant ou après le curseur, vous vous déplacerez de 10 en 10.

En cliquant sur N° vous pouvez aller directement à une équipe précise (changement d'un joueur dans l'équipe).

Retour

Zone 14 ⇨ Libellé Club :

Vous indique le club de l'équipe qui sera utilisé (N.H. indique une équipe non homogène).

Retour

Zones 15 – 16 – 17 – 18 ⇨ Informations de l'équipe :

Correspondent aux données joueurs composant l'équipe (Comité / N°Licence / Nom Prénom / Club).

Elles sont toutes facultatives.

Vous voulez faire un tirage aléatoire de 100 équipes sans protection, il suffit de choisir N.H. pour la première équipe et d'appuyer sur « Ajouter une équipe » (22) pour obtenir 100 équipes.

Si vous l'utilisez sans base de données, vous pouvez remplir les cases manuellement et choisir le club de l'équipe dans la zone (28)

Le Logiciel est aussi utilisable avec une base de données Fédérales. (Voir Base de Données)

Dans ce cas, il suffit de taper le N° de Licence dans la case correspondante (16) et toutes les infos seront affichées automatiquement.

La case 24 a une particularité : vous connaissez le nom mais pas le N° de Licence, il suffit de taper le nom ou une partie et appuyer sur <<Entrer>> ou double clic pour obtenir une liste de correspondance.

(Exemple vous chercher un DUPOND : Tapez juste DUP et <<ENTRER>> vous obtiendrez la liste des licenciés de votre base de données qui commence par DUP. Il suffira de le choisir dans la liste par double clic pour remplir les infos.

Retour

Zone 19 ⇨ Mises :

Permet d'indiquer le paiement ou non-paiement de l'équipe inscrite.

Retour

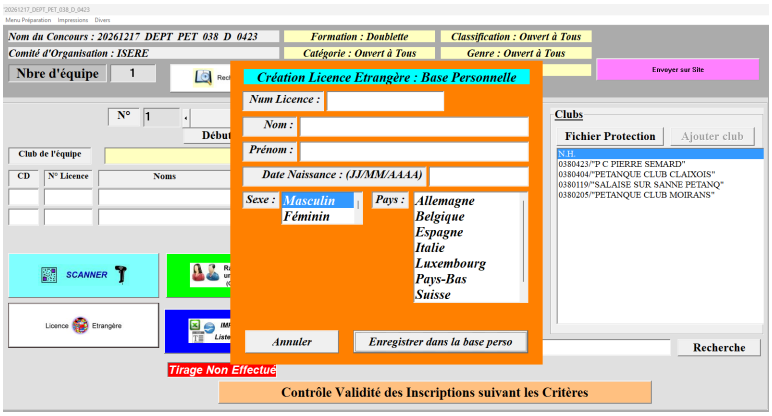
Zone 20 ⇨ Inscription lecteur QR Code :

Permet d'inscrire les équipes en se servant du lecteur de QR Code licence (Voir 3.B.2 : Inscription lecteur QR Code)

Retour

Zone 21 ⇨ Licence Etrangère :

Permet d'inscrire un joueur étranger affilié à la fédération de son pays et permet également d'enrichir une base personnelle de joueurs licenciés à l'étranger et non en France et Monaco (ce module peut être utilisé pour les concours internationaux ou les concours organisés dans les clubs frontaliers).



Retour

Zone 22 ⇨ Ajouter une nouvelle équipe :

Pour rajouter une équipe

Retour

Zone 23 ⇨ Importer liste des Inscrits :

Permet de rajouter un fichier Excel issu du module Liste Spécifique dans Gestion Graphique. Il faut que ce fichier soit au format de Liste_Specifique.xls qui se trouve dans le répertoire « c :\Gestion_Concours » (Voir 3.B.10.C : Importation liste des inscrits)

Retour

Zone 24 ⇨ Insérer une nouvelle équipe :

Permet d'insérer une équipe avant celle affichée.

Retour

Zone 25 ⇨ Supprimer :

Permet de supprimer l'équipe affichée.

Retour

Zone 26 ⇨ Contrôle validité des inscriptions :

Permet de contrôler la validité des inscriptions en fonction des informations sur les joueurs issus de la base fédérale (licence à jour, date certificat médical) et des critères du concours rentrés en 1, 2, 3, 4, 5, 9.

Retour

Zone 27 ⇨ Recherche Clubs :

Zone de recherche dans la liste des Clubs (28)

Retour

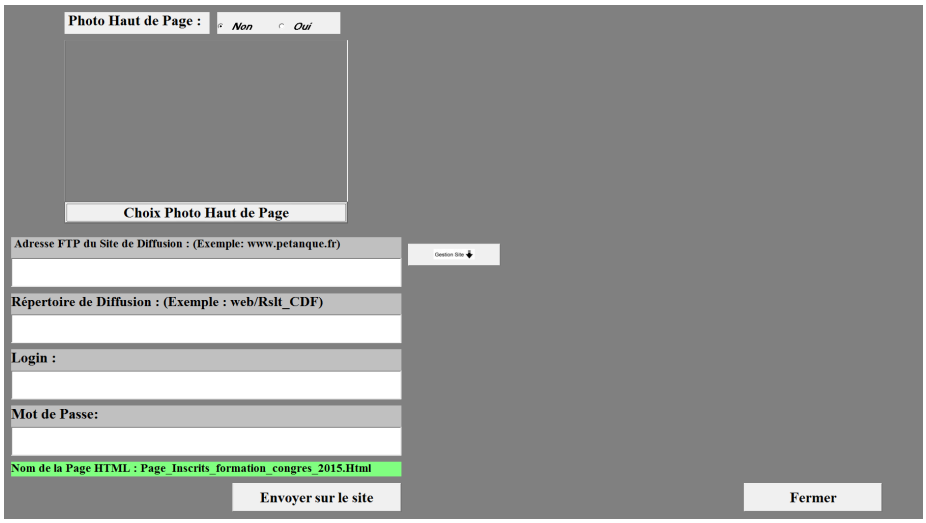
Zone 28 ⇨ Zone Clubs :

Cette zone affiche la liste des clubs pour l'équipe

Retour

Zone 29 ⇨ Envoyer sur site :

Permet de paramétrer les informations nécessaires pour envoyer les résultats du concours sur le site du club ou comité pour avoir les résultats du concours en direct.



Retour

Zone 30 ⇨ Tirage déjà effectué :

Elle vous signale si le tirage est effectué ou pas. Une fois que vous avez saisi toutes vos équipes, vous pouvez effectuer le tirage en allant dans le menu « **Menu préparation** » et vous cliquez sur « **effectuer les tirages** ». Un message vous demande « **êtes-vous sûr ?** », vous répondez « **oui** » et le tirage est effectué. Le pavé « **tirage effectué** » apparaît en vert. Si vous voulez annuler le tirage, il faut double cliquer dans cette zone pour quelle passe en Couleur Rouge et quitter la préparation puis la rouvrir. Faites vos modifications et refaites le tirage.

Retour

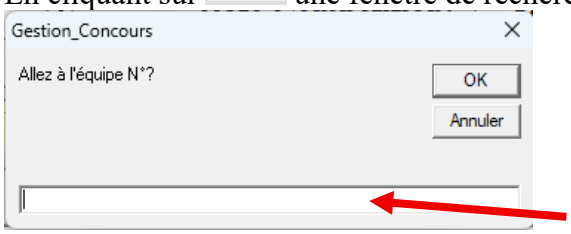
Zone 31 ⇨ Fichier Protection :

Permet de voir la protection. (Voir 3.B.6 : Fichier Protection)

Retour

Zone 32 ⇨ Zone Recherche fiche équipe :

En cliquant sur N° une fenêtre de recherche s'affiche pour aller sur l'équipe recherchée



Entrer le n° d'équipe recherchée

Retour

Zone 33 ⇨ Décalage numéro équipe :

Permet de changer le début de numérotation des équipes.
Exemple : vous avez le même jour 3 Championnats Jeunes (JUNIORS-CADETS-MINIMES)

Pour le premier Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 1 et les terrains à 1
Pour le deuxième Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 101 et les terrains à 51
Pour le Troisième Championnat, vous débutez la numérotation d'équipe à 201 et les terrains à 101
Ce qui évite les erreurs d'appel à la table de marque (il n'y aura qu'une seule équipe 1 et un seul terrain 1).

Retour

Zone 34 ⇨ Décalage numéro terrain :

Permet de changer le début de numérotation des terrains.
Exemple : voir l'exemple de la bulle 12

Retour

Zone 35 ⇨ Nombre terrains disponibles :

Ce paramètre sert surtout dans la gestion Graphique, si vous gérez les terrains libres. Lors du paramétrage, si la case est vide, il vous le mettra le nombre de terrains nécessaires en fonction du nombre d'équipes inscrites (nombre d'équipes inscrites / 2). S'il y a moins de terrains disponibles que nécessaire, dans le d'un concours en poule, le logiciel ajustera le nombre de poules en fonction (avec des poules de 3 en plus), pour les autres concours les parties seront mises en attente.

Retour

Zone 36 ⇨ La loupe recherche :

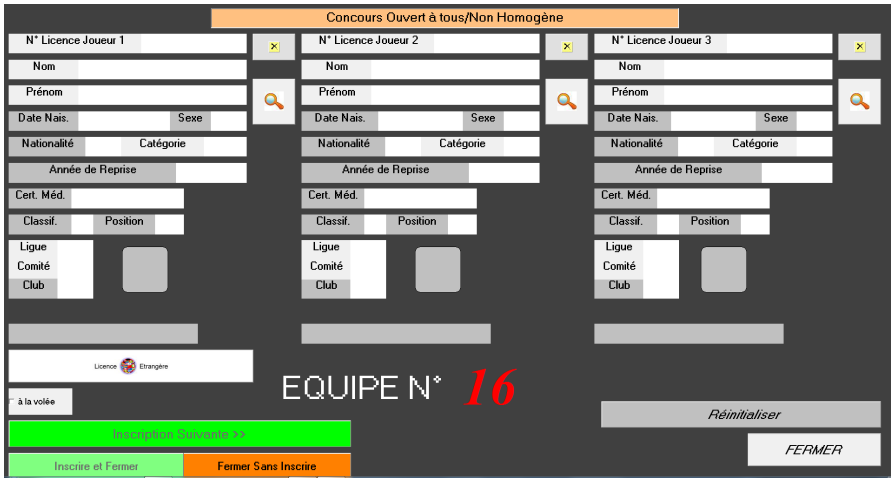
Permet de rechercher le n° d'équipe avec le nom du joueur.

Retour

Retour au Sommaire

3.B.2 – Inscription lecteur QR Code (Zone 25)

Permet l'inscription avec le lecteur QR code ou inscription manuellement en remplissant comme 11, 12, 13, 14 (utilise les infos de la base fédérale). Sur cet écran, un contrôle est effectué en fonction des critères choisis en 1, 2, 3, 4, 5.



En saisie manuelle :

Pour rentrer le n° de licence ou Nom du joueur cliquer sur « 🔍 ».
Pour effacer les champs renseignés cliquer sur « ☒ ».

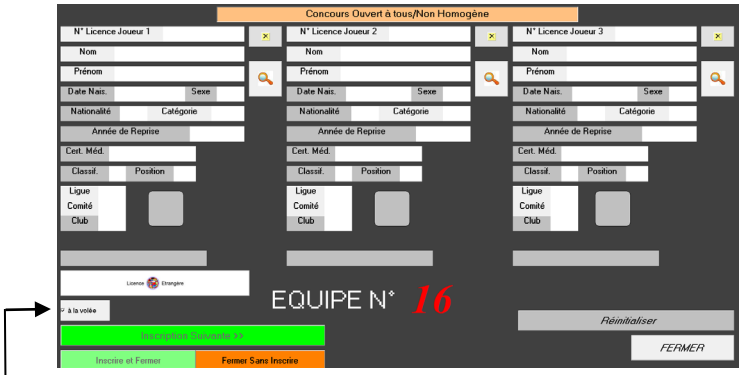
Pour inscrire l'équipe suivante cliquer sur « Inscription Suivante >> », pour inscrire et fermer la fenêtre cliquer sur « Inscrire et Fermer » et pour fermer la fenêtre sans inscrire cliquer sur « Fermer Sans Inscrire ».

Retour au Sommaire

3.B.3 – Inscription à la volée avec lecteur QR Code

Permet l'inscription avec le lecteur QR code sans utiliser la touche « Inscription Suivante ». Le défilement des équipes se fait automatiquement (bien scanner les QR Codes dans l'ordre). L'avantage de cette fonction est le gain de temps lors des inscriptions (si vous passer le QR Code équipe, c'est encore plus rapide).

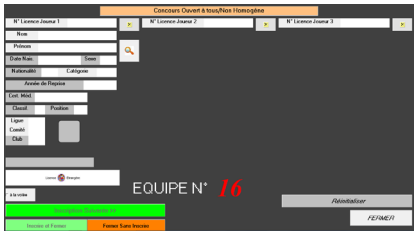
3- Choisir tirage à la volée



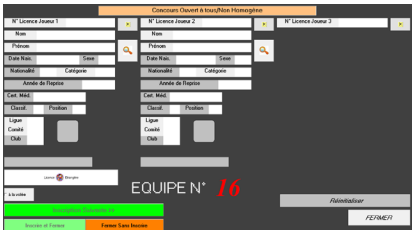
Cocher la case « à la volée »

2- Sélectionner la composition du concours

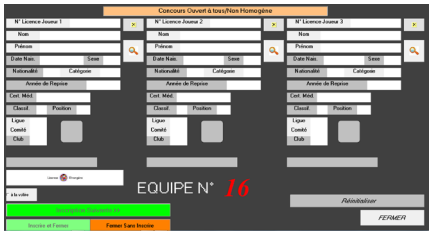
TETE A TETE



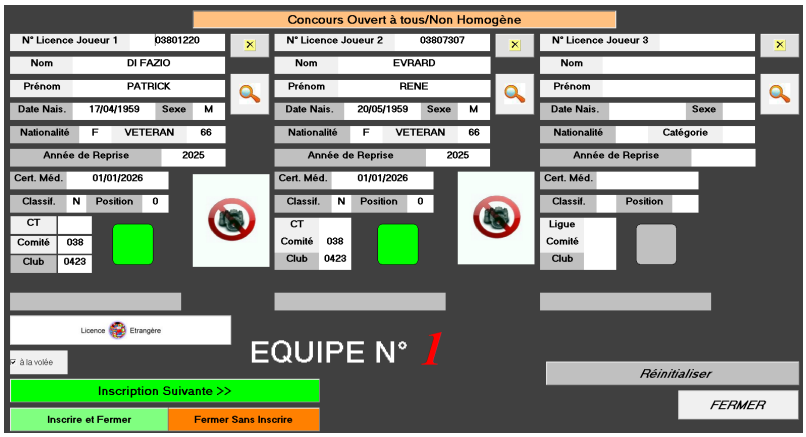
DOUBLETTE



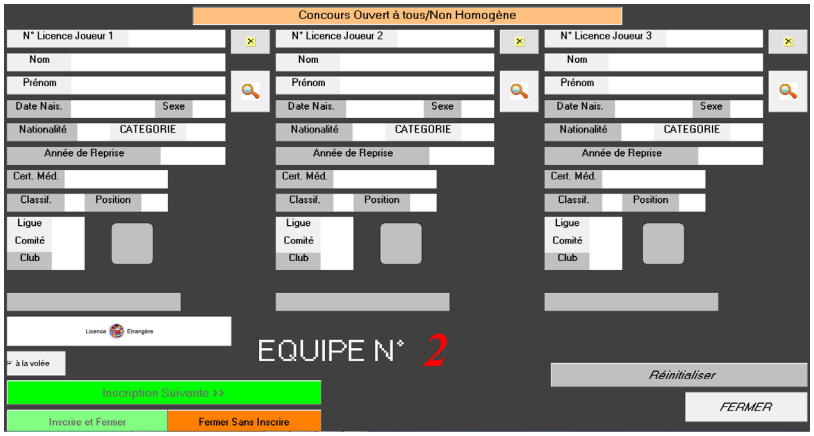
TRIPLETTE



3- Inscription des équipes



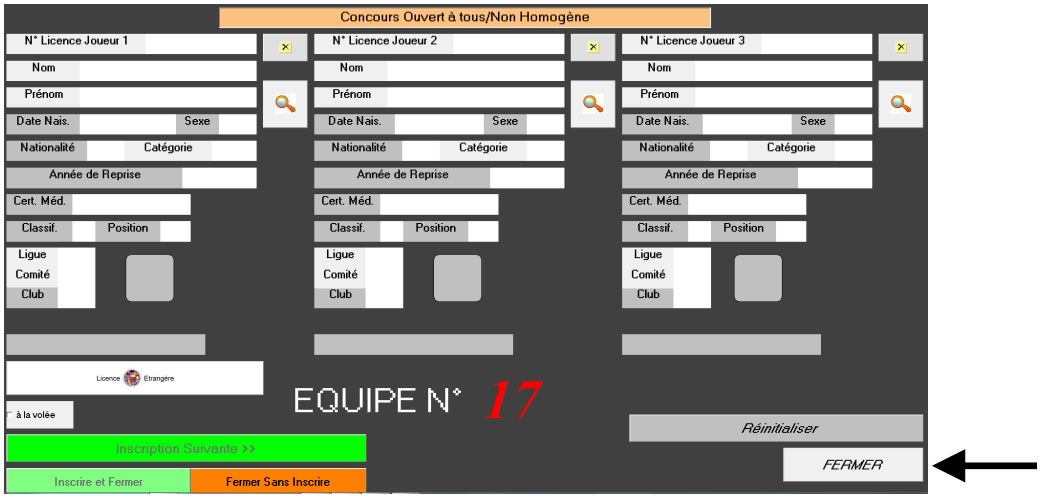
Ecran après le scan des QR Codes des 2 premiers joueurs de la 1ère équipe



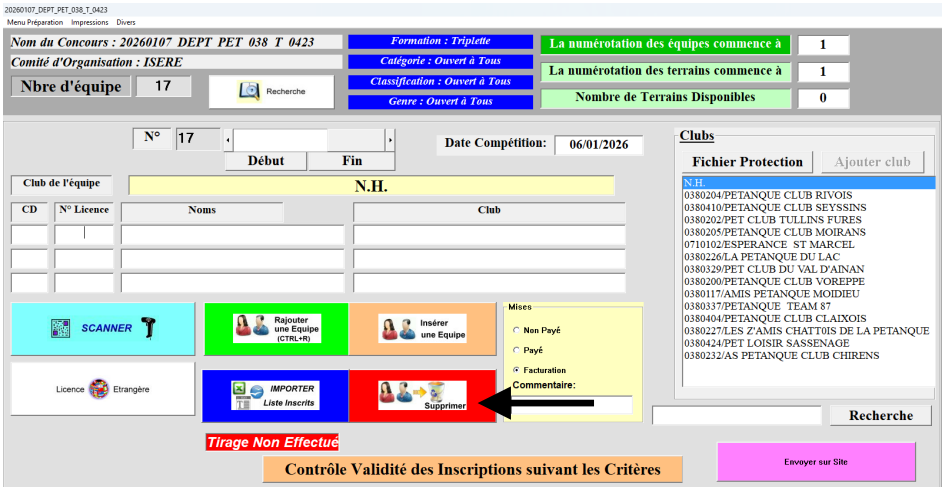
Après le scan du QR Code du 3ème joueur (ici triplette), la fenêtre bascule automatiquement pour l'inscription de l'équipe suivante.

Retour au Sommaire

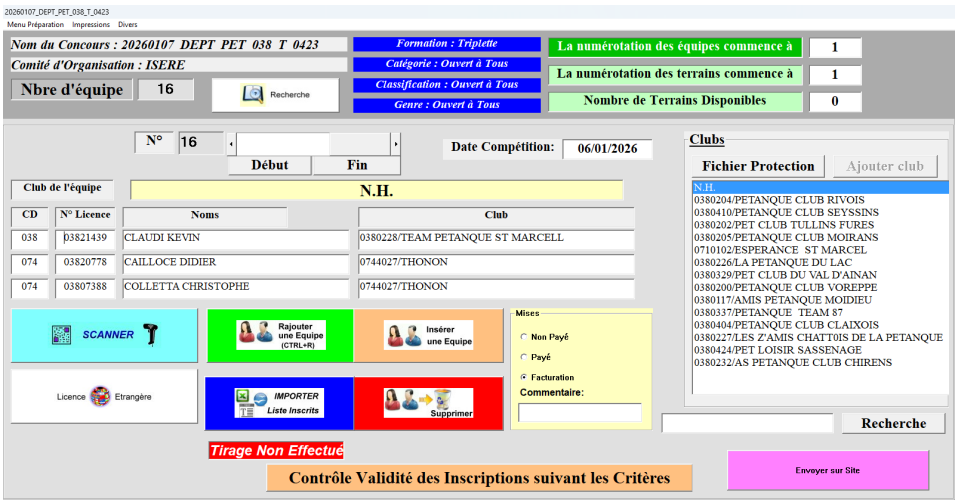
3.B.4 – Fermeture des inscriptions



La dernière équipe inscrite cliquez sur « **fermer** » pour quitter la fenêtre

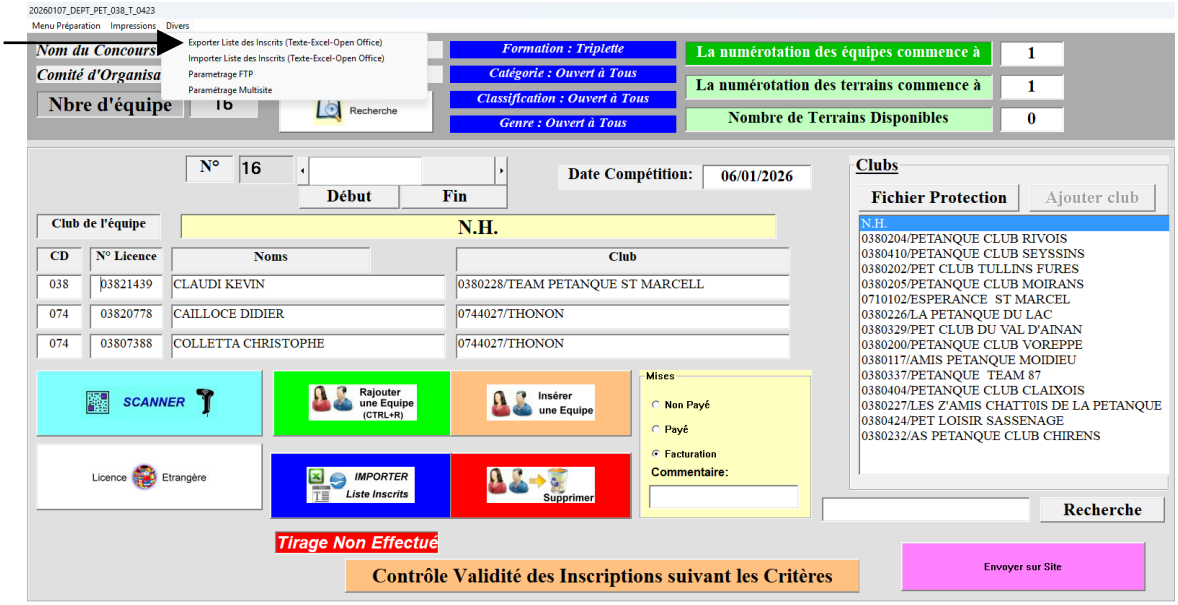


Vérifiez que la dernière équipe n'est pas vide. Si c'est le cas cliquez sur « **Supprimer** » pour enlever l'équipe.



La dernière équipe inscrite s'affiche.

A la fin des inscriptions, il est conseillé de créer une liste spécifique Excel comme sauvegarde.
(Ce fichier est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C : »).



Retour au Sommaire

3.B.5 – Fichier Protections

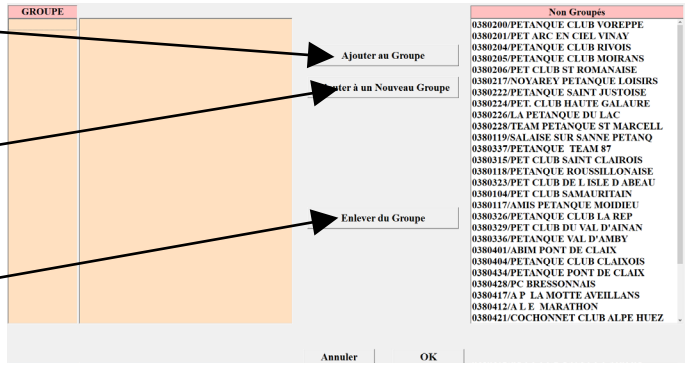
La protection se fait à 2 Niveaux
Le premier niveau protection club (défini par défaut par le programme)
Le deuxième niveau la protection est définie par l'utilisateur (défini uniquement pour le concours en préparation)

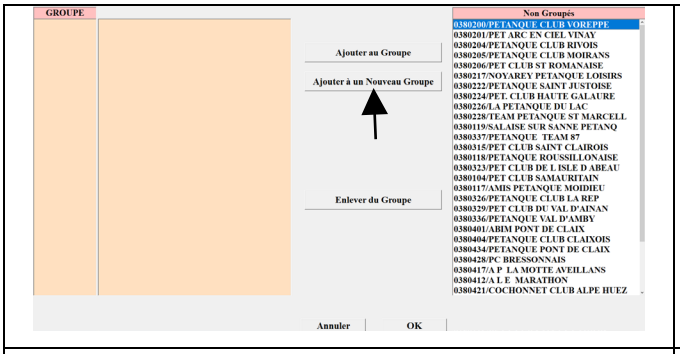
Pour ouvrir la fenêtre de paramétrage des protections, cliquer sur « Clubs / Fichier Protection »

Ajouter un club dans un Groupe existant

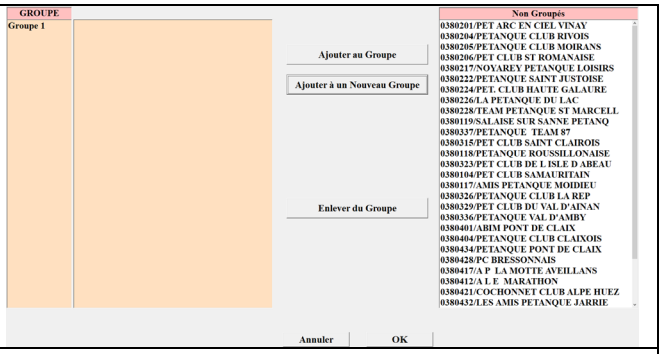
Ajouter un club dans un Groupe à créer

Enlever un club du Groupe

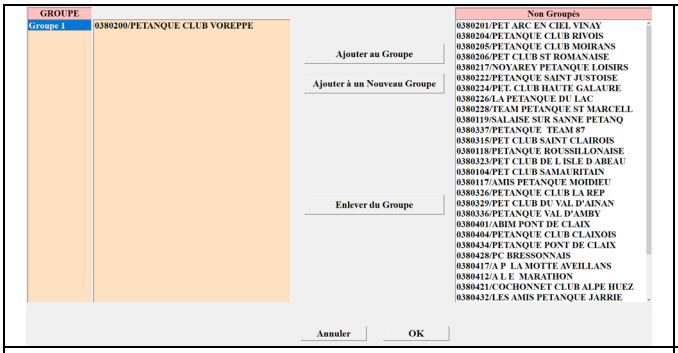
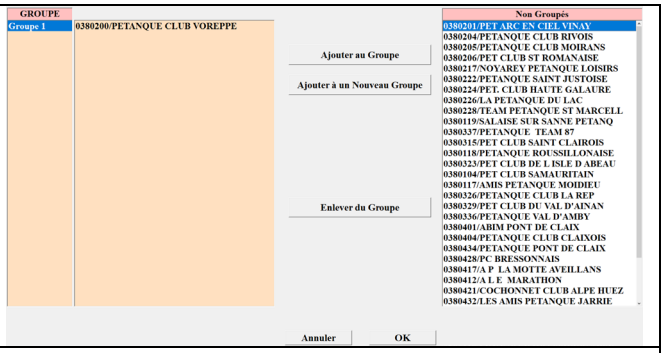
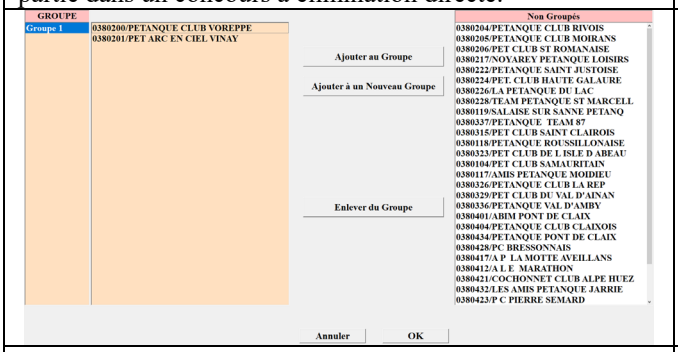
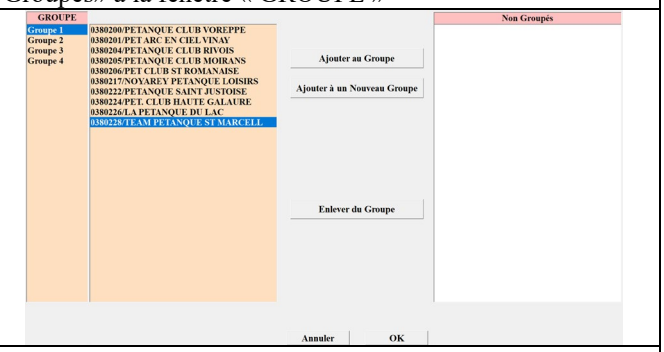




Insertion d'un club dans un groupe non créer : sélectionner le club et cliquer sur « Ajouter à un Nouveau Groupe »



Insertion d'un club dans un groupe non créer : Le groupe de protection a été créé

	
Insertion d'un club dans un groupe non créer : En cliquant sur « GROUPE 1 » nous visualisons les équipes qui seront protégées au tirage pour les poules ou première partie dans un concours à élimination directe.	**Insertion d'un club dans un groupe déjà créer** : sélectionner le club et cliquer sur « Ajouter au Groupe » (le club sélectionné se déplace de la fenêtre « Non Groupés» à la fenêtre « GROUPE »
	
Insertion d'un club dans un groupe déjà créer : Le deuxième club est inséré dans le GROUPE 1	Fenêtre à la fin des insertions

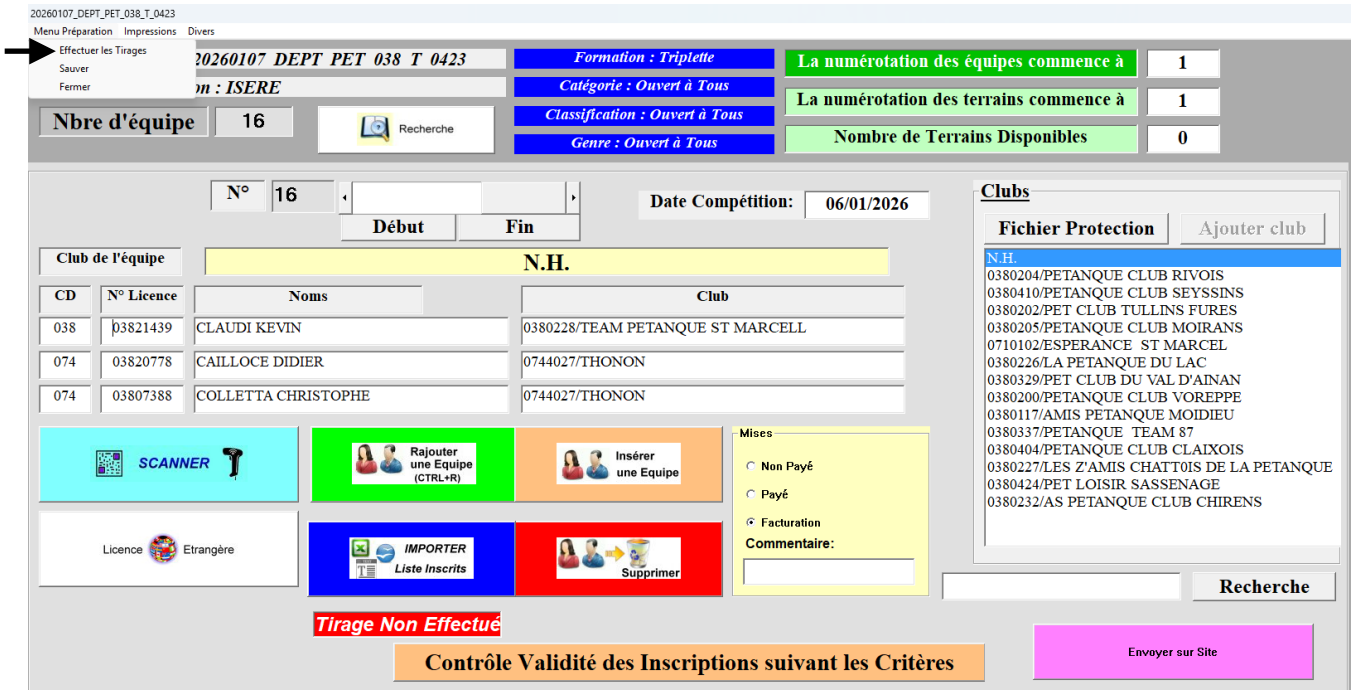
.

Retour au Sommaire

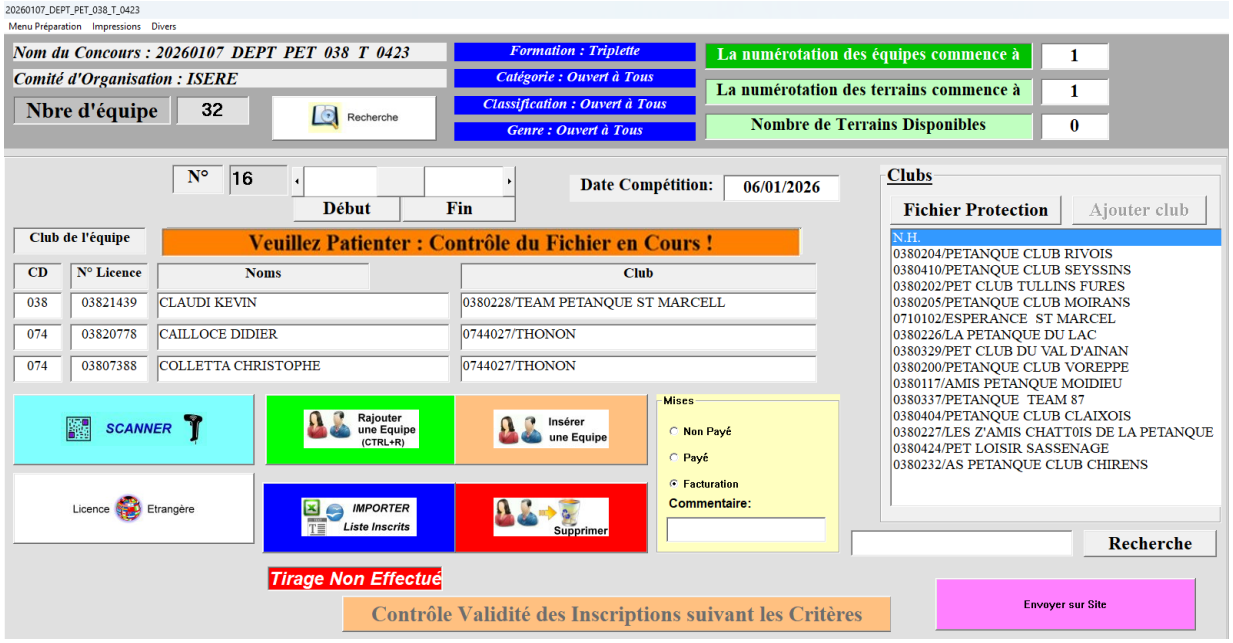
3.B.6 – Tirage

Pour effectuer les tirages, procéder de la façon suivante :

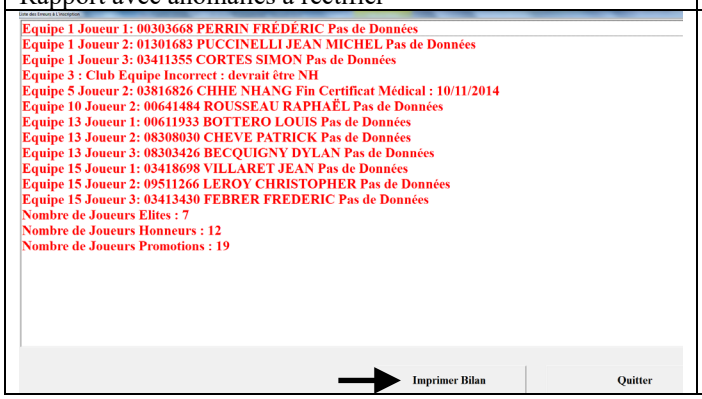
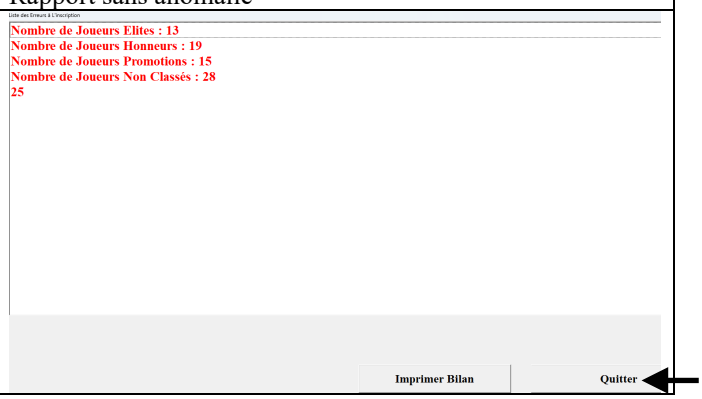
1- Dans le Menu Préparation, sélectionner « **Effectuer les Tirages** »



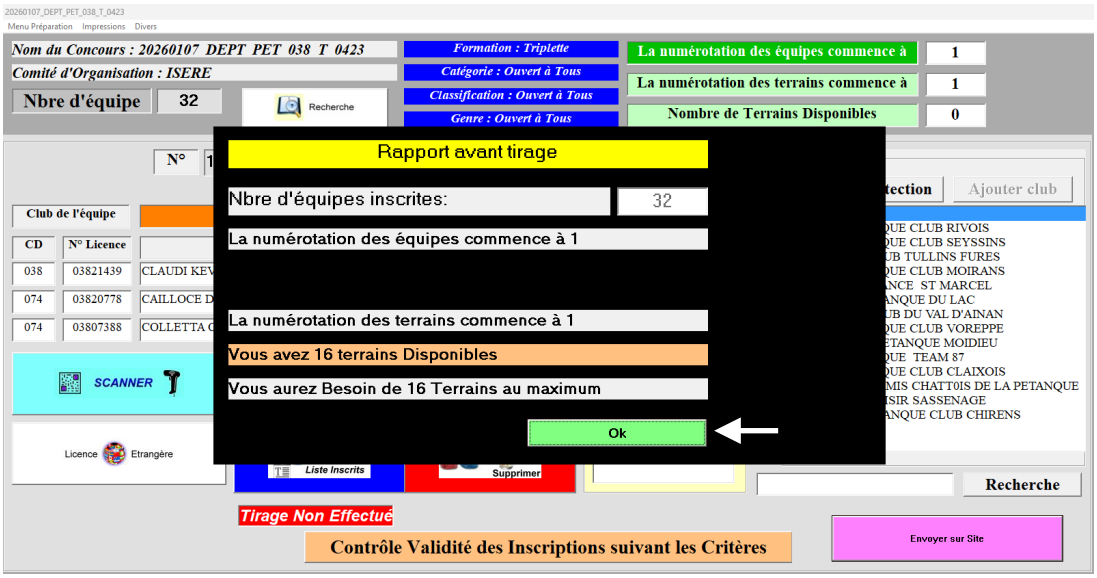
2- Le contrôle de validité des inscriptions est effectué systématiquement lors du tirage.



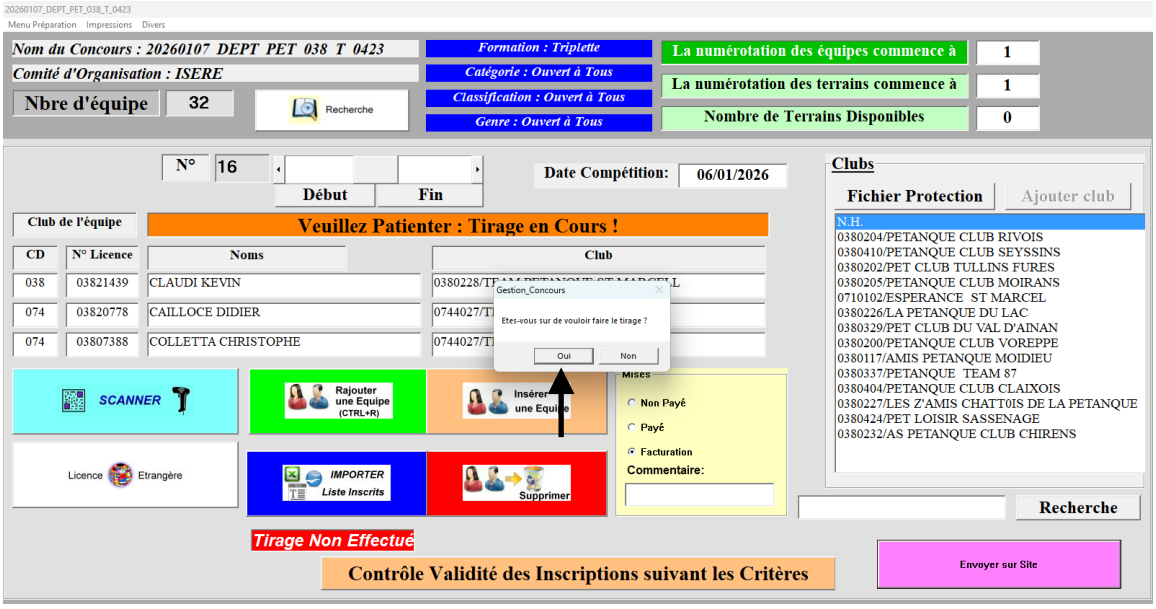
3- Un rapport de validité des inscriptions s'affiche.
Cliquer sur « **Imprimer Bilan** » pour rectifier les anomalies et « **Quitter** » pour fermer la fenêtre.

Rapport avec anomalies à rectifier	Rapport sans anomalie
	

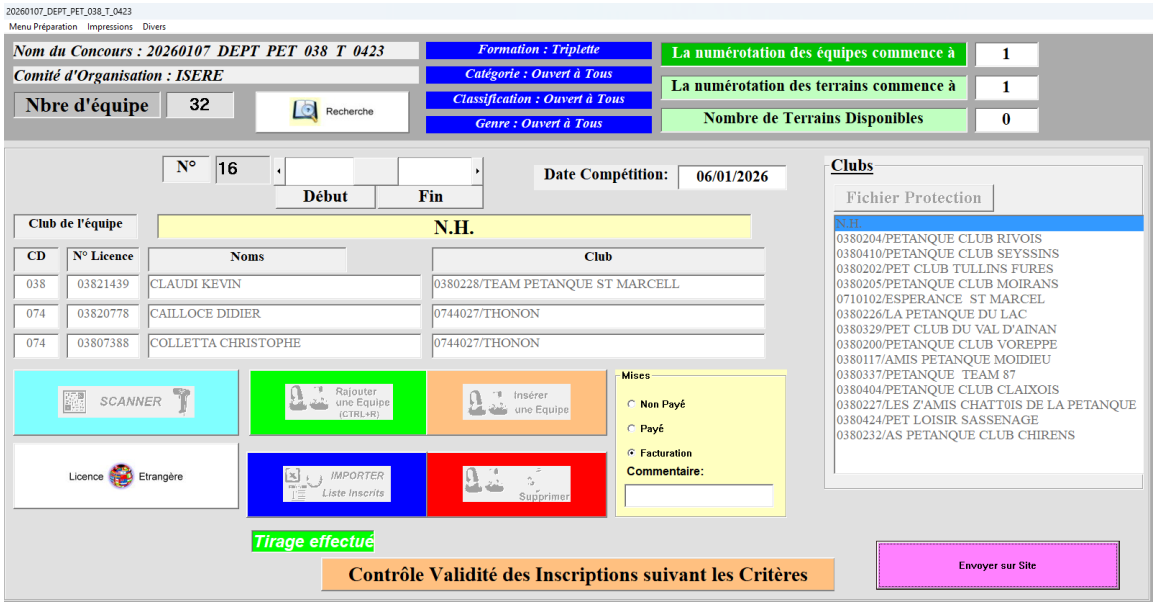
4- Une fenêtre « Rapport avant tirage » apparait, cliquer sur « **OK** » pour valider ce rapport.



5- Cliquer sur « **Oui** » pour valider le tirage.



6- Fenêtre après tirage

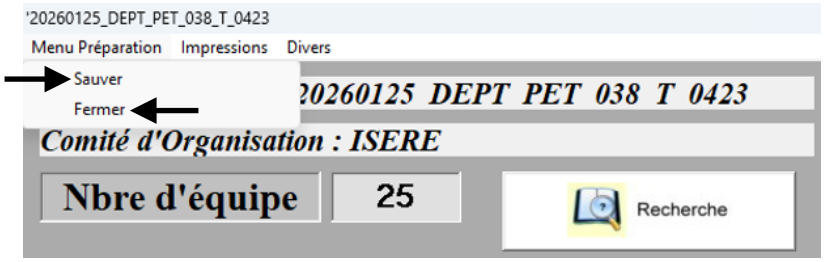


Retour au Sommaire

3.B.7 – Sauvegarde ou fermeture

Pour effectuer la sauvegarde ou fermer la fenêtre « **Préparation Concours** » procéder de la façon suivante :

Dans le Menu Préparation, sélectionner « **Sauver** » ou « **Fermer** »

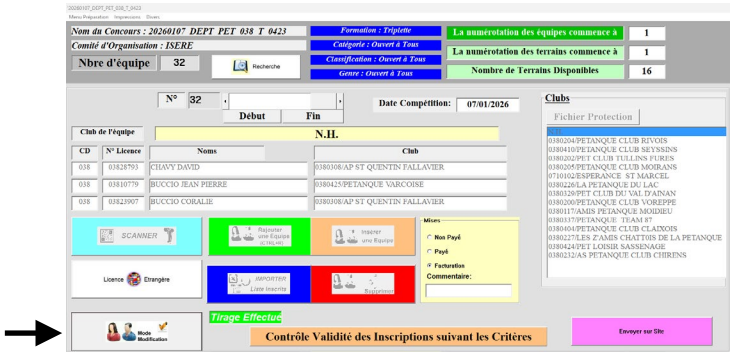


Retour au Sommaire

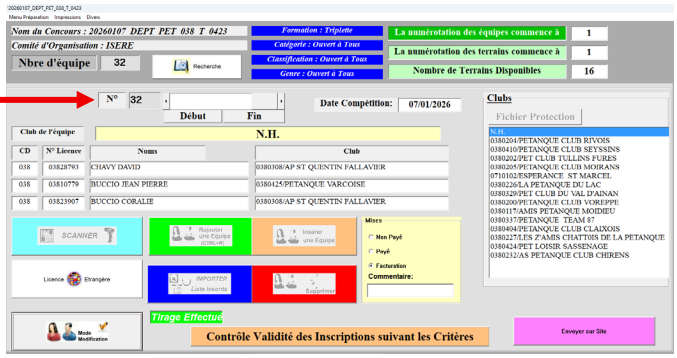
3.B.8 – Modification d'équipes après tirage

Pour effectuer la modification de la composition d'équipes (modification ou ajout d'un joueur) dans « **Préparation Concours** » procéder de la façon suivante :

1- Dans le Menu Préparation, cliquer sur « **Mode Modification** » pour déverrouiller les zones informations équipes (11-12-13-14)

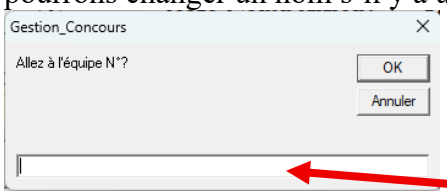


2- Les zones informations équipes sont déverrouillées, vous pouvez modifier les noms des joueurs.



En cliquant sur

une fenêtre de recherche s'affiche. En tapant le N° d'équipe à modifier, nous pourrons changer un nom s'il y a un remplacement de joueur après tirage.

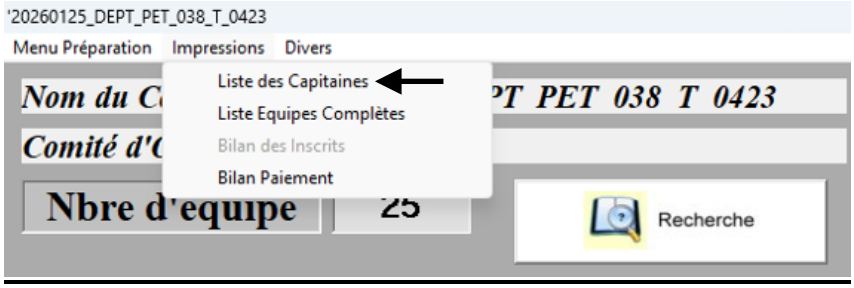


Entrer le n° d'équipe recherchée

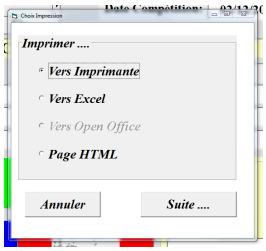
Retour au Sommaire

3.B.9 – Impressions

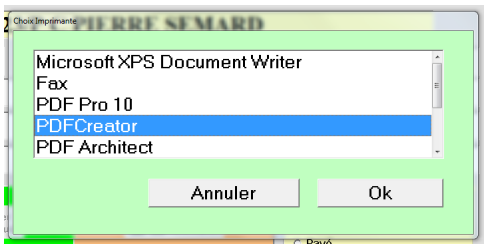
3.B.9.A – Liste des capitaines



- Permet d'imprimer la liste des capitaines ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.



Choix du type d'impression



Choix de l'imprimante

Choix du type de tri

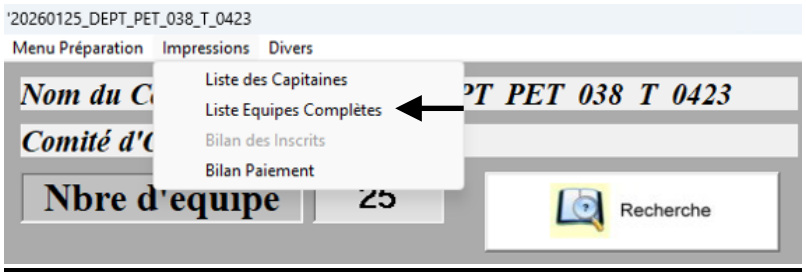
- Ci-dessous un exemple d'impression de liste des capitaines.

Liste des équipes engagées(16)

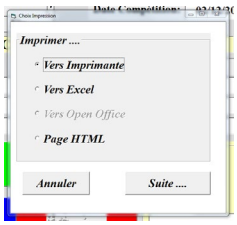
1	N.H.	(00303668)PERRIN FRÉDÉRIC
2	0380423/P C PIERRE SEMARD	(03801220)DI FAZIO PATRICK
3	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	(07305454)MADANI KARIM
4	N.H.	(03817896)BROUTY HERVE
5	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	(03800768)NOURRY JEAN CLAUDE
6	N.H.	(02603840)KASSI PATRICK
7	0422013/APL FIRMINY VERT	(04202222)FORISSIER ALAIN
8	N.H.	(04202775)PANAZZA LUDOVIC
9	N.H.	(03819686)LAMARQUE ROLAND
10	0061020/CANNES AERO SPORTS	(00628109)ROUSSEAU ERIC
11	N.H.	(06921936)RUIZ RENAUD
12	N.H.	(06910359)REYGAZA MICHEL
13	0835047/ABC DRAGUIGNAN	(00611933)BOTTERO LOUIS
14	N.H.	(04202589)LEWANDOWSKI MARC
15	0340214/PALAVAS PETANQUE	(03418698)VILLARET JEAN
16	0380423/P C PIERRE SEMARD	(03817073)CAMUS PASCAL

Retour au Sommaire

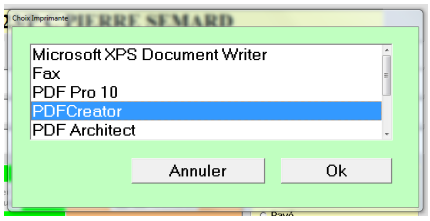
3.B.9.B – Liste des équipes complètes



- Permet d'imprimer la liste des équipes ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.



Choix du type d'impression



Choix de l'imprimante

Choix du type de tri

- Ci-dessous un exemple d'impression de liste des équipes complètes.

'formation_congres_2015
Liste des équipes engagées (16)

1	N.H.	(00303668)	PERRIN FRÉDÉRIC	(01301683)	PUCCINELLI JEAN MICH	(03411355)	CORTES SIMON
2	0380423/P C PIERRE SEMARD	(03801220)	DI FAZIO PATRICK	(03801221)	CAVALLI YVES	(03819390)	REBECCHI STEPHANE
3	0730010/AMICALE PET MERANDAIS	(07305454)	MADANI KARIM	(07306212)	SORANZO OLIVIER	(03800032)	MERCIER DANIEL
4	N.H.	(03817896)	BROUTY HERVE	(04714953)	NAVAILS JULIEN	(06916759)	DUBOST THIERRY
5	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSIN	(03800768)	NOURRY JEAN CLAUDE	(03816826)	CHHE NHANG	(03801589)	INNOCENZI CAMILLE
6	N.H.	(02603840)	KASSI PATRICK	(06915361)	WINTERSTEIN ALEXIS	(03818697)	MODESTE JEAN-FRANCOI
7	0422013/APL FIRMINY VERT	(04202222)	FORISSIER ALAIN	(04232510)	CHARRAS SERGE	(04202425)	COLOMB CLAUDE
8	N.H.	(04202775)	PANAZZA LUDOVIC	(04202499)	BARBARA JOSÉ	(04215604)	TESTA CYRIL
9	N.H.	(03819686)	LAMARQUE ROLAND	(03826215)	JULLIAND JEAN PIERRE	(03827352)	SORANZO LAURENT
10	0061020/CANNES AERO SPORTS	(00628109)	ROUSSEAU ERIC	(00641484)	ROUSSEAU RAPHAËL	(09300837)	DEGRAAF CHRISTOPHE
11	N.H.	(06921936)	RUIZ RENAUD	(06917212)	GRECO RÉMY	(06925017)	HUSSER PASCAL
12	N.H.	(06910359)	REYGAZA MICHEL	(06923605)	VERNILE ALEX	(04303162)	BOUQUIN ROGER
13	0835047/ABC DRAGUIGNAN	(00611933)	BOTTERO LOUIS	(08308030)	CHEVE PATRICK	(08303426)	BECQUIGNY DYLAN
14	N.H.	(04202589)	LEWANDOWSKI MARC	(04202554)	ROCHET JACQUES	(04202669)	MARGERIT OLIVIER
15	0340214/PALAVAS PETANQUE	(03418698)	VILLARET JEAN	(09511266)	LEROY CHRISTOPHER	(03413430)	FEBRER FREDERIC
16	0380423/P C PIERRE SEMARD	(03817073)	CAMUS PASCAL	(03814531)	PETIOT MICHEL	(03816352)	CARVELLO JEAN-MICHEL

Retour au Sommaire

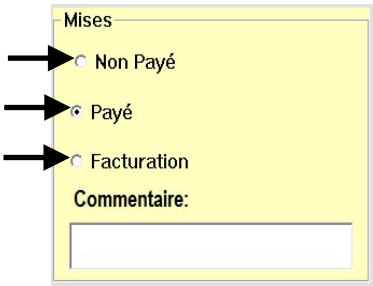
3.B.9.C – Bilan des inscrits

- Plus accessible (informations fournies dans le rapport d'arbitrage)

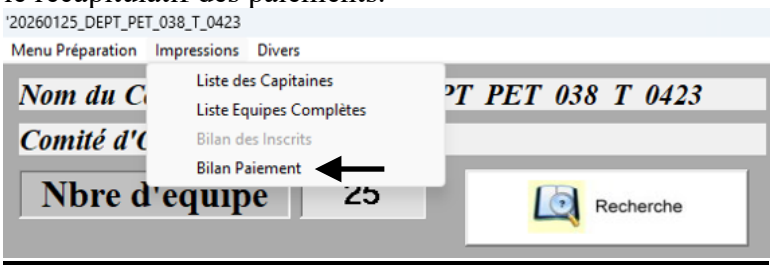
Retour au Sommaire

3.B.9.D – Bilan des paiements

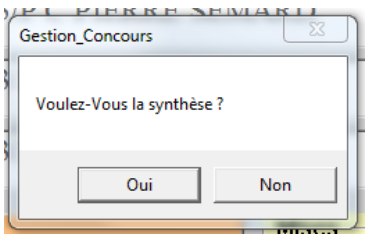
Permet de noter si l'équipe a réglé ou non son inscription.



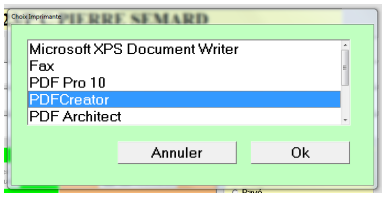
La fonction « Imprimer Bilan Paiement » permet d'éditer le récapitulatif des paiements.



Deux choix s'offrent à nous :



- Choix « Oui »



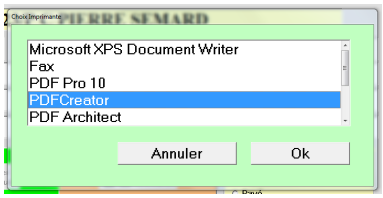
Choix de l'imprimante

formation_congres_2015 Synthèse Non Payé

0380423/P C PIERRE SEMARD	Nbre d'équipe inscrite(s) : 1	Non Payé : 12 €
0422013/APL FIRMINY VERT	Nbre d'équipe inscrite(s) : 1	Non Payé : 12 €
0730010/AMICALE PET MERANDAISE	Nbre d'équipe inscrite(s) : 1	Non Payé : 12 €
N.H.	Nbre d'équipe inscrite(s) : 1	Non Payé : 12 €

Nbre Equipe : 4 = 48 €

- Choix « Non »



Choix de l'imprimante

formation_congres_2015 Bilan Paiement

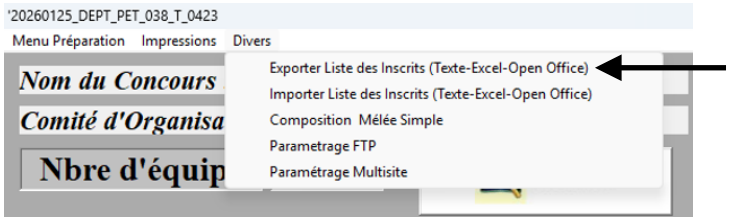
10	0061020/CANNES AERO SPORTS	ROUSSEAU ERIC	*	
15	0340214/PALAVAS PETANQUE	VILLARET JEAN	*	
5	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	NOURRY JEAN CLAUDE	*	
2	0380423/P C PIERRE SEMARD	DI FAZIO PATRICK	*	
16	0380423/P C PIERRE SEMARD	CAMUS PASCAL	Non Payé	
7	0422013/APL FIRMINY VERT	FORISSIER ALAIN	Non Payé	
3	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	MADANI KARIM	Non Payé	
13	0835047/ABC DRAGUIGNAN	BOTTERO LOUIS	*	
1	N.H.	PERRIN FRÉDÉRIC	*	
4	N.H.	BROUTY HERVE	*	
6	N.H.	KASSI PATRICK	*	
8	N.H.	PANAZZA LUDOVIC	*	
9	N.H.	LAMARQUE ROLAND	*	
11	N.H.	RUIZ RENAUD	Non Payé	
12	N.H.	REYGAZA MICHEL	*	5€ à rendre
14	N.H.	LEWANDOWSKI MARC	*	

Nbre Equipe : 16 = 192 €
Non Payés = 48 €
Chèque/Espèces = 144 €
Facturation = €

Retour au Sommaire

3.B.10 – Divers

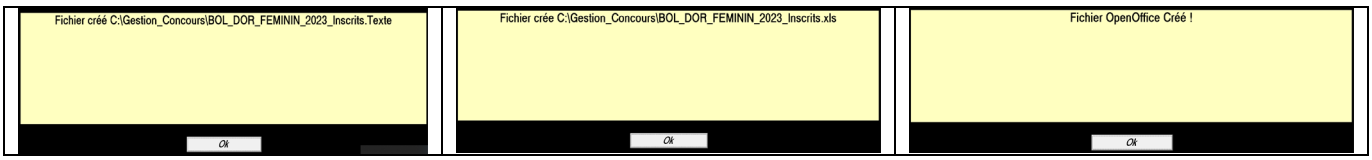
3.B.10.A – Exportation Liste des Inscrits



Permet de sauvegarder la liste des inscrits. Cette fonction servira également pour la création d'un nouveau concours. Elle génère un fichier Excel qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C : »).

Dès que vous avez sélectionné le choix « Exporter Liste des Inscrits » vous voyez apparaître la fenêtre ci-dessous.

Vous choisissez sous quel format de fichier vous désirez faire l'export.
Puis vous cliquez sur « Suite »

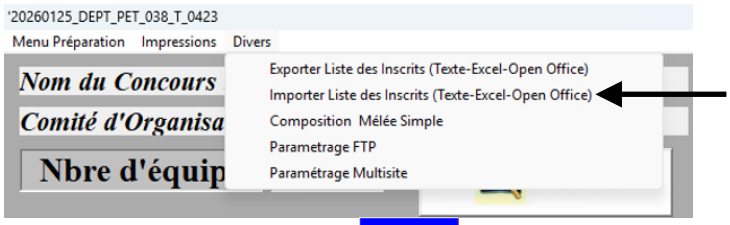


Le fichier est créé et se trouve à l'emplacement indiqué dans la fenêtre qui apparaît.
Exemple de fichier Excel créé par cette fonction.

Liste spéciale formation_congres_2015					
N° Equipe	N° CD	N° Licence	Nom/Prénom	Club/Joueur	Club/Equipe
1	028	00303668	PERRIN FRÉDÉRIC	0280013/HANCHES PETANQUE	N.H.
	013	01301683	PUCCINELLI JEAN MICHEL	0138001/B DE L'ELYSEE SALON	
	046	03411355	CORTES SIMON	0463004/GOURDON	
2	038	03801220	DI FAZIO PATRICK	0380423/P C PIERRE SEMARD	0380423/P C PIERRE SEMARD
	038	03801221	CAVALLI YVES	0380423/P C PIERRE SEMARD	
	038	03819390	REBECCHI STEPHANE	0380423/P C PIERRE SEMARD	
3	073	07305454	MADANI KARIM	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	0730010/AMICALE PET MERANDAISE
	073	07306212	SORANZO OLIVIER	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	
	038	03800032	MERCIER DANIEL	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	
4	038	03817896	BROUTY HERVE	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS	N.H.
	067	04714953	NAVAILS JULIEN	0672022/CB STRASBOURGEOIS	
	069	06916759	DUBOST THIERRY	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
5	038	03800768	NOURRY JEAN CLAUDE	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS
	038	03816826	CHHE NHANG	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	
	038	03801589	INNOCENZI CAMILLE	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	
6	069	02603840	KASSI PATRICK	0693217/PETANQUE COUZONNAISE	N.H.
	069	06915361	WINTERSTEIN ALEXIS	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE	
	038	03818697	MODESTE JEAN-FRANCOIS	0380403/A P C EYBENS	
7	042	04202222	FORISSIER ALAIN	0422013/APL FIRMINY VERT	0422013/APL FIRMINY VERT
	042	04232510	CHARRAS SERGE	0422013/APL FIRMINY VERT	
	042	04202425	COLOMB CLAUDE	0422013/APL FIRMINY VERT	
8	042	04202775	PANAZZA LUDOVIC	0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX	N.H.
	042	04202499	BARBARA JOSÉ	0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX	
	042	04215604	TESTA CYRIL	0423036/PETANQUE DU PIC	
9	038	03819686	LAMARQUE ROLAND	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS	N.H.
	038	03826215	JULLIAND JEAN PIERRE	0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS	
	038	03827352	SORANZO LAURENT	0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS	
10	006	00628109	ROUSSEAU ERIC	0061020/CANNES AERO SPORTS	0061020/CANNES AERO SPORTS
	006	00641484	ROUSSEAU RAPHAËL	0061020/CANNES AERO SPORTS	
	006	09300837	DEGRAAF CHRISTOPHE	0061020/CANNES AERO SPORTS	
11	069	06921936	RUIZ RENAUD	0692115/FRATERNELLE D'OULLINS	N.H.
	069	06917212	GRECO RÉMY	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
	069	06925017	HUSSER PASCAL	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
12	069	06910359	REYGAZA MICHEL	0691010/A S P VAULX VILLAGE	N.H.
	069	06923605	VERNILE ALEX	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
	069	04303162	BOUQUIN ROGER	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE	
13	083	00611933	BOTTERO LOUIS	0835047/ABC DRAGUIGNAN	0835047/ABC DRAGUIGNAN
	083	08308030	CHEVE PATRICK	0835047/ABC DRAGUIGNAN	
	083	08303426	BECQUIGNY DYLAN	0835047/ABC DRAGUIGNAN	
14	042	04202589	LEWANDOWSKI MARC	0422107/AOMPS FIRMINY	N.H.
	042	04202554	ROCHET JACQUES	0423049/P. HAUT FOREZ	
	042	04202669	MARGERIT OLIVIER	0422107/AOMPS FIRMINY	
15	034	03418698	VILLARET JEAN	0340214/PALAVAS PETANQUE	0340214/PALAVAS PETANQUE
	034	09511266	LEROY CHRISTOPHER	0340214/PALAVAS PETANQUE	
	034	03413430	FEBRER FREDERIC	0340214/PALAVAS PETANQUE	
16	038	03817073	CAMUS PASCAL	0380423/P C PIERRE SEMARD	0380423/P C PIERRE SEMARD
	038	03814531	PETIOT MICHEL	0380423/P C PIERRE SEMARD	
	038	03816352	CARVELLO JEAN-MICHEL	0380423/P C PIERRE SEMARD	

Retour au Sommaire

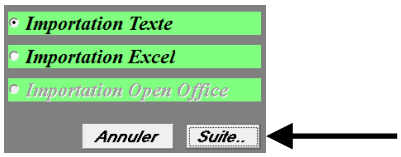
3.B.10.B – Importation Liste des Inscrits



Même fonction que l'icône Zone 29 dans écran « Préparation »

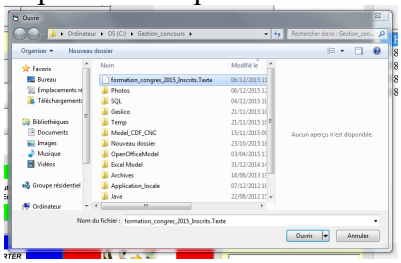
Permet de rajouter un fichier Excel issu du module « Exporter Liste des Inscrits » ou du module « Liste Spécifique » dans Gestion Graphique. Ce répertoire Texte ou Excel se trouve dans le répertoire « C :\Gestion_Concours »

Dès que vous avez sélectionné le choix « Importer Liste des Inscrits » vous voyez apparaître la fenêtre ci-dessous.

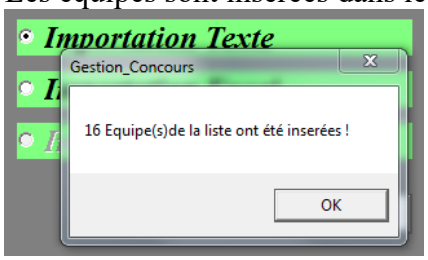


Vous choisissez sous quel format de fichier vous désirez faire l'import.
Puis vous cliquez sur « Suite »

Vous sélectionnez le fichier à importer et cliquer sur « Ouvrir »

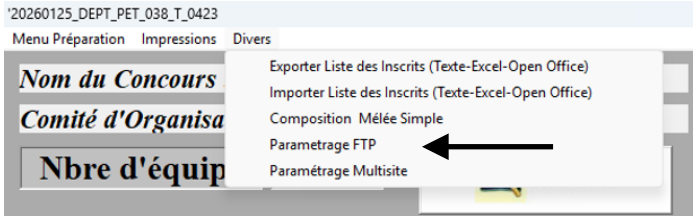


Le fichier a été importé. Vous cliquez sur « OK ».
Les équipes sont insérées dans le concours



Retour au Sommaire

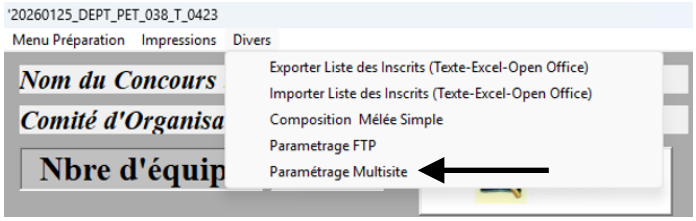
3.B.10.C– Paramétrage FTP



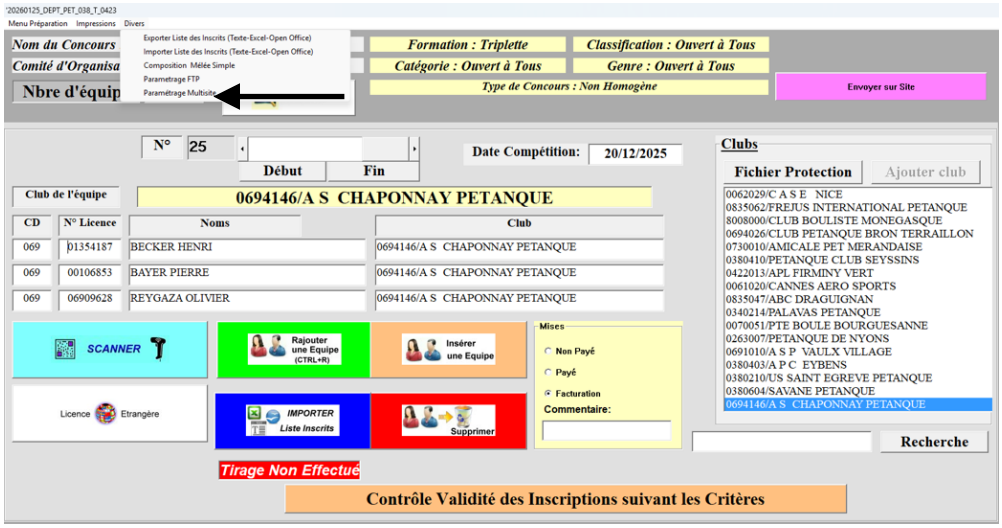
Voir paragraphe 3.D.1.B.5.3 – « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats »

Retour au Sommaire

3.B.10.D – Paramétrage Multisite

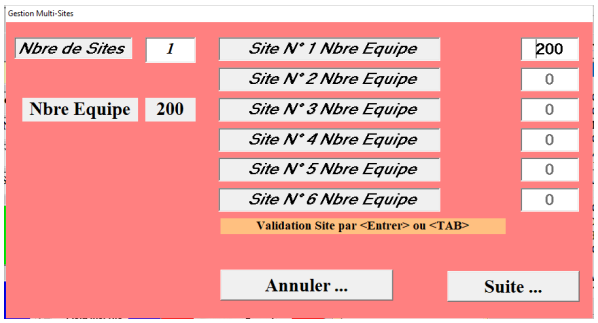


Utilisé en général pour des qualificatifs de championnat car nombre de terrains insuffisant pour organiser le concours sur un seul site. Cette fonction fractionne un concours déjà paramétré (équipes inscrites) en plusieurs concours selon le nombre de sites demandés (chaque site un concours, fichier GCZ)

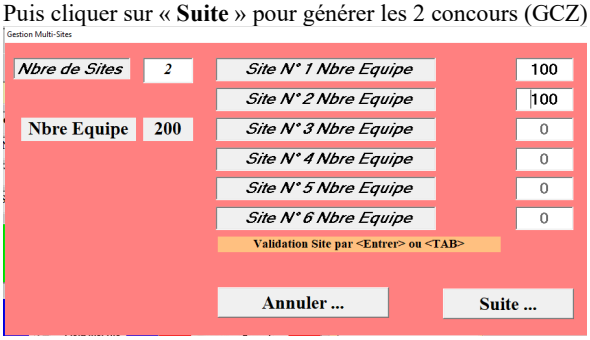


Après avoir sélectionné « Paramétrage Multisite » la fenêtre ci-dessous s'affiche afin de définir le nombre de site en fonction des terrains disponibles sur chaque site.

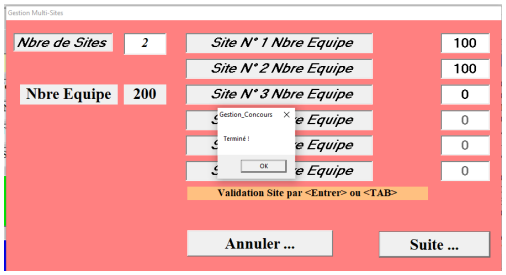
Fenêtre à l'ouverture



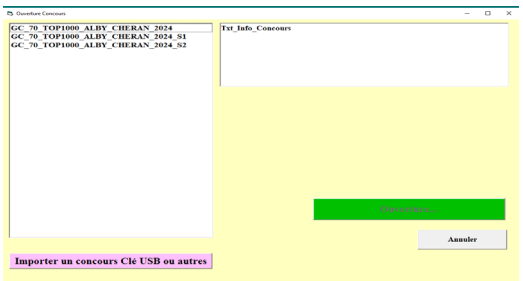
Fenêtre après paramétrage (dans notre cas 2 sites de 100 équipes)
Puis cliquer sur « **Suite** » pour générer les 2 concours (GCZ)



Fenêtre d'avertissement comme quoi les 2 concours sont créés et vous cliquer sur « **OK** » puis fermer le concours pour retourner dans l'onglet « **Préparer** » afin de faire les tirages des 2 nouveaux concours créés.



Après ouverture du module « Préparer » vous sélecrionnez les concours « GC_xxxxxxxxx_Sx » pour effectuer les tirages.



Les tirages effectués des concours « GC_xxxxxxxxxx_Sx » vous envoyer les fichiers GCZ aux responsables table de marque de chaque site.
En général, avec cette fonction, les graphiques « (2) Par Poule puis Pré-Qualification » ou « (8) Descente Directe / 1 Concours Pré-Qualification » sont utilisés pour qualifier les équipes qui participeront à une phase finale (Championnat départemental par exemple)

Retour au Sommaire

3.C – Menu « Dépôt des licences »

Cette fonction est utilisée avec un lecteur de licence QR Code.

Différents contrôles sont effectués en fonction du choix du type de concours.
Tous ceux qui sont en rapport avec une date le seront par rapport à la date du PC **(Donc à Vérifier).**

La Validité de l'année de Reprise

Année en cours et la prochaine (car un joueur peut déjà valider sa licence en novembre).

Si pas valide le champ « Année de Reprise » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

Validité du Certificat Médical (jeunes uniquement)

Si pas valide, le champ « Certificat Médical » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

La catégorie du concours (Vétérans Seniors Juniors Cadets Minimes Benjamins)

Vétérans : Tous ceux qui ont 60 ans et Plus dans l'année en Cours
Séniors : Agés de Plus de 17 Ans
Juniors : de 15 à 17 ans
Cadets : de 12 à 14 ans
Minimes : de 9 à 11 ans
Benjamins : moins de 9 ans

Si pas valide le champ « Date de Naissance » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

M F Mixtes

M : Masculins (Réservé aux Hommes)
F : Féminins (Réservé aux Femmes)
Mixtes : (Il faut au moins 1 M et 1F dans l'équipe)

Pour M et F : Si pas valide le champ « Sexe » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

Pour Mixtes : les 3 champs « Sexe » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non conforme)

Homogénéité

Non Homogène
Homogène
Critères France : il faut Homogène club pour tous les championnats sauf pour les championnats jeunes, 1 seul joueur étranger Hors UE par équipe (même championnat des clubs et coupe de France)

Si pas valide pour l'Homogénéité : les 3 champs « Club » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non conforme)

Si pas valide pour Critères France :

Homogénéité : les 3 champs « Club » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non conforme)

Nationalité : les 3 champs « Nationalité » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non Conforme)

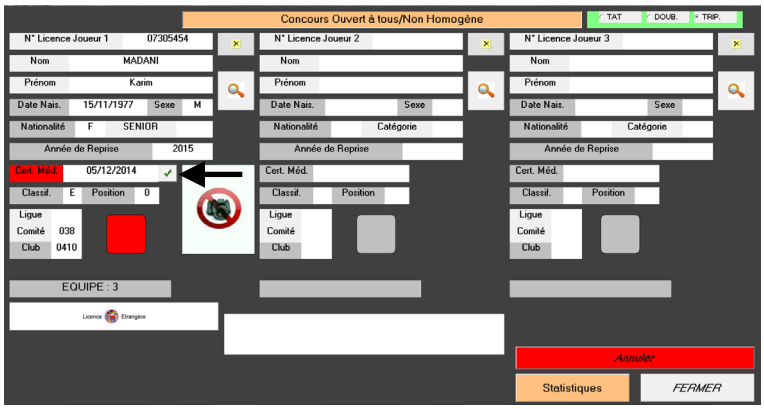
Mutation : les 3 champs « Position » et les 3 voyants licenciés seront en rouge (Equipe non Conforme)

Classification E H P

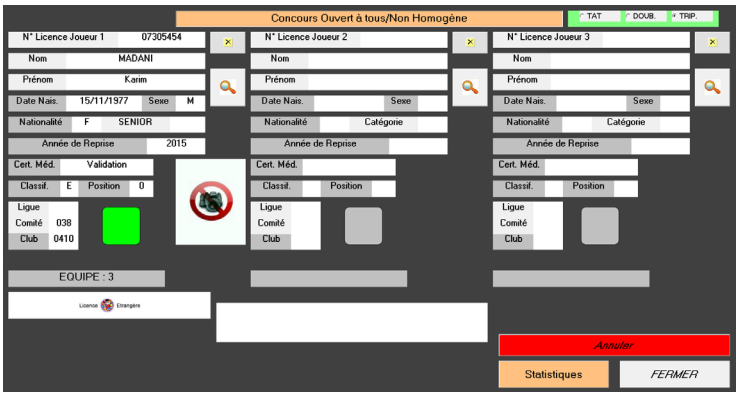
Si pas valide le champ « Classification » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)

Certificat médical (Pour les jeunes uniquement)

Si pas valide le champ « Cert. Médical » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)



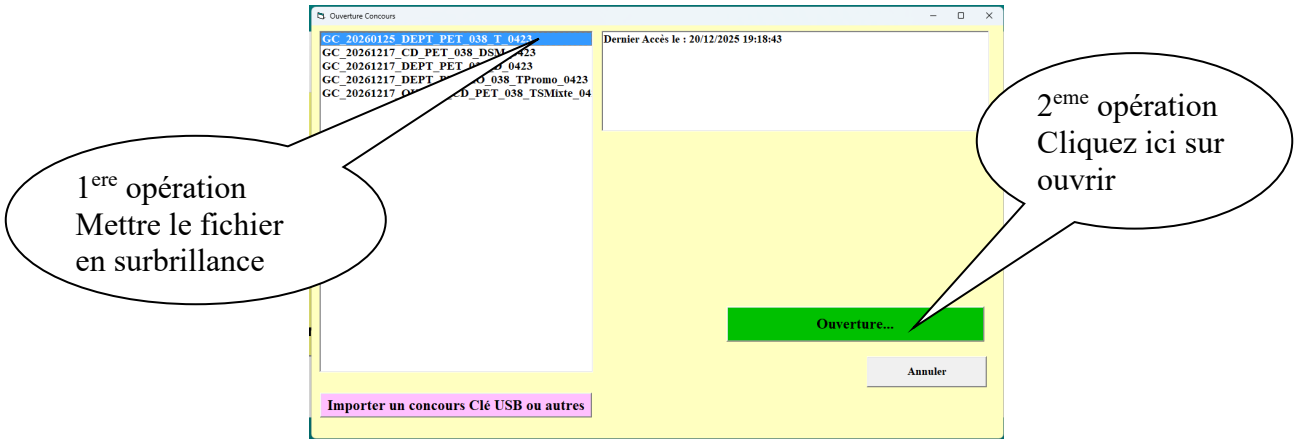
Le joueur vous présente son certificat médical à jour. Vous pouvez manuellement valider la fiche licence du concours en cochant la case ☑ La fiche du joueur est valide (le voyant est vert).



Si tous les Critères sont Valides, le voyant licencié passe au vert.

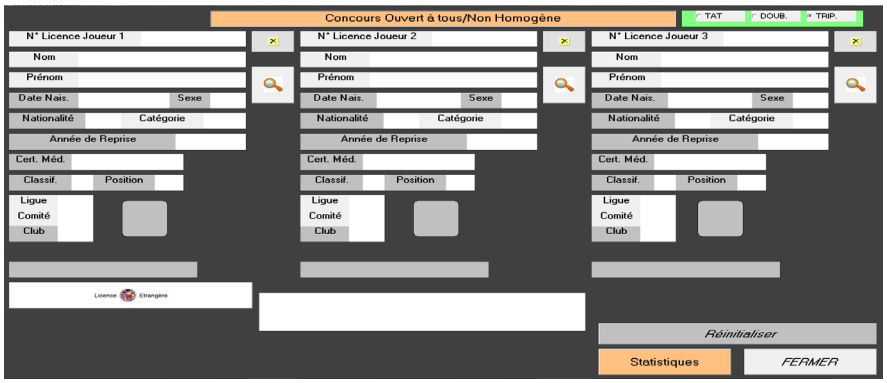
(Le voyant peut être rouge uniquement pour les jeunes)

En cliquant sur « Dépôt Licence » vous obtenez l'écran suivant :

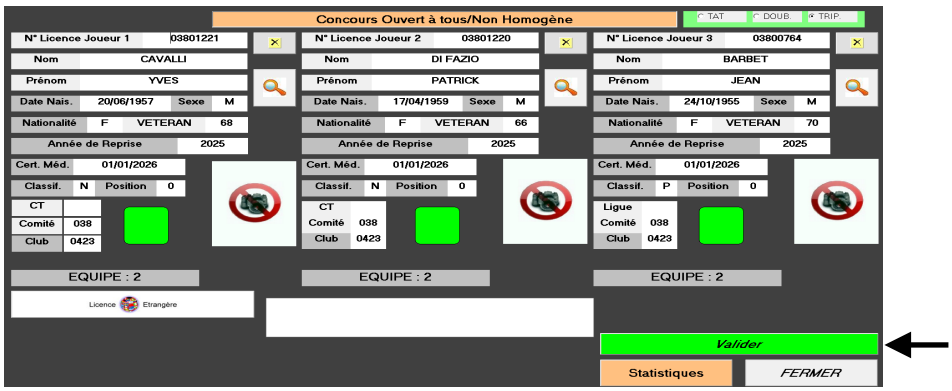


Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir

Vous obtenez l'écran suivant :

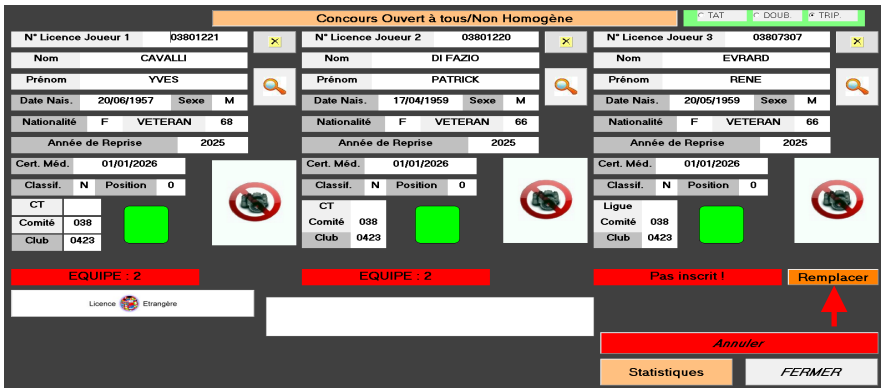


- Ecran à l'ouverture avant le contrôle des licences.

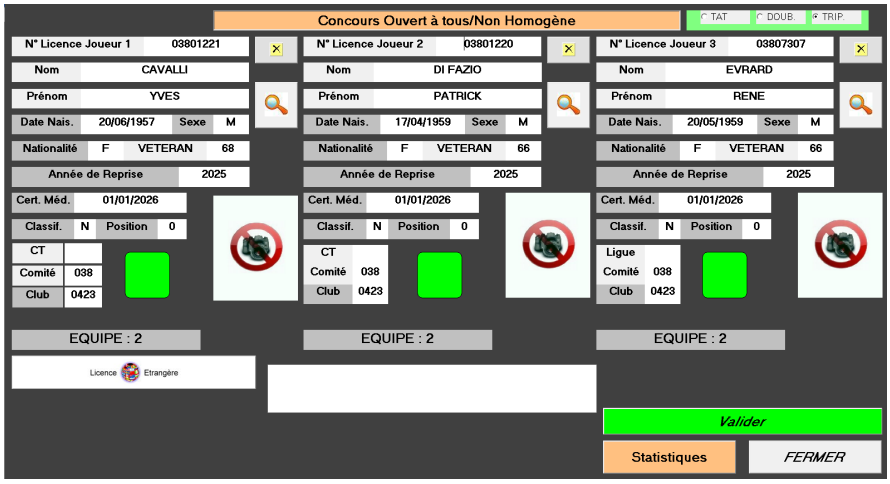


- Ecran après passage des licences valides.
- Valider après passage des licences de l'équipe inscrite

Modification d'équipe pendant l'opération du dépôt de licences



- Possibilité de remplacer un joueur lors du dépôt de licence ou d'ajouter un joueur lors du dépôt de licence.
- Cliquer sur « Remplacer » pour modifier le joueur.

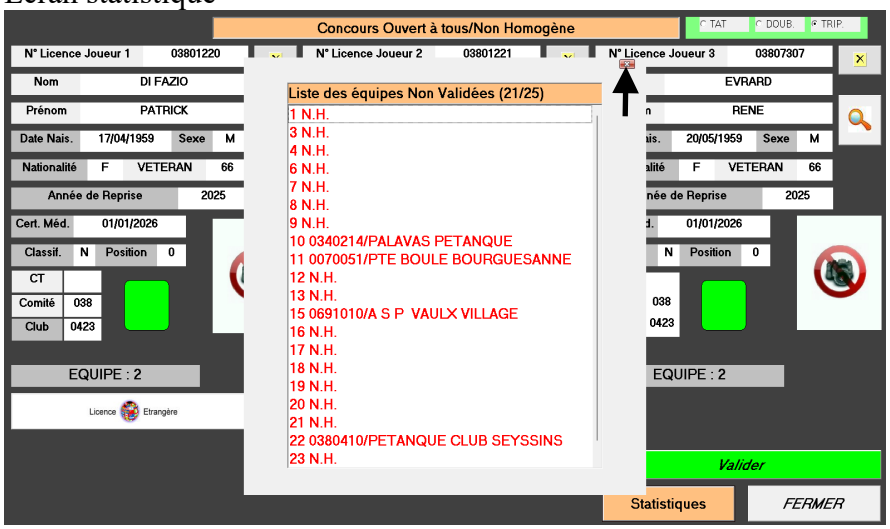


- Ecran après remplacement du joueur.
- Valider après passage des licences de l'équipe inscrite

Statistiques (visualisation des équipes qui n'ont pas encore remis leurs licences)

- Cliquer sur « Statistiques » pour visualiser les équipes non encore contrôlées.

Ecran statistique

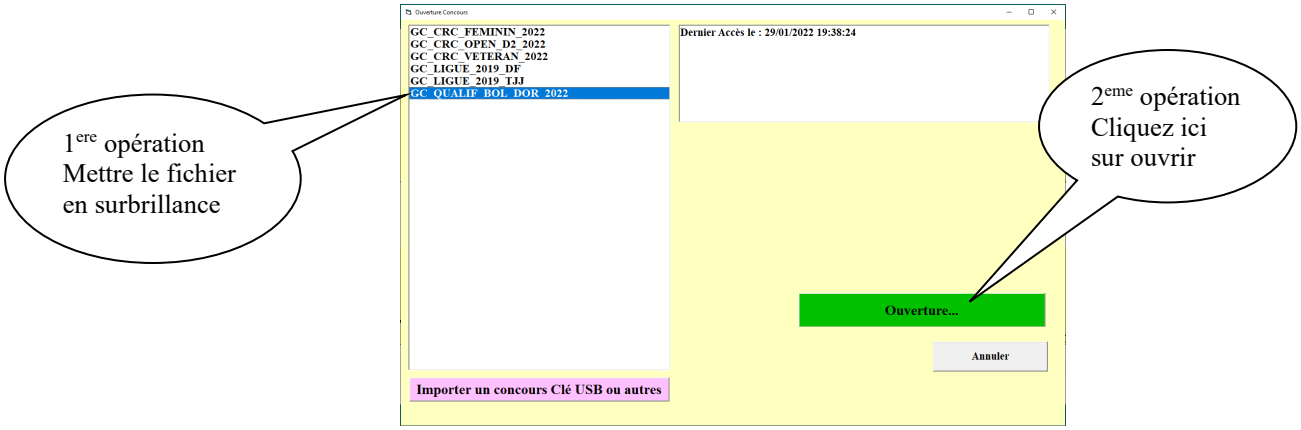


- Cliquer sur « » pour fermer la fenêtre.

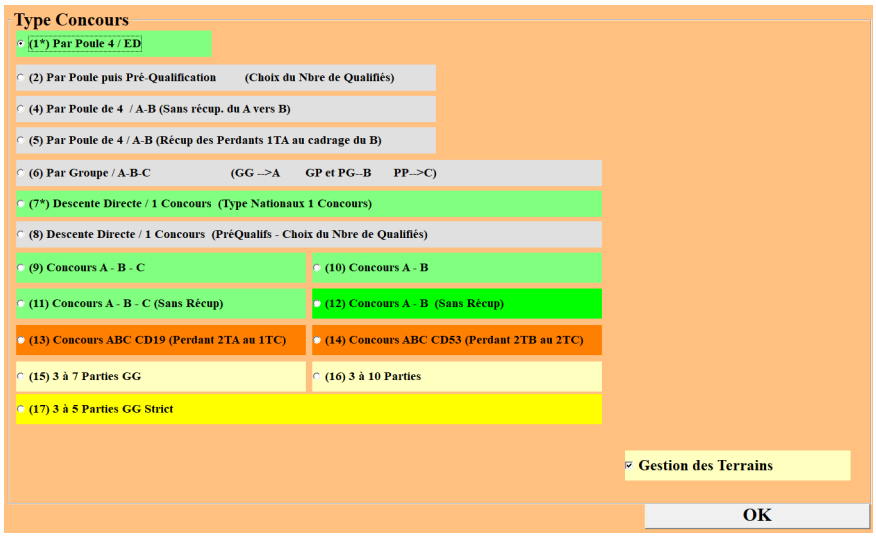
Retour au Sommaire

3.D – Menu « Gestion Graphique »

En cliquant sur « Gestion Graphique » vous obtenez l'écran suivant :



Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :



Vous avez plusieurs choix pour gérer votre concours :

1. par Poule puis élimination directe (Type nationaux par poule)
2. par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
4. par Poule / A-B (Sans récupération du A vers B)
5. par Poule / A-B (Récupération des Perdants 1TA au cadrage du B)
6. par Groupe / A-B-C
7. Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)
8. Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs – Choix du Nbre de Qualifiés)
9. Concours A-B-C
10. Concours A-B
11. Concours A-B-C (Sans récupération)
12. Concours A-B (Sans récupération du A vers le B)
13. Concours ABC CD19 (Perdants 2TA au 1TC)

14. Concours ABC CD53 (Perdants 2TB au 2TC)

15. 3 à 6 parties (Gagnant contre Gagnant) pour concours système SWISS

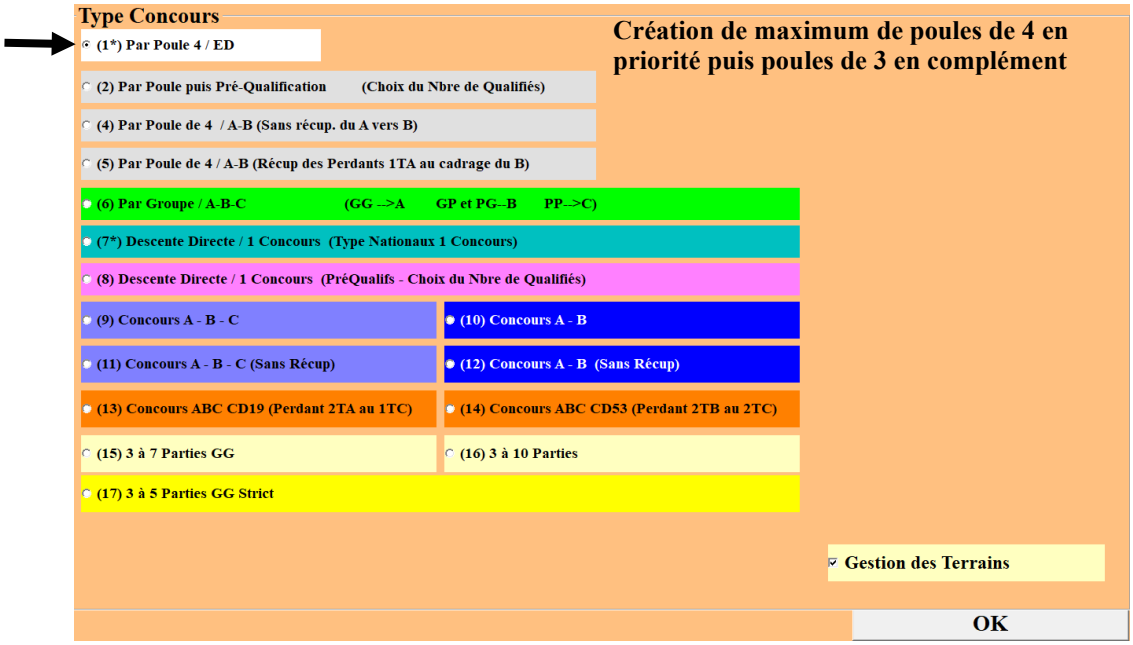
16. 3 à 10 parties

17. 3 à 5 parties (Gagnant contre Gagnant)

Si vous voulez suivre l'attribution des terrains vous cochez la case « **Gestion des Terrains** »

Retour au Sommaire

3.D.1 – Gestion du Graphique par poule et élimination directe

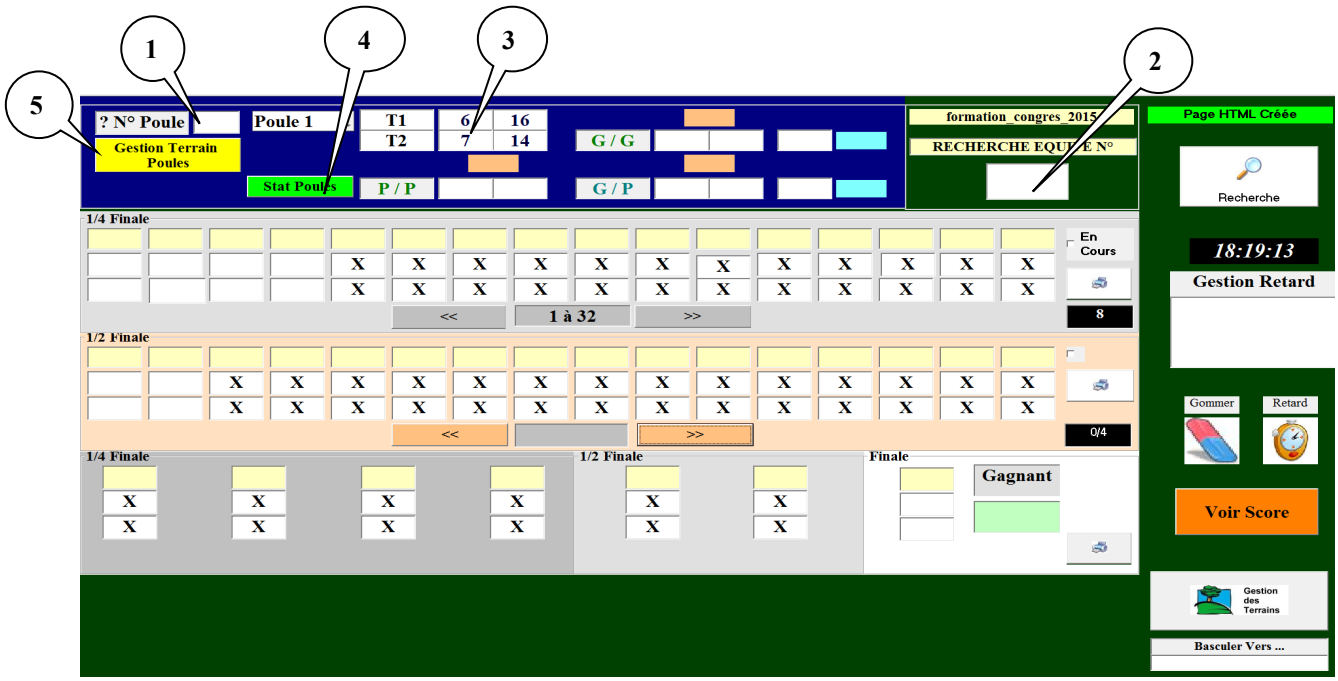


Vous choisissez et cochez par poule puis élimination directe (Type nationaux par poules) – (1). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.

Retour au Sommaire

3.D.1.A – Organisation du concours

Vous obtenez l'écran suivant après le choix de votre concours :



Zone 1 ⇨ permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro de poule et taper : « **entrer** »

retour

Zone 2 ⇨ permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro d'une équipe et taper « **entrer** » au cas où le joueur ne se rappelle plus dans quelle poule il se trouve.

retour

Zone 3 ⇨ composition de la poule.

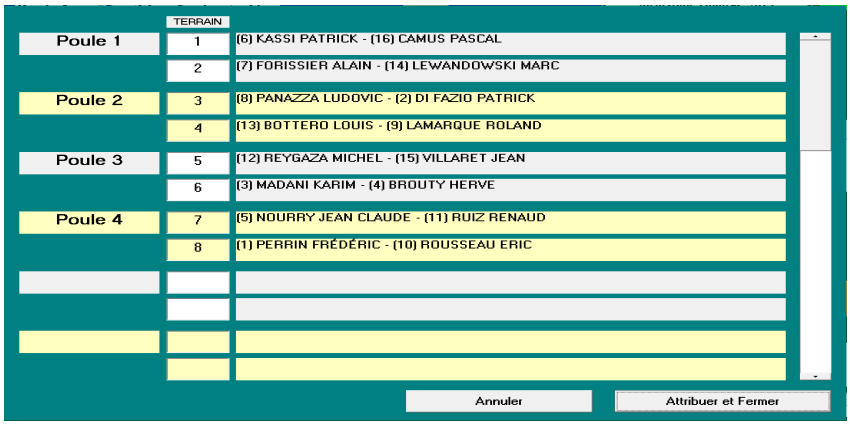
6	**contre**	**16**
7	**contre**	**14**

retour

Zone 4 ⇨ permet de visualiser le déroulement du concours sur les parties de poules.
Voir Fonction complémentaire

retour

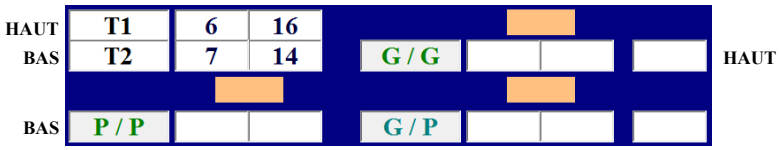
Zone 5 ⇨ Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage. Voir Menu « Imprimer »



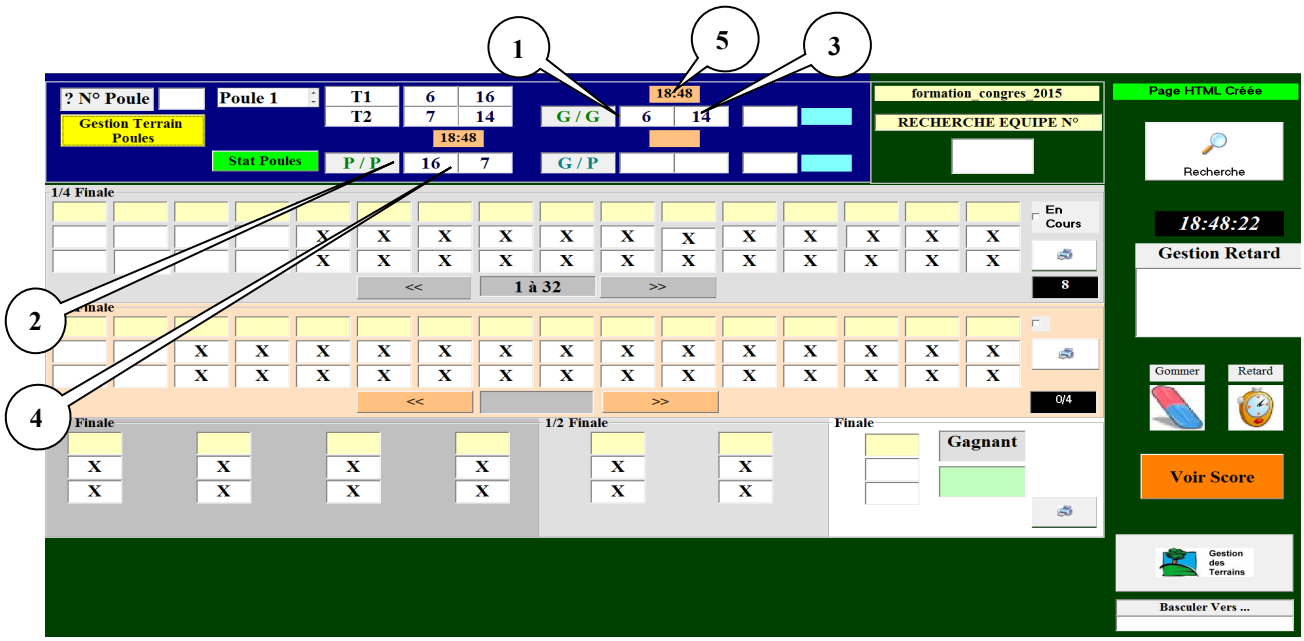
Avant de modifier l'affectation des terrains, bien s'assurer qu'il y a des terrains libres. Ajouter des terrains avec la fonction « Gestion des Terrains »

retour

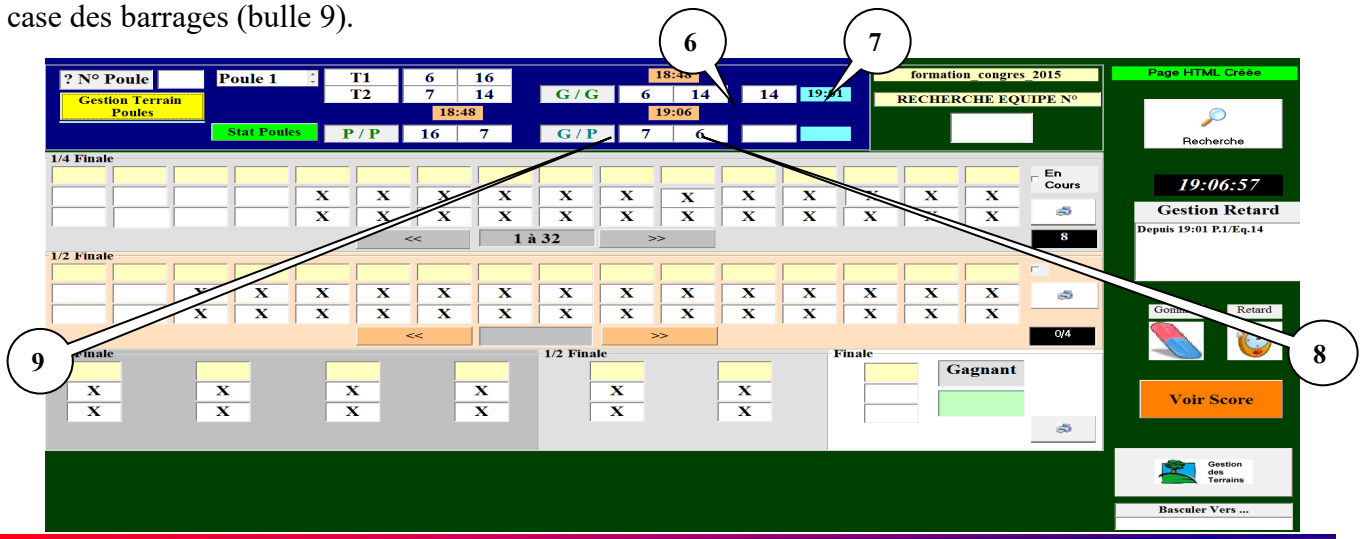
S'il y a des poules de trois équipes, l'équipe qui gagne d'office se positionne toute seule dans la partie des gagnants.
Les parties se déroulent et les résultats commencent à vous parvenir, vous vous déplacerez comme indiqué ci-dessus pour trouver les poules et pouvoir valider les résultats de chaque équipe. Prenons pour exemple les résultats de la poule 1. L'équipe 6 est vainqueur, vous cliquez sur le chiffre 6 et l'équipe 6 se positionne dans la case des gagnants (bulle 1) et l'équipe 16 dans la case des perdants (bulle 2). L'équipe 14 est vainqueur, et l'équipe 14 se positionne dans la case des gagnants (bulle 3) et l'équipe 7 dans la case des perdants (bulle 4). Vous pouvez remarquer que l'heure s'affiche dès qu'une équipe est couverte, c'est pour cela qu'il faut l'annoncer de suite : horaire justificatif pour les retards éventuels (bulle 5).
<u>Rappel :</u> les parties des gagnants se jouent sur les terrains impairs, les parties des perdants sur les terrains pairs et les parties de barrage sur les terrains pairs. (les parties du haut, terrains du haut – les parties du bas, terrains du bas)



Comme vous le voyez sur l'écran suivant :



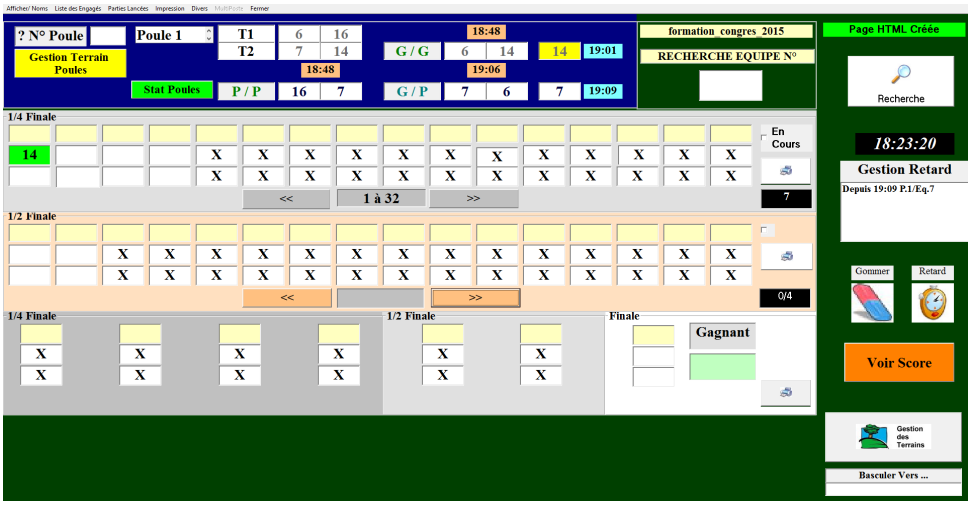
Et les parties continuent de se dérouler. Pour la partie des vainqueurs, l'équipe 14 est vainqueur et se positionne dans la case des qualifiés pour le tour suivant (bulle 6). L'heure de sa qualification s'indique dans la case à côté (bulle 7) et l'équipe 6 qui est perdante se positionne dans la deuxième case des barrages (bulle 8). L'équipe 7 est vainqueur des perdants et se positionne dans la première case des barrages (bulle 9).



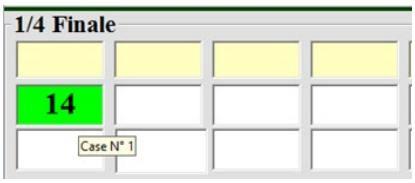
L'équipe 7 est vainqueur de la partie de barrage et se positionne dans la deuxième case des équipes qualifiées pour le tour suivant et l'heure de sa qualification s'indique dans la case à côté.

Lorsque vous cliquez sur un qualifié des poules pour le tour suivant. En cliquant sur le 14, l'écran suivant apparaît :

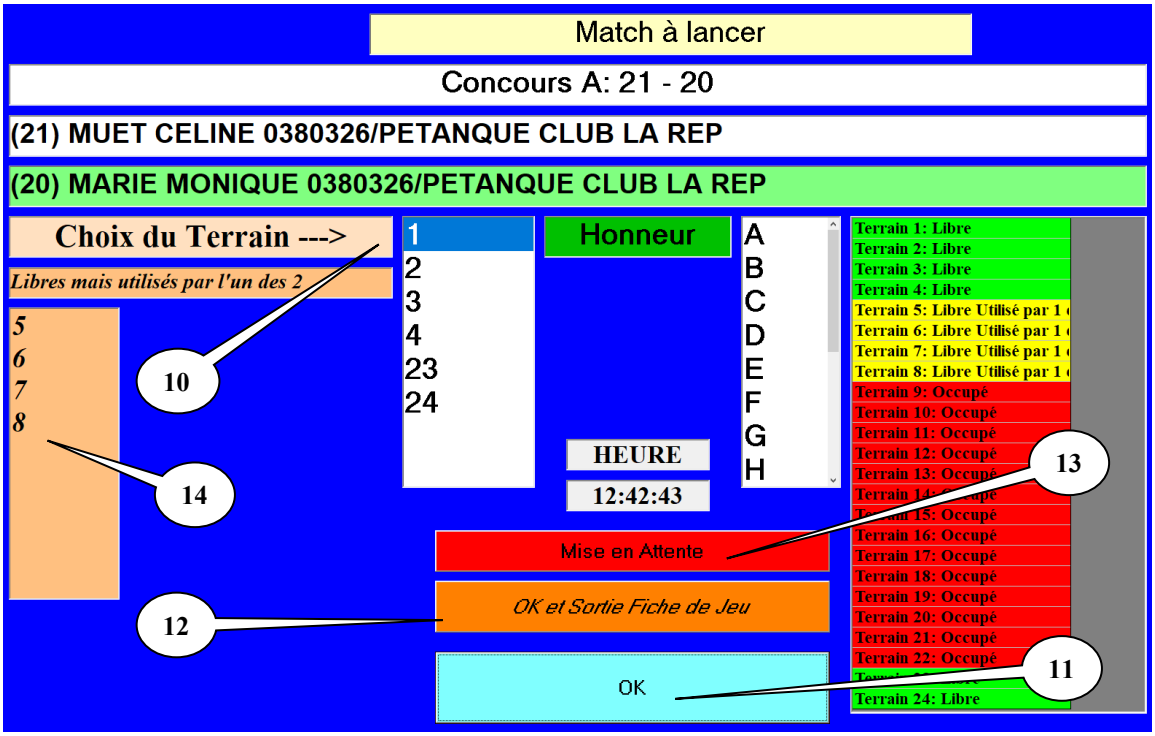
Cliquer sur « **OK** » pour valider le tirage, l'écran suivant apparaît :

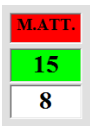


L'équipe 14 s'est bien positionnée en case 1 :



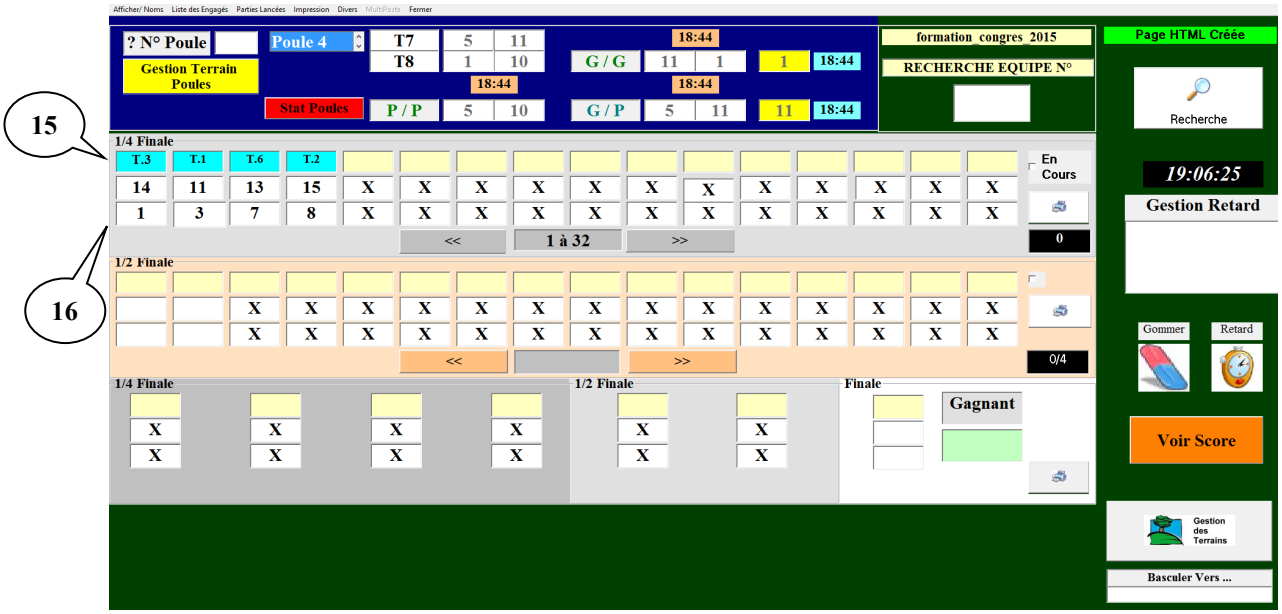
Le concours se poursuit, lorsqu'une équipe est couverte par une autre équipe pour la 1ère partie après les poules, le logiciel vous propose l'affectation d'un terrain. Dans l'exemple ci-dessous, vous cliquez sur le terrain n° 5 (bulle 10) et confirmez par « **Ok** » (bulle 11) ou « **Ok et Sortie Fiche de Jeu** » (bulle 12).
Dans le cas où aucun terrain n'est disponible, vous pouvez mettre en attente la partie en cliquant sur « **Mise en Attente** » (bulle 13) afin d'attendre qu'un terrain se libère.
Vous pouvez également choisir un terrain disponible mais déjà utilisé par une des deux équipes si vous ne pouvez pas faire autrement en faisant un double clic sur le terrain à sélectionner (bulle 14).



Dans le cas où une partie est mise en attente vous pouvez relancer cette partie en faisant un double clic sur → 

dans la page graphique, le logiciel vous proposera l'affectation d'un terrain.

A la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant si vous voulez un affichage par numéro :

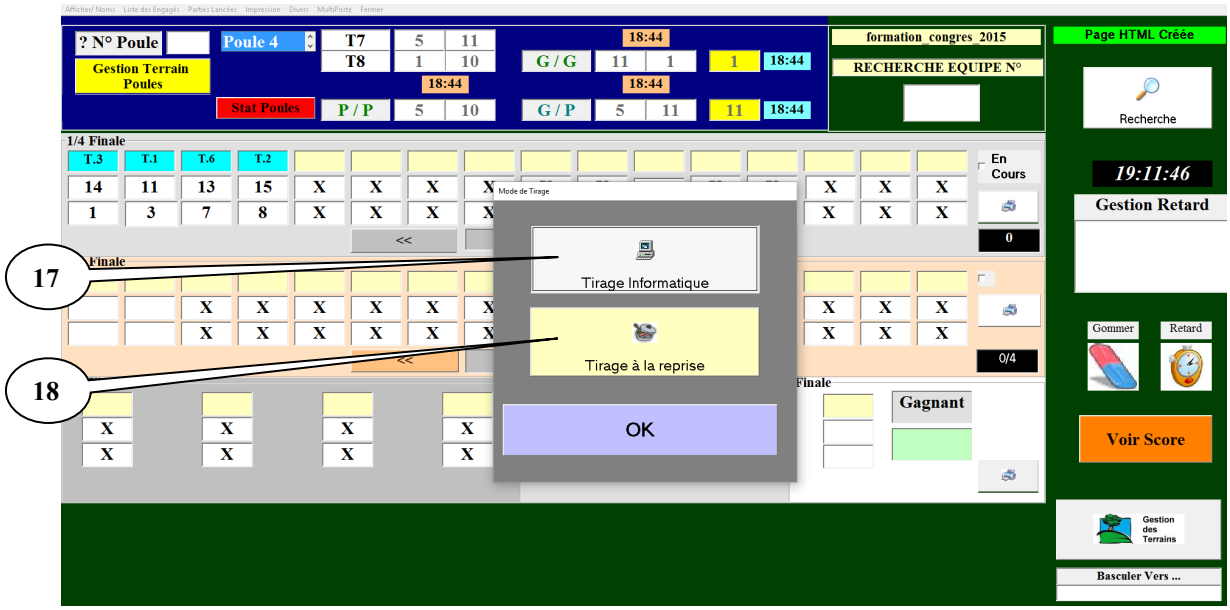


Bulle 15 : la ligne de l'affectation des terrains

Bulle 16 : la colonne du tirage du 1er tour après les poules

Le concours se poursuit, lorsque vous cliquez sur un vainqueur du tour après les poules, l'écran suivant apparaît, vous proposant deux modes de tirage.

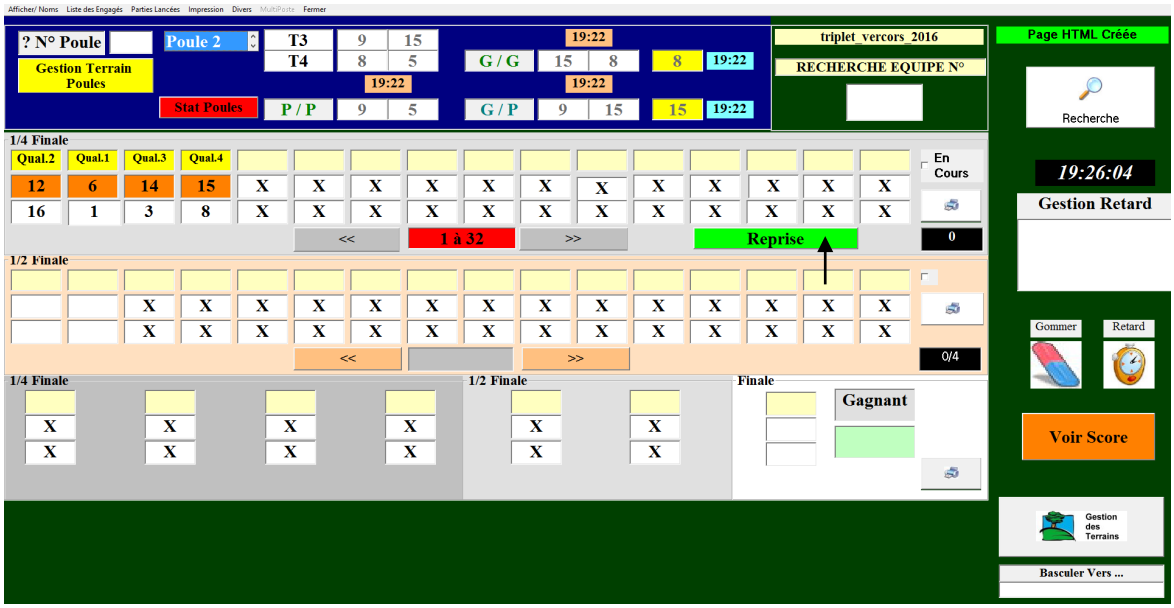
1. Tirage informatique (bulle 17)
2. Tirage à la reprise (bulle 18)



3. Si vous choisissez « **le tirage informatique** » et tapez « **Ok** », un message indiquant que l'équipe n'est pas couverte apparaît et vous cliquez sur « **Ok** », le numéro de l'équipe s'inscrit dans une des cases vides du tour suivant et cela de façon tout à fait aléatoire.

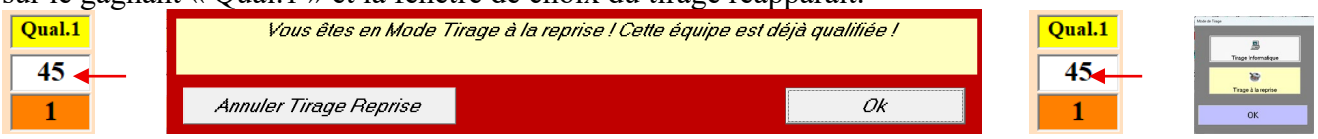
   Une fois ce choix fait, il est valable pour tous les autres gagnants de ce tour. Bien sûr, à chaque tour, il vous sera proposé le choix du tirage lorsque la première équipe arrive à ce tour.

4. Si vous choisissez « **tirage à la reprise** » et tapez « **Ok** », il sert pour les concours où le tirage se fait à la reprise suite à une interruption de la compétition en fin de soirée.



Pour reprendre le concours cliquez sur reprise

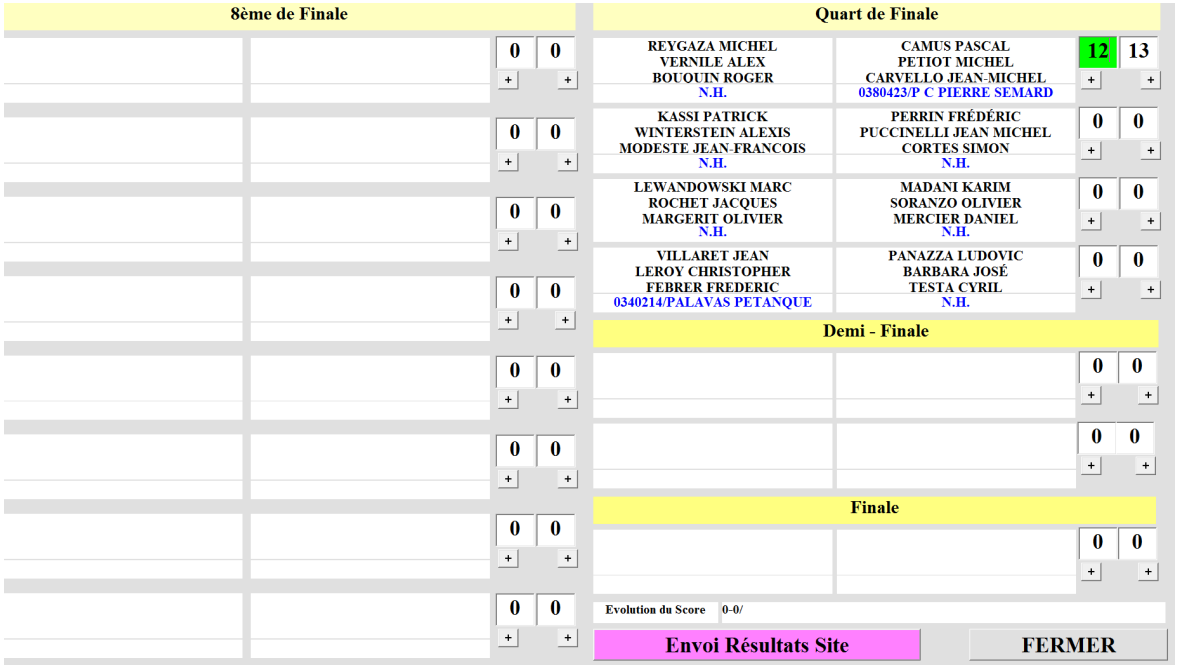
En cas de choix malencontreux du « Tirage à la reprise » vous pouvez revenir en arrière en cliquant sur vainqueur « Qual.1 », la fenêtre pour annuler le « Tirage à la reprise » s'affiche. Vous Cliquez ensuite sur le gagnant « Qual.1 » et la fenêtre de choix du tirage réapparait.



Etape 1 Etape 2 Etape 3 Etape 4

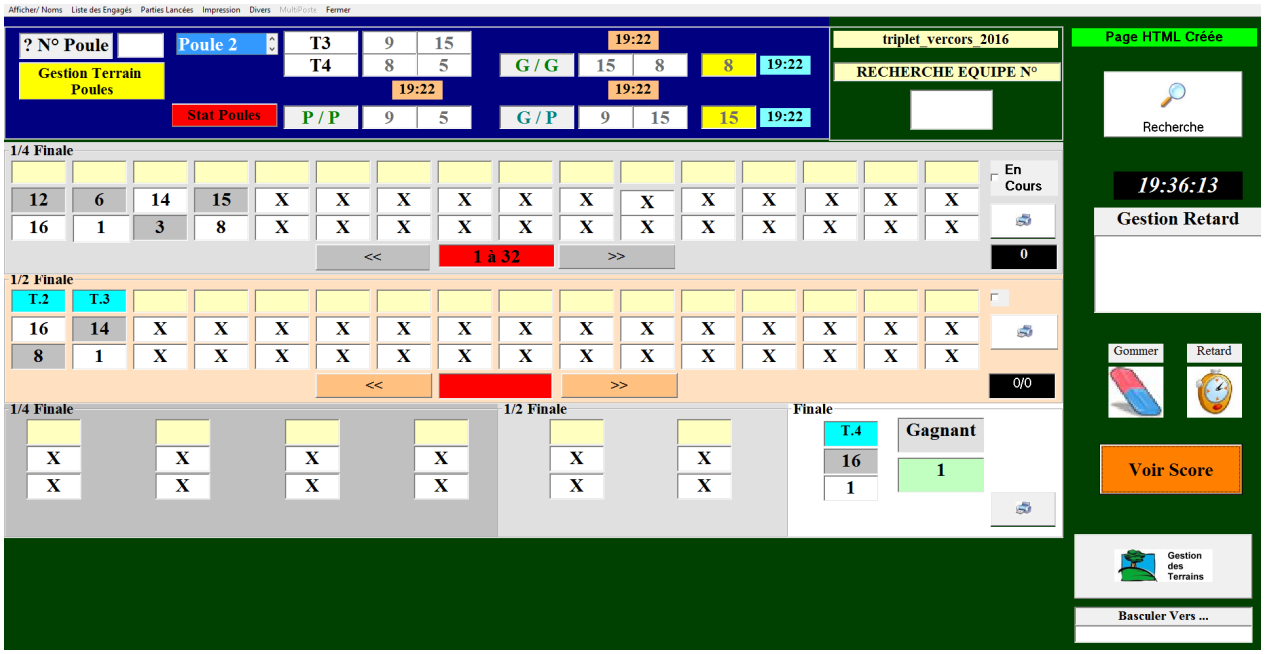
Nous allons traiter le tirage des demi-finales et lorsque vous cliquez sur l'équipe gagnante des ¼, un écran pour indiquer le score de la partie des ¼ apparaît, avec 13 automatiquement pour l'équipe gagnante. Vous mettez le score de l'équipe perdante et cliquez sur « Ok ». Vous procédez de même pour les autres résultats.

Voici l'écran qui s'affiche :



Il vous demande aussi le choix d'un terrain. Et les demi-finales peuvent se dérouler.

L'équipe 1 est gagnante en finale, vous cliquez sur le numéro, l'écran pour indiquer le score apparaît, vous le remplissez et faites « **Ok** ». Votre concours est terminé. Vous obtenez l'écran suivant :



Le concours terminé, sélectionner la touche « Fermer » en haut de l'écran. Une fenêtre apparait pour vous demander si le concours est une compétition officielle ou pas. S'il s'agit d'une compétition officielle les résultats seront envoyés directement sur le logiciel fédéral d'enregistrement des concours pour l'attribution des points fédéraux aux joueurs qui en bénéficient suivant la catégorisation du concours (d'où l'importance du paramétrage dans le module « Nouveau »).
Pour l'envoie des résultats il faut avoir une connexion internet. Les résultats peuvent être envoyés immédiatement à la fermeture du concours si vous avez internet ou ultérieurement d'un lieu qui a une connexion internet en réouvrant le concours et en le refermant la question sera reposée.
Si vous vous apercevez après envoie des résultats que vous avez une erreur dans le graphique (mauvaise saisie du vainqueur par exemple). Vous réouvrez le graphique, modifiez le résultat, refermez le graphique et cliquez « OUI » dans la fenêtre qui vous questionne sur la compétition officielle ou non. Ce nouvel envoie de résultat modifie l'envoie précédent.

« OUI » si concours officiel avec arbitre - « NON » si autres concours

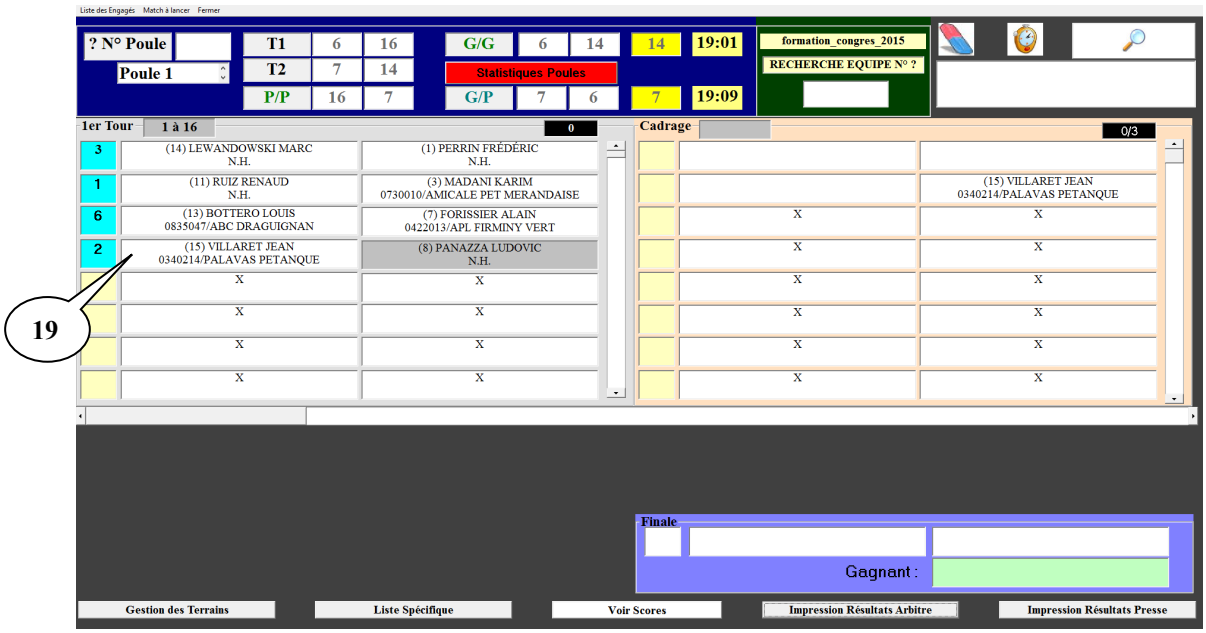
Le résultat du concours envoyé, le comité d'appartenance reçoit un mail lui indiquant qu'un nouveau concours a été chargé dans la base fédérale « GESLICO ». A réception de ce mail, le responsable de la gestion des concours du comité aura la charge de vérifier si le concours a bien été paramétré. Si ce n'est pas le cas, il le supprimera et le rentrera manuellement comme avant.

Retour au Sommaire

3.D.1.B – Définition des menus (options)

3.D.1.B.1- Menu « Afficher/Noms »

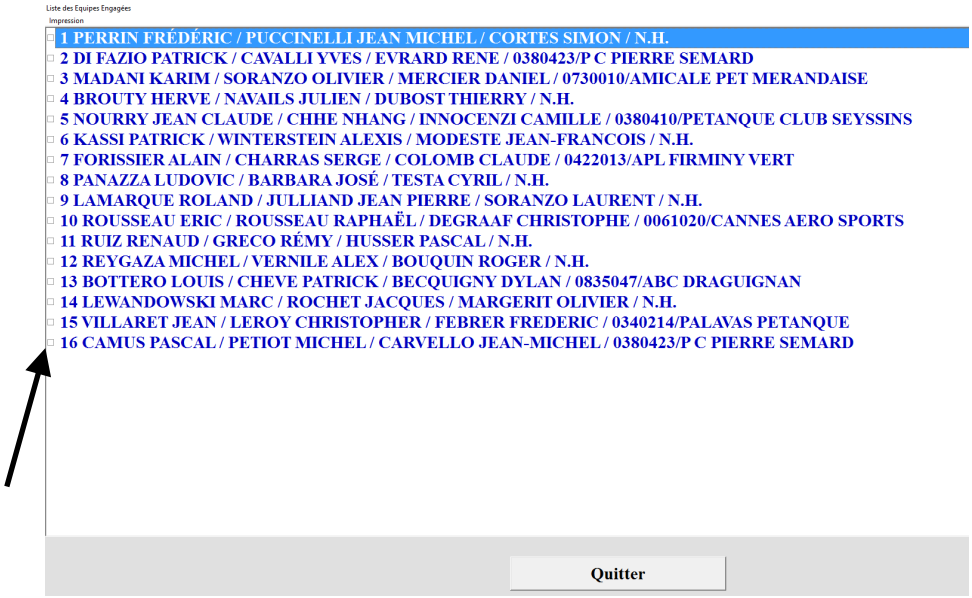
Si vous préférez l'affichage par nom, vous allez dans le menu « Afficher/Noms » et à la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant pour un tirage par nom, les noms des équipes s'affichent en fonction du tirage (bulle 19) :



Retour au Sommaire

3.D.1.B.2- Menu « Liste des engagés »

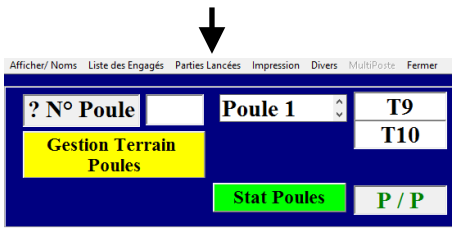
Vous pouvez également visualiser la liste des équipes en allant dans le menu « Liste des Engagés » :



Vous pouvez également mettre des équipes dans le fichier « Liste Spécifique » en cochant la case à gauche du numéro

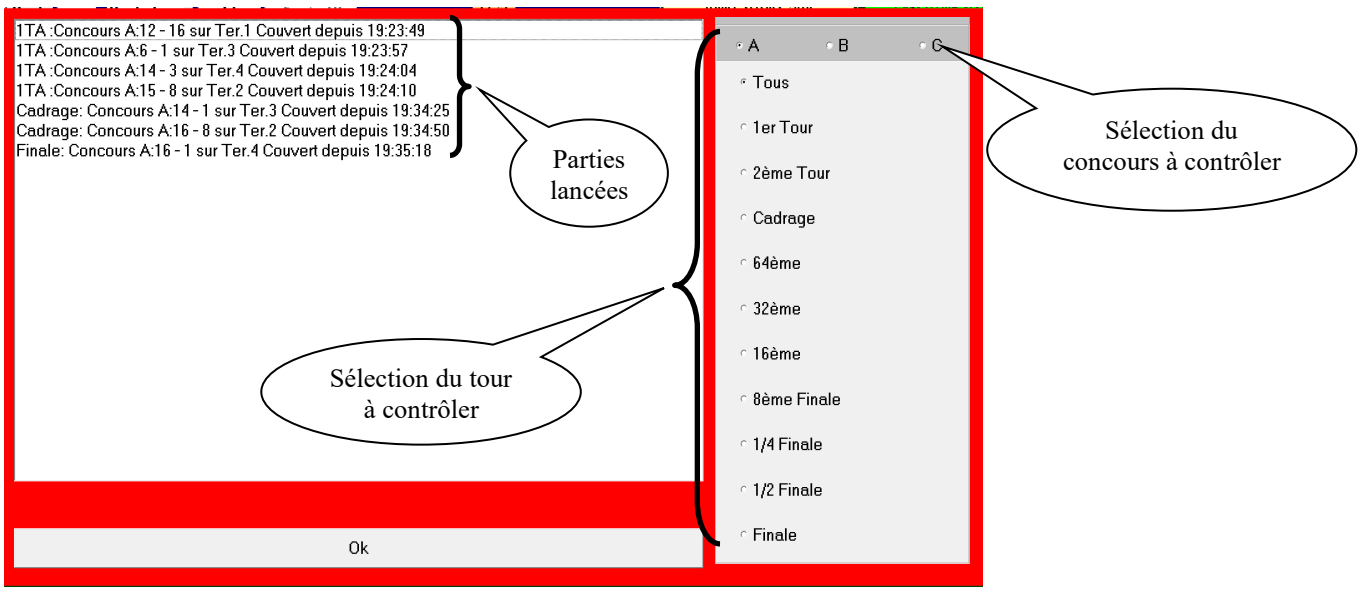
Retour au Sommaire

3.D.1.B.3- Menu « Parties lancées »



Permet de savoir à quelle heure a été annoncée le début des parties. (Sert à aider l'arbitre pour les pénalités de retard)

Important : annoncer le début des parties dès que l'ordinateur vous les affiche.

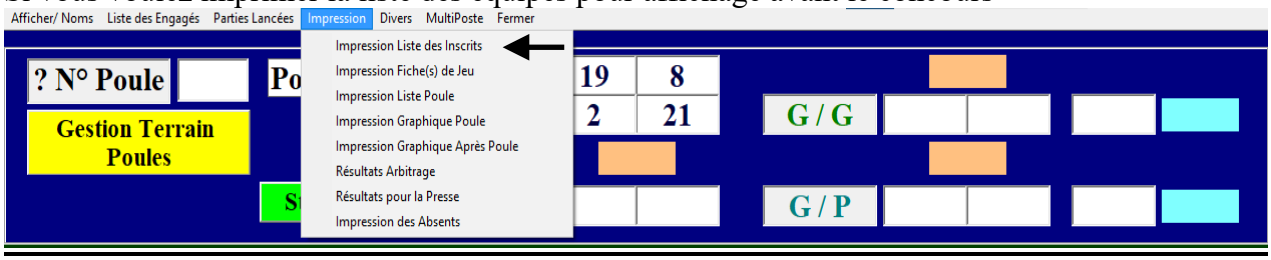


Retour au Sommaire

3.D.1.B.4 – Impressions

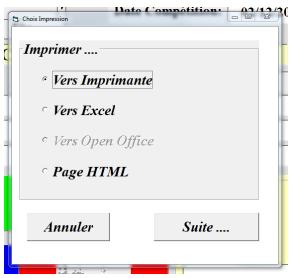
3.D.1.B.4.1 – « Impression Liste des inscrits »

Si vous voulez imprimer la liste des équipes pour affichage avant le concours

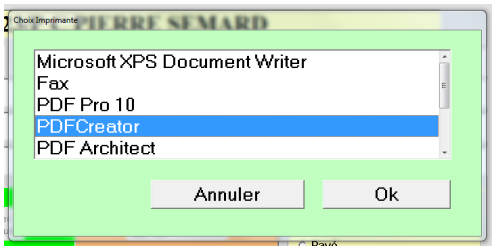


- Permet d'imprimer la liste des équipes ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.

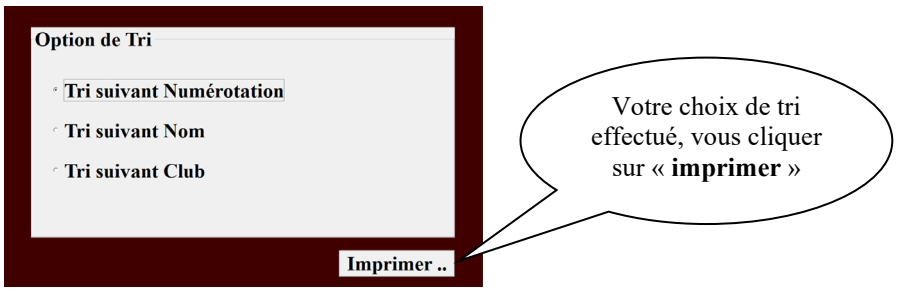
1 – Choix du type d'impression



2 – Choix de l'imprimante



- Vous pouvez choisir l'option de tri pour impression



- Ci-dessous un exemple d'impression de la liste des inscrits.

Format Imprimante

'LIGUE_2019_DF
Liste des équipes engagées (32)

101	CD01	(00106307)DAS NEVES SÉVERINE	(06920185)PHILIPPON CORINNE	()
102	CD01	(00110571)CORBIOLI ANGELIQUE	(00110772)CORBIOLI ROLANDE	()
103	CD01	(00109853)CHARAVIT KÉLLY	(00111391)FORESTIER AUDREY	()
104	CD01	(00105426)BONIFACE MICHÈLE	(00112408)MAILLET EVELYNE	()
105	CD07	(00702973)DESOS ROSE-MARIE	(00702815)CHAMBON PATRICIA	()
106	CD07	(02633506)BARON CÉLINE	(00714944)LETORT VANESSA	()
107	CD07	(00707755)ARSAC SOLANGE	(06901019)LIENARD VALÉRIE	()
108	CD07	(00704862)JULIEN FANNY	(00704469)MATHEVET MARYLINE	()
109	CD26	(02680262)GRAND AUDREY	(00507312)DUC SANDRA	()
110	CD26	(02600451)MINODIER MÉLINDA	(02600963)LEYRAL ANNICK	()
111	CD26	(02602654)RECORDIER SYLVIE	(08411758)GUISERIX FARIN SANDR	()
112	CD26	(02635624)DURAND BLANDINE	(02634059)SOEUR CHRISTELLE	()
113	CD38	(03823579)DURAND CARINE	(03817466)CARRIER LAURENCE	()
114	CD38	(03815243)BERRUYER PATRICIA	(03804033)MARTOS SYLVIE	()
115	CD38	(03829851)FARRIEUX NATHALIE	(03821696)AGUDO ISABELLE	()
116	CD38	(03820284)LACROIX NATHALIE	(02636641)CHAZOT MORGANE	()
117	CD42	(04204220)VERDIER BRIGITTE	(04214879)VERDIER NATACHA	()
118	CD42	(04309053)SEUX SANDRINE	(04230470)GUIA EVELYNE	()
119	CD42	(04232786)GACHE KELLY	(04232789)OUILLON ISABELLE	()
120	CD42	(04230839)ABALLACHE TRACY	(04209083)CEGARRA MARYLINE	()
121	CD69	(06924960)POETE MARTINE	(06928346)BENAYOUN RÉGINE	()
122	CD69	(04202616)MOLLE MARTINE	(03198555)LUNAY AUDREY	()
123	CD69	(00101957)MECHAIN BRIGITTE	(07406097)DE SANTIS ISABELLE	()
124	CD69	(06904352)CHORON PASCALE	(03825323)SCHMITT LAUREDANA	()
125	CD73	(07306265)CHENE SONIA	(07303504)GIRARD SANDRA	()
126	CD73	(07308541)TRACQUI NICOLE	(07308106)LANGLET SYLVIE	()
127	CD73	(07307857)CANTIGET CYNTIA	(07307078)DUHANT GUYLÈNE	()
128	CD73	(07300272)RATTAIRE SIMONE	(07300166)DEVIRAS NICOLE	()
129	CD74	(07409410)RUBIN MATHILDE	(02630539)LEGENDRE SOPHIE	()
130	CD74	(07407490)ROUX VIRGINIE	(01358624)ZARA LORIANE	()
131	CD74	(07410425)PITON PASCALE	(07409736)ROCH VALÉRIE	()
132	CD74	(07411559)GRUNDMANN VIRGINIA	(07410739)DUCLOZ BEATRICE	()

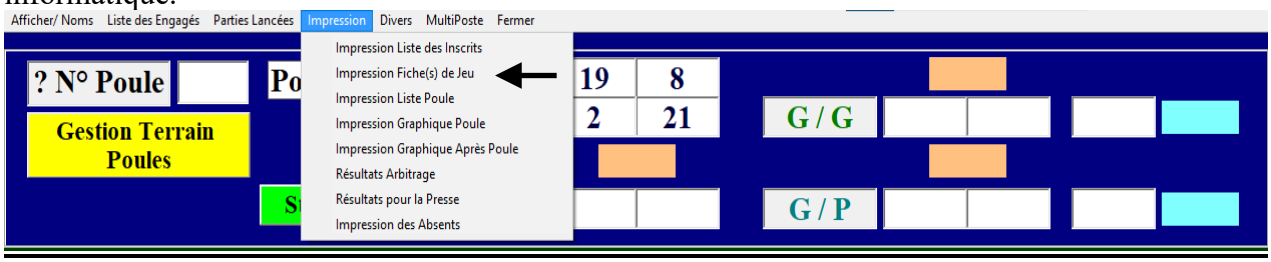
Format Excel (modifiable)

	A	B	C	D	E	F
1	LISTE DES EQUIPES - LIGUE_2019_DF					
2	N°	Ligue/Comité/Club	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Poule
3	101	CD01	DAS NEVES SÉVERINE (00106307)	PHILIPPON CORINNE (06920185)		2
4	102	CD01	CORBIOLI ANGELIQUE (00110571)	CORBIOLI ROLANDE (00110772)		7
5	103	CD01	CHARAVIT KÉLLY (00109853)	FORESTIER AUDREY (00111391)		1
6	104	CD01	BONIFACE MICHÈLE (00105426)	MAILLET EVELYNE (00112408)		8
7	105	CD07	DESOS ROSE-MARIE (00702973)	CHAMBON PATRICIA (00702815)		5
8	106	CD07	BARON CÉLINE (02633506)	LETORT VANESSA (00714944)		4
9	107	CD07	ARSAC SOLANGE (00707755)	LIENARD VALÉRIE (06901019)		6
10	108	CD07	JULIEN FANNY (00704862)	MATHEVET MARYLINE (00704469)		3
11	109	CD26	GRAND AUDREY (02680262)	DUC SANDRA (00507312)		3
12	110	CD26	MINODIER MÉLINDA (02600451)	LEYRAL ANNICK (02600963)		4
13	111	CD26	RECORDIER SYLVIE (02602654)	GUISERIX FARIN SANDRINE (08411758)		8
14	112	CD26	DURAND BLANDINE (02635624)	SOEUR CHRISTELLE (02634059)		6
15	113	CD38	DURAND CARINE (03823579)	CARRIER LAURENCE (03817466)		7
16	114	CD38	BERRUYER PATRICIA (03815243)	MARTOS SYLVIE (03804033)		1
17	115	CD38	FARRIEUX NATHALIE (03829851)	AGUDO ISABELLE (03821696)		2
18	116	CD38	LACROIX NATHALIE (03820284)	CHAZOT MORGANE (02636641)		5
19	117	CD42	VERDIER BRIGITTE (04204220)	VERDIER NATACHA (04214879)		5
20	118	CD42	SEUX SANDRINE (04309053)	GUIA EVELYNE (04230470)		2
21	119	CD42	GACHE KELLY (04232786)	OUILLON ISABELLE (04232789)		4
22	120	CD42	ABALLACHE TRACY (04230839)	CEGARRA MARYLINE (04209083)		6
23	121	CD69	POETE MARTINE (06924960)	BENAYOUN RÉGINE (06928346)		3
24	122	CD69	MOLLE MARTINE (04202616)	LUNAY AUDREY (03198555)		1
25	123	CD69	MECHAIN BRIGITTE (00101957)	DE SANTIS ISABELLE (07406097)		7
26	124	CD69	CHORON PASCALE (06904352)	SCHMITT LAUREDANA (03825323)		8
27	125	CD73	CHENE SONIA (07306265)	GIRARD SANDRA (07303504)		8
28	126	CD73	TRACQUI NICOLE (07308541)	LANGLET SYLVIE (07308106)		1
29	127	CD73	CANTIGET CYNTIA (07307857)	DUHANT GUYLÈNE (07307078)		5
30	128	CD73	RATTAIRE SIMONE (07300272)	DEVIRAS NICOLE (07300166)		3
31	129	CD74	RUBIN MATHILDE (07409410)	LEGENDRE SOPHIE (02630539)		6
32	130	CD74	ROUX VIRGINIE (07407490)	ZARA LORIANE (01358624)		7
33	131	CD74	PITON PASCALE (07410425)	ROCH VALÉRIE (07409736)		4
34	132	CD74	GRUNDMANN VIRGINIA (07411559)	DUCLOZ BEATRICE (07410739)		2

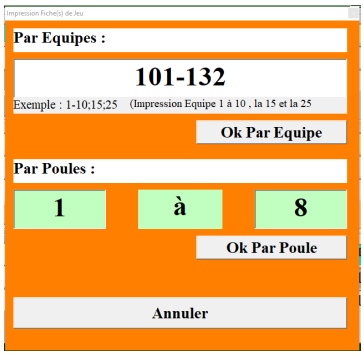
Retour au Sommaire

3.D.1.B.4.2 – « Impression Fiche(s) de Jeu »

Permet d'imprimer les fiches de jeu à donner aux joueurs pour le suivi du concours en cas de panne informatique.



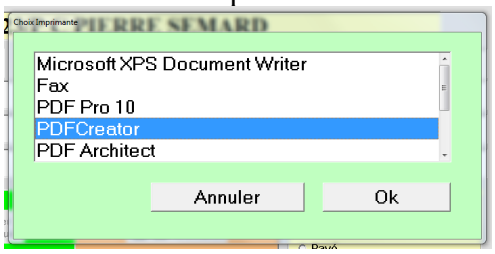
1 – Sélection des fiches à imprimer



Choix d'impression des fiches, tri par équipe

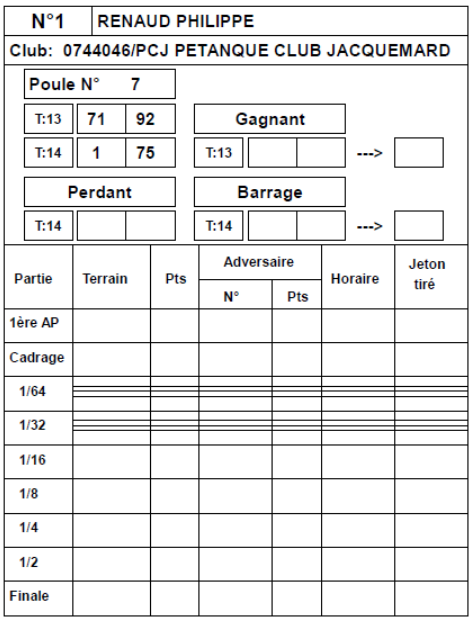
Choix d'impression des fiches, tri par poule

2 – Choix de l'imprimante



- Ci-dessous un exemple d'impression de fiches de jeu.

Fiche de jeu concours par poule



N°1	RENAUD PHILIPPE					
Club: 0744046/PCJ PETANQUE CLUB JACQUEMARD						
Poule N° 7						
T:13	71	92	Gagnant			
T:14	1	75	T:13		--->	
Perdant			Barrage			
T:14			T:14		--->	
Partie	Terrain	Pts	Adversaire N°	Adversaire Pts	Horaire	Jeton tiré
1ère AP						
Cadrage						
1/64						
1/32						
1/16						
1/8						
1/4						
1/2						
Finale						

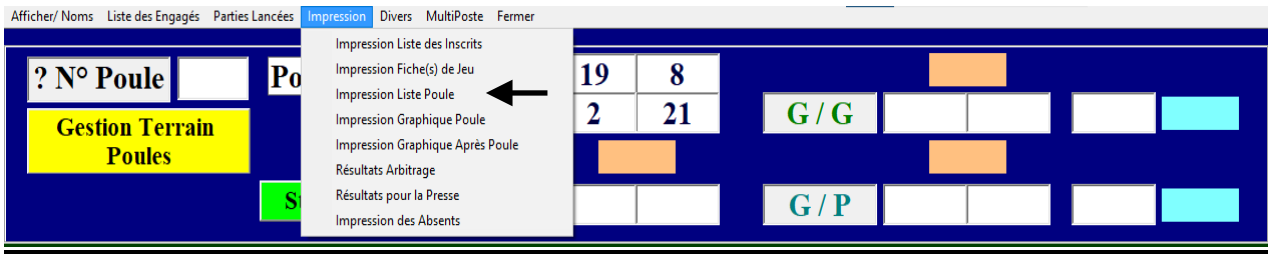
Fiche de jeu concours par élimination directe

'2024_TS_THONON					
Joueur 1 : RENAUD PHILIPPE Joueur 2 : RUBIN BRUNO Joueur 3 : HUARD GILLES					
Equipe N° 1		Club : 0744046/PCJ PETANQUE CLUB JACQUE			
Partie	Terrain	Pts	Adversaire N°	Adversaire Pts	Horaire
1er Tour					
2ème Tour					
Cadrage					
1/64					
1/32					
1/16					
1/8					
1/4					
1/2					
Finale					

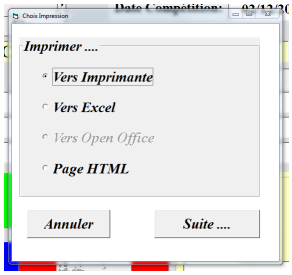
Retour au Sommaire

3.D.1.B.4.3 – « Impression Liste Poule »

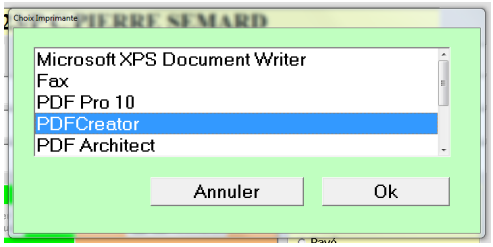
Permet d'imprimer la liste des poules pour affichage



1 – Choix du type d’impression



2 – Choix de l’imprimante



- Ci-dessous un exemple d’impression de la liste Poule.

Format Imprimante

Poule N°: 1		
T:17	126	TRACQUI NICOLE (CD73)
	122	MOLLE MARTINE (CD69)
T:18	114	BERRUYER PATRICIA (CD38)
	103	CHARAVIT KÉLLY (CD01)

Poule N°: 2		
T:19	101	DAS NEVES SÉVERINE (CD01)
	115	FARRIEUX NATHALIE (CD38)
T:20	118	SEUX SANDRINE (CD42)
	132	GRUNDMANN VIRGINIA (CD74)

Poule N°: 3		
T:21	128	RATTAIRE SIMONE (CD73)
	109	GRAND AUDREY (CD26)
T:22	108	JULIEN FANNY (CD07)
	121	POETE MARTINE (CD69)

Poule N°: 4		
T:23	106	BARON CÉLINE (CD07)
	131	PITON PASCALE (CD74)
T:24	110	MINODIER MÉLINDA (CD26)
	119	GACHE KELLY (CD42)

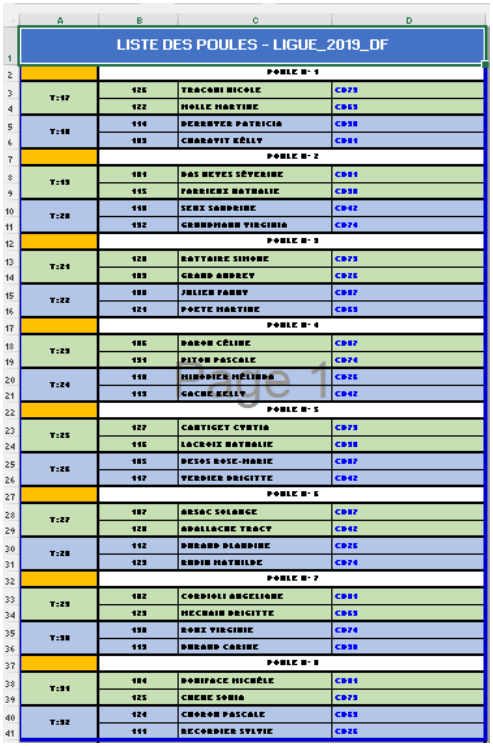
Poule N°: 5		
T:25	127	CANTIGET CYNTIA (CD73)
	116	LACROIX NATHALIE (CD38)
T:26	105	DESOS ROSE-MARIE (CD07)
	117	VERDIER BRIGITTE (CD42)

Poule N°: 6		
T:27	107	ARSAC SOLANGE (CD07)
	120	ABALLACHE TRACY (CD42)
T:28	112	DURAND BLANDINE (CD26)
	129	RUBIN MATHILDE (CD74)

Poule N°: 7		
T:29	102	CORBIOLI ANGELIQUE (CD01)
	123	MECHAIN BRIGITTE (CD69)
T:30	130	ROUX VIRGINIE (CD74)
	113	DURAND CARINE (CD38)

Poule N°: 8		
T:31	104	BONIFACE MICHÈLE (CD01)
	125	CHENE SONIA (CD73)
T:32	124	CHORON PASCALE (CD69)
	111	RECORDIER SYLVIE (CD26)

Format Excel

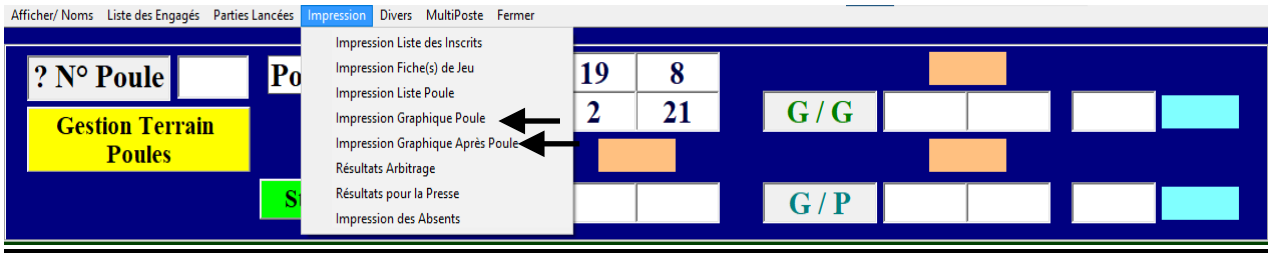


	A	B	C	D
1	LISTE DES POULES - LIGUE_2019_DF			
2		POULE N° 1		
3	T:17	126	TRACQUI NICOLE	CD73
4		122	MOLLE MARTINE	CD69
5	T:18	114	BERRUYER PATRICIA	CD38
6		103	CHARAVIT KÉLLY	CD01
7		POULE N° 2		
8	T:19	101	DAS NEVES SÉVERINE	CD01
9		115	FARRIEUX NATHALIE	CD38
10	T:20	118	SEUX SANDRINE	CD42
11		132	GRUNDMANN VIRGINIA	CD74
12		POULE N° 3		
13	T:21	128	RATTAIRE SIMONE	CD73
14		109	GRAND AUDREY	CD26
15	T:22	108	JULIEN FANNY	CD07
16		121	POETE MARTINE	CD69
17		POULE N° 4		
18	T:23	106	BARON CÉLINE	CD07
19		131	PITON PASCALE	CD74
20	T:24	110	MINODIER MÉLINDA	CD26
21		119	GACHE KELLY	CD42
22		POULE N° 5		
23	T:25	127	CANTIGET CYNTIA	CD73
24		116	LACROIX NATHALIE	CD38
25	T:26	105	DESOS ROSE-MARIE	CD07
26		117	VERDIER BRIGITTE	CD42
27		POULE N° 6		
28	T:27	107	ARSAC SOLANGE	CD07
29		120	ABALLACHE TRACY	CD42
30	T:28	112	DURAND BLANDINE	CD26
31		129	RUBIN MATHILDE	CD74
32		POULE N° 7		
33	T:29	102	CORBIOLI ANGELIQUE	CD01
34		123	MECHAIN BRIGITTE	CD69
35	T:30	130	ROUX VIRGINIE	CD74
36		113	DURAND CARINE	CD38
37		POULE N° 8		
38	T:31	104	BONIFACE MICHÈLE	CD01
39		125	CHENE SONIA	CD73
40	T:32	124	CHORON PASCALE	CD69
41		111	RECORDIER SYLVIE	CD26

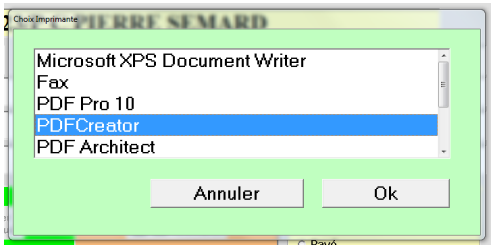
Retour au Sommaire

3.D.1.B.4.4 – « Impression Graphique Poule et Graphique Après Poule »

Permet d'imprimer les graphiques papiers pour suivi manuel.

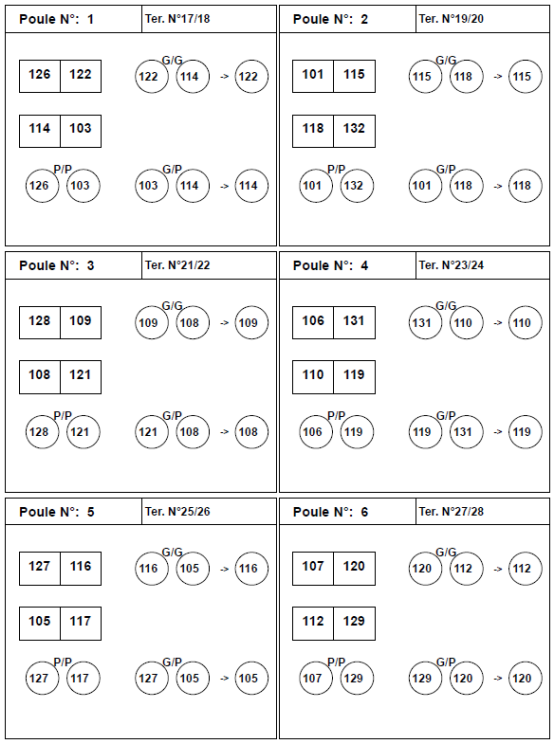


Choix de l'imprimante

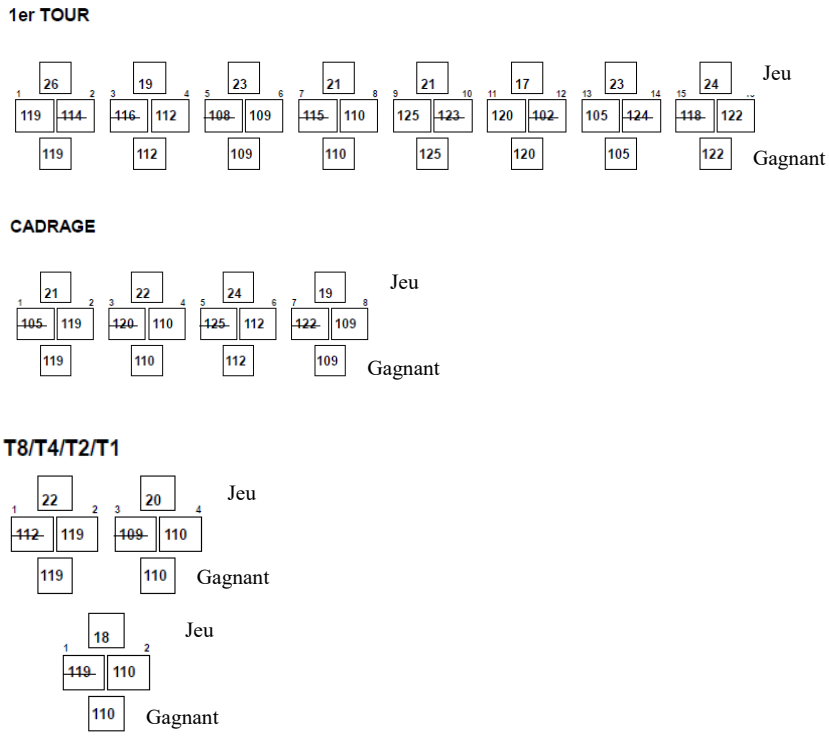


- Ci-dessous un exemple d'impression des graphiques.

Graphique Poule



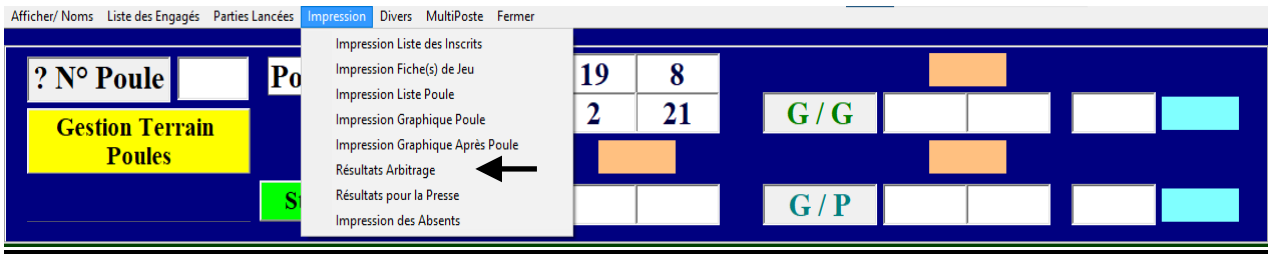
Graphique Après Poule



Retour au Sommaire

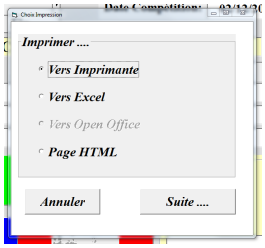
3.D.1.B.4.5 – « Impression Résultats Arbitrage »

Si vous voulez sauvegarder et imprimer le rapport de l'arbitre, vous cliquez sur « **Impression** », puis sélectionner « **Résultats arbitrage** » qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C : ».

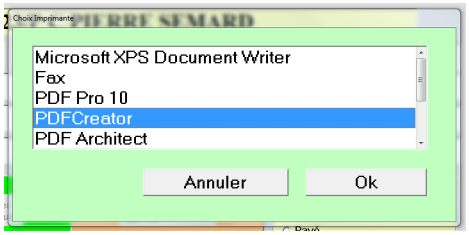


- Permet d'imprimer le résultat arbitrage ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.

1 – Choix du type d'impression

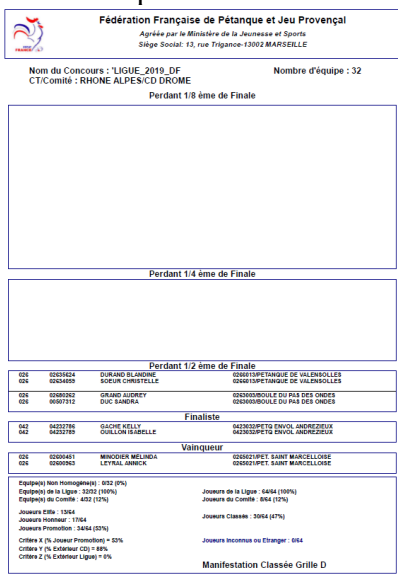


2 – Choix de l'imprimante

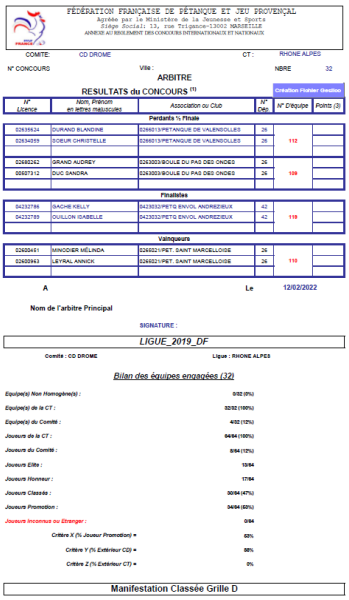


- Ci-dessous un exemple d'impression du résultat arbitrage.

Format Imprimante



Format Excel



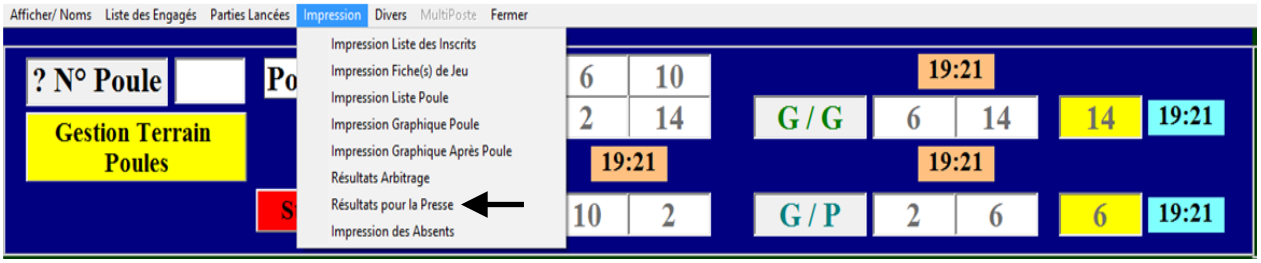
Info pour les Comités Départementaux pour la saisie des résultats dans Geslico :

Avec le format Excel, vous pouvez créer le fichier résultat (.rslt) en cliquant sur Création Fichier Geslico. Le fichier résultat se télécharge dans le dossier « Geslico » sous le répertoire Gestion Concours. Ce fichier « rslt » sert à l'import dans le module Saisie des Concours dans Geslico.

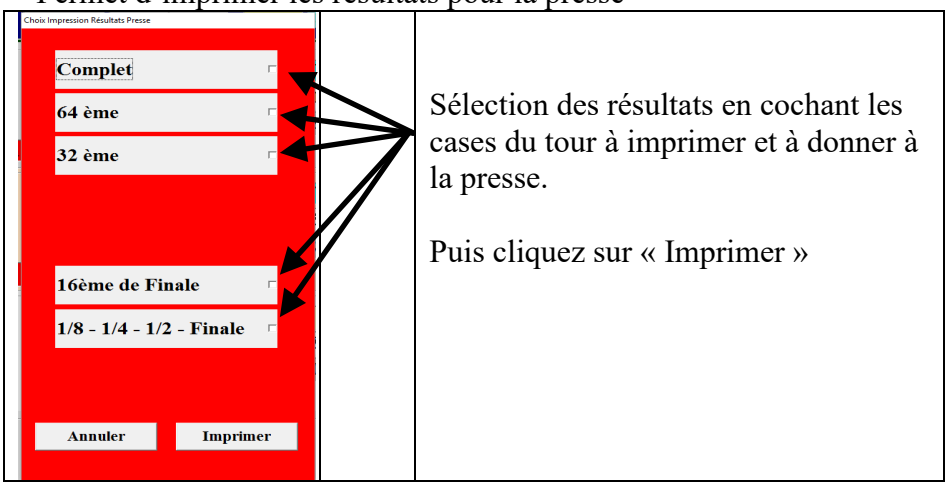
Retour au Sommaire

3.D.1.B.4.6 – « Impression Résultats Presse »

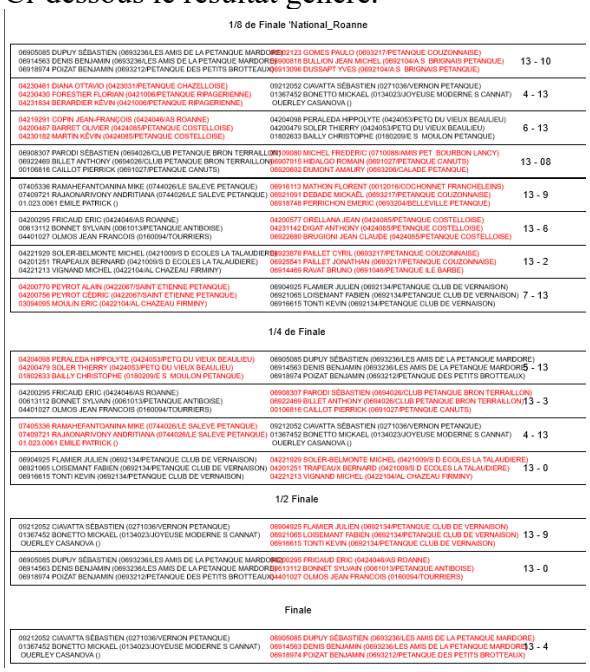
Si vous voulez imprimer le rapport pour la presse, vous cliquez sur « **Impression** », puis sélectionnez « **Résultat pour la Presse** ». Vous êtes reliés à une imprimante, l'édition des résultats se fait de suite, avec toutes les coordonnées des joueurs de chaque équipe et les scores de leur partie.



- Permet d'imprimer les résultats pour la presse



Ci-dessous le résultat généré.



1/8 de Finale 'National_Roanne

06905085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06914563 DENIS BENJAMIN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06918974 POIZAT BENJAMIN (0693212/PETANQUE DES PETITS BROTTEAUX)	06923123 GOMES PAULO (0693217/PETANQUE COUZONNAISE) 06903818 BULLION JEAN MICHEL (0692104/A S BRIGNAIS PETANQUE) 06913096 DUSSAPT YVES (0692104/A S BRIGNAIS PETANQUE)	13 - 10
04230461 DIANA OTTAVIO (0423031/PETANQUE CHAZELLOISE) 04230430 FORESTIER FLORIAN (0421006/PETANQUE RIPAGERIENNE) 04231834 BERARDIER KÉVIN (0421006/PETANQUE RIPAGERIENNE)	09212052 CIAVATTA SÉBASTIEN (0271036/VERNON PETANQUE) 01367452 BONETTO MICKAEL (0134023/JOYEUSE MODERNE S CANNAT) OUERLEY CASANOVA ()	4 - 13
04219291 COPIN JEAN-FRANÇOIS (0424046/AS ROANNE) 04200487 BARRET OLIVIER (0424065/PETANQUE COSTELLOISE) 04230182 MARTIN KÉVIN (0424085/PETANQUE COSTELLOISE)	04204098 PERALEDA HIPPOLYTE (0424053/PETQ DU VIEUX BEAULIEU) 04200479 SOLER THIERRY (0424053/PETQ DU VIEUX BEAULIEU) 01802633 BAILLY CHRISTOPHE (0180209/E S MOULON PETANQUE)	6 - 13
06908307 PARODI SÉBASTIEN (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06922469 BILLET ANTHONY (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06106816 CAILLOT PIERRICK (0691027/PETANQUE CANUTS)	07109080 MICHEL FREDERIC (0710088/AMIS PET BOURBON LANCY) 06907915 HIDALGO ROMAIN (0691027/PETANQUE CANUTS) 06926092 DUMONT AMAURY (0693206/CALADE PETANQUE)	13 - 08
07405336 RAMAHEFANTOANINA MIKE (0744026/LE SALEVE PETANQUE) 07409721 RAJAONARIVONY ANDRITIANA (0744026/LE SALEVE PETANQUE) 01.023.0061 EMILE PATRICK ()	06916113 MATHON FLORENT (0010016/COCHONNET FRANCHELEINS) 06921091 DEBADE MICKAËL (0693217/PETANQUE COUZONNAISE) 06918748 PERRICHON EMERIC (0693204/BELLEVILLE PETANQUE)	13 - 9
04200295 FRICAUD ERIC (0424046/AS ROANNE) 00613112 BONNET SYLVAIN (0061013/PETANQUE ANTIBOISE) 04401027 OLMOS JEAN FRANCOIS (0160094/TOURRIERS)	04200577 ORELLANA JEAN (0424065/PETANQUE COSTELLOISE) 04231142 DIGAT ANTHONY (0424085/PETANQUE COSTELLOISE) 06922680 BRUGIONI JEAN CLAUDE (0424085/PETANQUE COSTELLOISE)	13 - 6
04221929 SOLER-BELMONTE MICHEL (0421009/S D ECOLES LA TALAUDIERE) 04201251 TRAPEAUX BERNARD (0421009/S D ECOLES LA TALAUDIERE) 04221213 VIGNAND MICHEL (0422104/AL CHAZEAU FIRMINY)	06923876 PAILLET CYRIL (0693217/PETANQUE COUZONNAISE) 06925541 PAILLET JONATHAN (0693217/PETANQUE COUZONNAISE) 06914465 RAVAT BRUNO (0691048/PETANQUE ILE BARBE)	13 - 2
04200770 PEYROT ALAIN (0422067/SAINT ETIENNE PETANQUE) 04200756 PEYROT CÉDRIC (0422067/SAINT ETIENNE PETANQUE) 03094095 MOULIN ERIC (0422104/AL CHAZEAU FIRMINY)	06904925 FLAMIER JULIEN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON) 06921065 LOISEMANT FABIEN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON) 06916615 TONTI KEVIN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON)	7 - 13

1/4 de Finale

04204098 PERALEDA HIPPOLYTE (0424053/PETQ DU VIEUX BEAULIEU) 04200479 SOLER THIERRY (0424053/PETQ DU VIEUX BEAULIEU) 01802633 BAILLY CHRISTOPHE (0180209/E S MOULON PETANQUE)	06905085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06914563 DENIS BENJAMIN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06918974 POIZAT BENJAMIN (0693212/PETANQUE DES PETITS BROTTEAUX)	5 - 13
04200295 FRICAUD ERIC (0424046/AS ROANNE) 00613112 BONNET SYLVAIN (0061013/PETANQUE ANTIBOISE) 04401027 OLMOS JEAN FRANCOIS (0160094/TOURRIERS)	06908307 PARODI SÉBASTIEN (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06922469 BILLET ANTHONY (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON) 06106816 CAILLOT PIERRICK (0691027/PETANQUE CANUTS)	13 - 3
07405336 RAMAHEFANTOANINA MIKE (0744026/LE SALEVE PETANQUE) 07409721 RAJAONARIVONY ANDRITIANA (0744026/LE SALEVE PETANQUE) 01.023.0061 EMILE PATRICK ()	09212052 CIAVATTA SÉBASTIEN (0271036/VERNON PETANQUE) 01367452 BONETTO MICKAEL (0134023/JOYEUSE MODERNE S CANNAT) OUERLEY CASANOVA ()	4 - 13
06904925 FLAMIER JULIEN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON) 06921065 LOISEMANT FABIEN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON) 06916615 TONTI KEVIN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON)	04221929 SOLER-BELMONTE MICHEL (0421009/S D ECOLES LA TALAUDIERE) 04201251 TRAPEAUX BERNARD (0421009/S D ECOLES LA TALAUDIERE) 04221213 VIGNAND MICHEL (0422104/AL CHAZEAU FIRMINY)	13 - 0

1/2 Finale

09212052 CIAVATTA SÉBASTIEN (0271036/VERNON PETANQUE) 01367452 BONETTO MICKAEL (0134023/JOYEUSE MODERNE S CANNAT) OUERLEY CASANOVA ()	06904925 FLAMIER JULIEN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON) 06921065 LOISEMANT FABIEN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON) 06916615 TONTI KEVIN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON)	13 - 9
06905085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06914563 DENIS BENJAMIN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06918974 POIZAT BENJAMIN (0693212/PETANQUE DES PETITS BROTTEAUX)	04200295 FRICAUD ERIC (0424046/AS ROANNE) 00613112 BONNET SYLVAIN (0061013/PETANQUE ANTIBOISE) 04401027 OLMOS JEAN FRANCOIS (0160094/TOURRIERS)	13 - 0

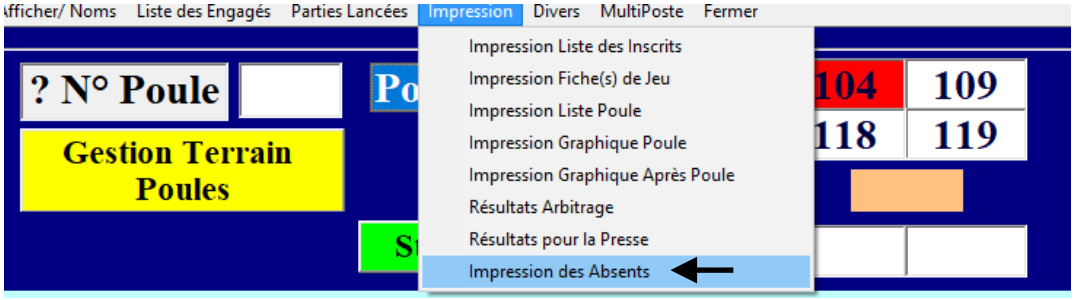
Finale

09212052 CIAVATTA SÉBASTIEN (0271036/VERNON PETANQUE) 01367452 BONETTO MICKAEL (0134023/JOYEUSE MODERNE S CANNAT) OUERLEY CASANOVA ()	06905085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06914563 DENIS BENJAMIN (0693236/LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE) 06918974 POIZAT BENJAMIN (0693212/PETANQUE DES PETITS BROTTEAUX)	13 - 4

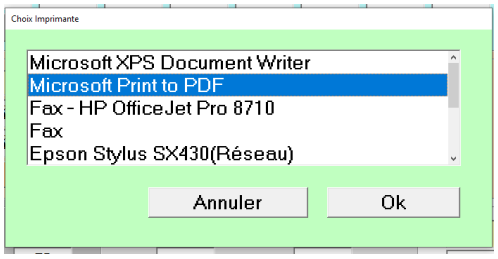
Retour au Sommaire

3.D.1.B.4.7 – « Impression des Absents »

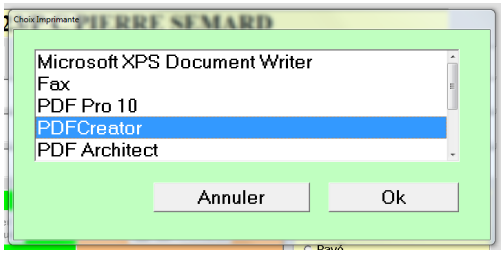
Si vous voulez imprimer le rapport des équipes absentes, vous cliquez sur « **Impression** », puis sélectionnez « **Impression des Absents** ». Vous êtes reliés à une imprimante, l'édition des résultats se fait de suite, avec toutes les coordonnées des joueurs qui composent les équipes absentes.



1 – Choix du type d'impression



2 – Choix de l'imprimante



- Ci-dessous un exemple d'impression de liste des Absents.

'CHPT_TF_2023
Liste des Absents

Poule N° 2	Equipe N° 29	03827005 SONZOGNI OLIVIA / 0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD
		03827006 SONZOGNI CHARLENE / 0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD
		03833465 PERROUX ALISON / 0380519/PETANQUE PAYS D ALLEVARD
Poule N° 8	Equipe N° 4	03832103 PINAT ELODIE / 0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS
		02637814 MILAZZOTTO PIERRETTE / 0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS
		03830978 BERNARD CECILE / 0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS

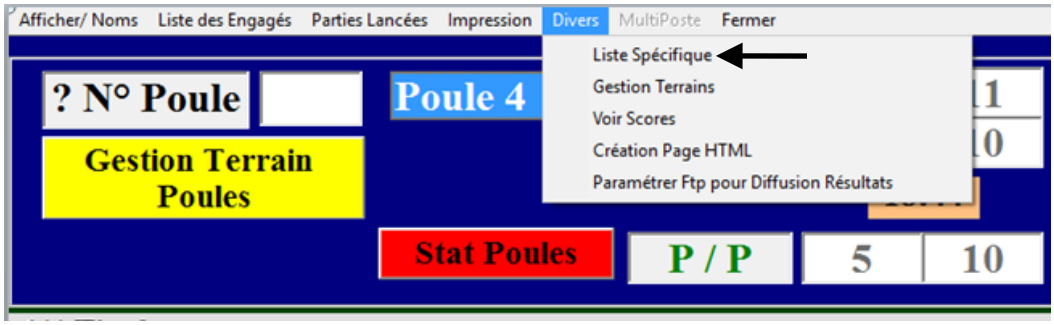
Retour au Sommaire

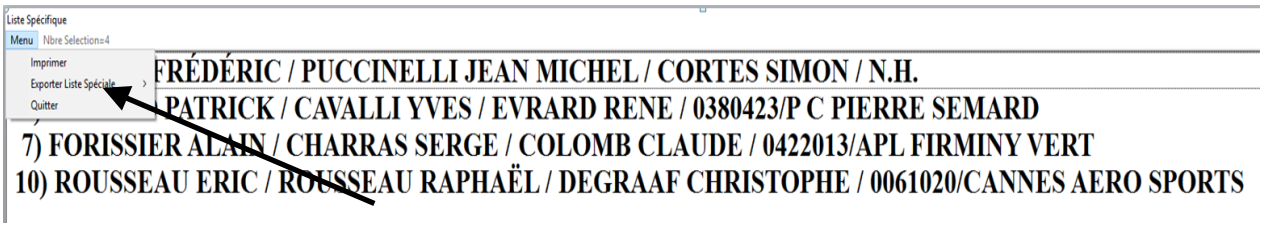
3.D.1.B.5 – Divers

3.D.1.B.5.1 – « Liste Spécifique »

Cette fonction servira pour la création d'un nouveau concours. Elle génère un fichier Excel qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C : »).

Dans le Menu Divers, sélectionner «Liste spécifique» puis sélectionner «Créer un Fichier Excel »





Exemple de fichier Excel extrait depuis la liste spécifique (il pourra être utilisé pour la création d'un nouveau concours, voir : paragraphe « Préparer concours » Ajouter des fichiers xls)

Liste Spéciale

N° Equipe	N° CD	N° Licence	Nom/Prénom	Club/Joueur	Club/Equipe
1	028	00303668	PERRIN FRÉDÉRIC	0280013/HANCHES PETANQUE	N.H.
	013	01301683	PUCCINELLI JEAN MICHEL	0138001/B DE L'ELYSEE SALON	
	046	03411355	CORTES SIMON	0463004/GOURDON	
2	038	03801220	DI FAZIO PATRICK	0380423/P C PIERRE SEMARD	0380423/P C PIERRE SEMARD
	038	03801221	CAVALLI YVES	0380423/P C PIERRE SEMARD	
	038	03807307	EVRARD RENE	0380423/P C PIERRE SEMARD	
7	042	04202222	FORISSIER ALAIN	0422013/APL FIRMINY VERT	0422013/APL FIRMINY VERT
	042	04232510	CHARRAS SERGE	0422013/APL FIRMINY VERT	
	042	04202425	COLOMB CLAUDE	0422013/APL FIRMINY VERT	
10	006	00628109	ROUSSEAU ERIC	0061020/CANNES AERO SPORTS	0061020/CANNES AERO SPORTS
	006	00641484	ROUSSEAU RAPHAËL	0061020/CANNES AERO SPORTS	
	006	09300837	DEGRAAF CHRISTOPHE	0061020/CANNES AERO SPORTS	

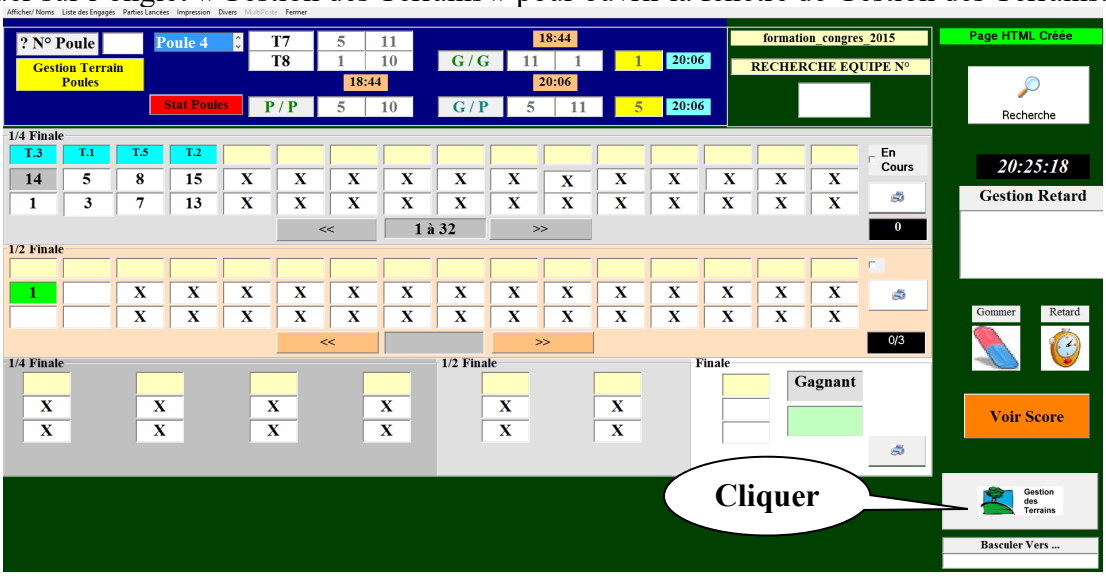
Ce fichier se trouve dans le répertoire « Gestion Concours »

Retour au Sommaire

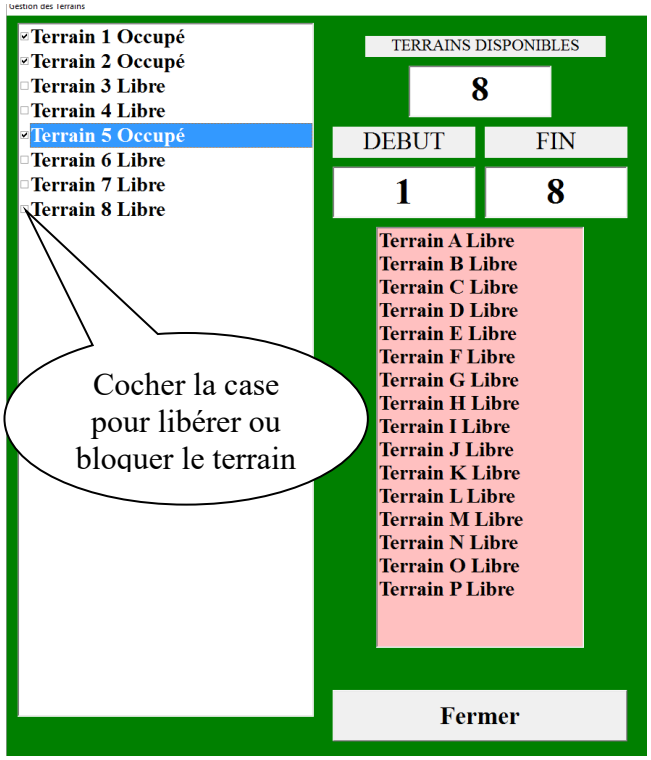
3.D.1.B.5.2- Gestion des terrains

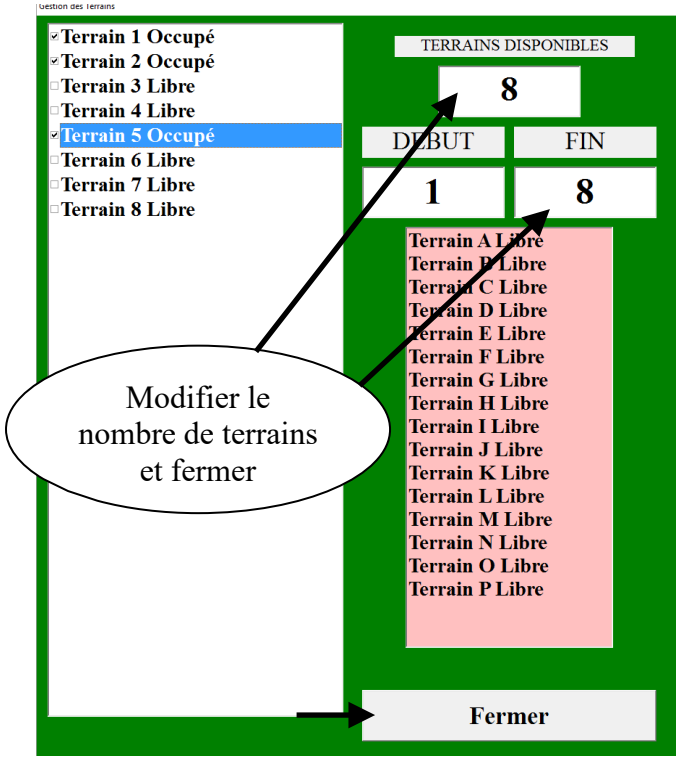
Permet de visualiser, libérer, bloquer ou ajouter des terrains pendant le concours.

Cliquer sur l'onglet « Gestion des Terrains » pour ouvrir la fenêtre de Gestion des Terrains.



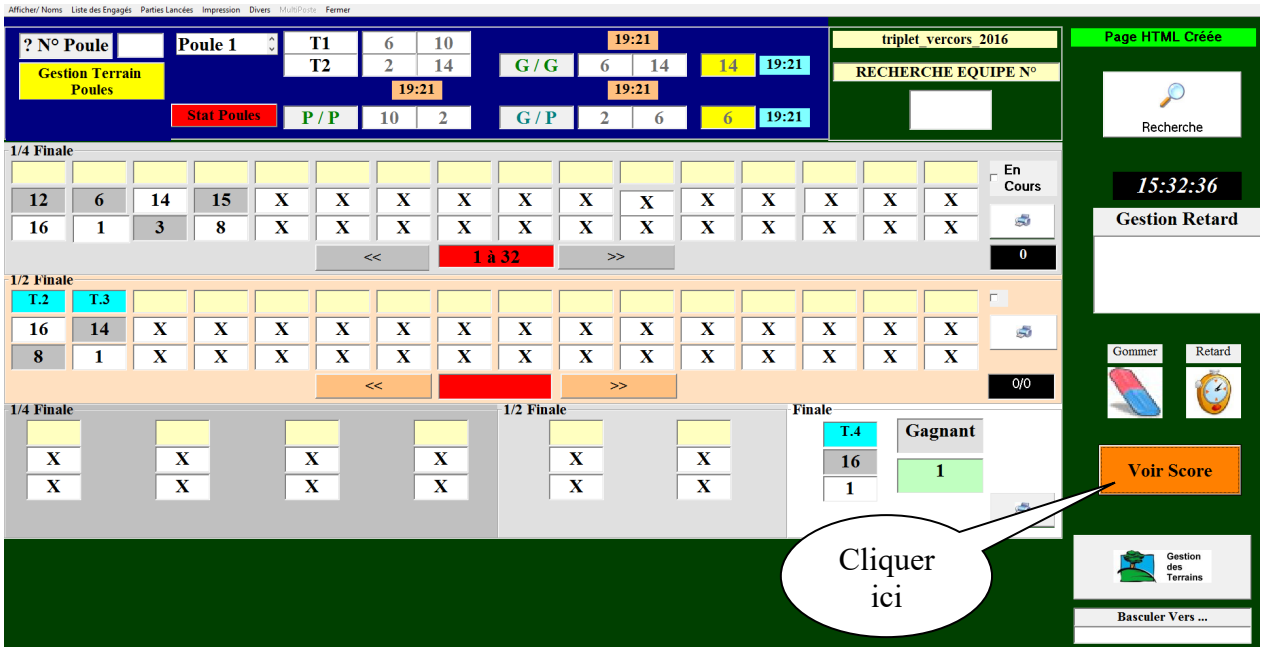
Dans la fenêtre Gestion des Terrains, ajouter les terrains ou libérer et bloquer les terrains en cochant les cases qui précèdent les n° de terrain.



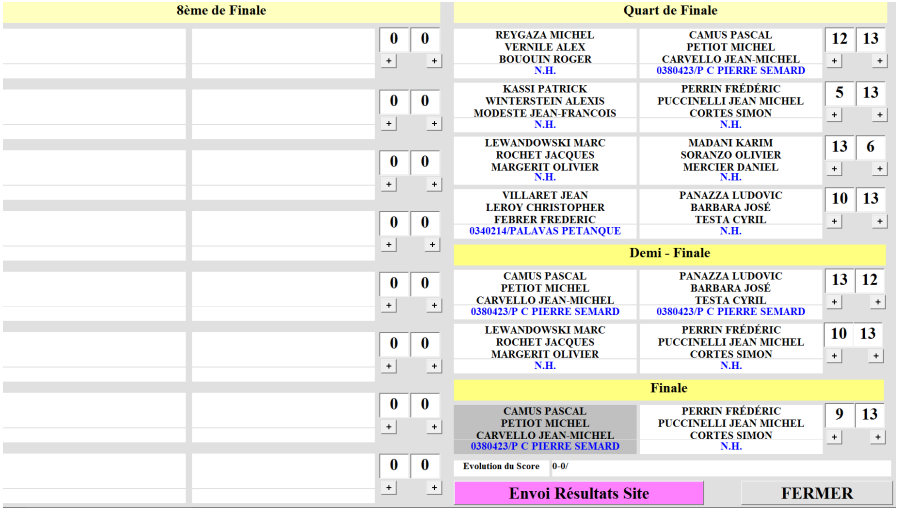


Retour au Sommaire

3.D.1.B.5.3- Voir Scores



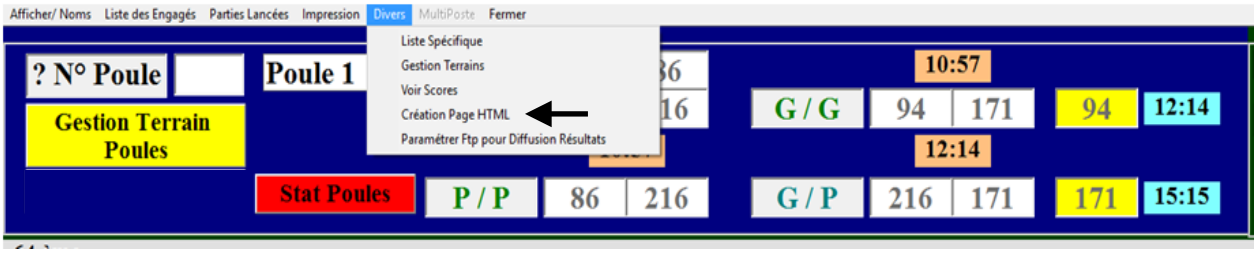
Si vous voulez rentrer ou modifier les scores des parties finales.



Retour au Sommaire

3.D.1.B.5.4 – « Création Page HTML »

Permet de créer une page HTML des résultats du concours pour l'envoyer sur un site internet ou de garder cette page comme sauvegarde du concours, dans le cas d'une panne informatique ou autre.



- Ci-dessous un exemple

Lien vers Résultats Par Equipes

CRTL+F pour faire une recherche (Une Barre de recherche va s'afficher en Haut ou en Bas suivant le Navigateur)
F5 pour faire une Actualisation de la Page

Résultats FINALE

Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Score
CIAVATTA SÉBASTIEN BONETTO MICKAEL CASANOVA CHRISTOPHE (N.H.)	DUPUY SÉBASTIEN DENIS BENJAMIN POIZAT BENJAMIN (N.H.)	13 - 4

Evolution du Score :0-0/

Résultats 1/2 FINALE

Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Score
CIAVATTA SÉBASTIEN BONETTO MICKAEL CASANOVA CHRISTOPHE (N.H.)	FLAMIER JULIEN LOISEMANT FABIEN TONTI KEVIN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON)	13 - 9
DUPUY SÉBASTIEN DENIS BENJAMIN POIZAT BENJAMIN (N.H.)	FRICAUD ERIC BONNET SYLVAIN OLMOS JEAN FRANCOIS (N.H.)	13 - 0

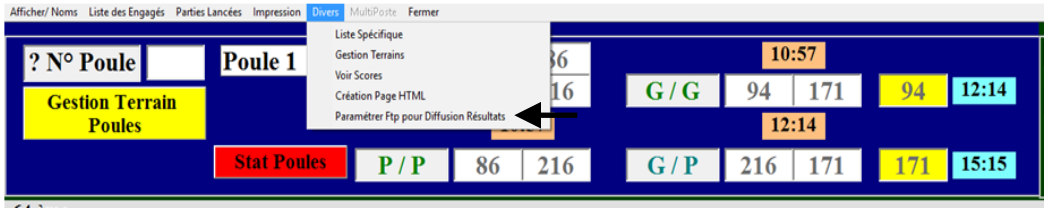
Résultats 1/4 de Finale

Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Score
PERALEDA HIPPOLYTE SOLER THIERRY BAILLY CHRISTOPHE (N.H.)	DUPUY SÉBASTIEN DENIS BENJAMIN POIZAT BENJAMIN (N.H.)	5 - 13
FRICAUD ERIC BONNET SYLVAIN OLMOS JEAN FRANCOIS (N.H.)	PARODI SÉBASTIEN BILLET ANTHONY CAILLOT PIERRICK (N.H.)	13 - 3
RAMAHEFANTOANINA MIKE RAJAONARIVONY ANDRITIANA EMILE PATRICK (0744026/LE SALEVE PETANQUE)	CIAVATTA SÉBASTIEN BONETTO MICKAEL CASANOVA CHRISTOPHE (N.H.)	4 - 13
FLAMIER JULIEN LOISEMANT FABIEN TONTI KEVIN (0692134/PETANQUE CLUB DE VERNAISON)	SOLER-BELMONTE MICHEL TRAPEAUX BERNARD VIGNAND MICHEL (N.H.)	13 - 0

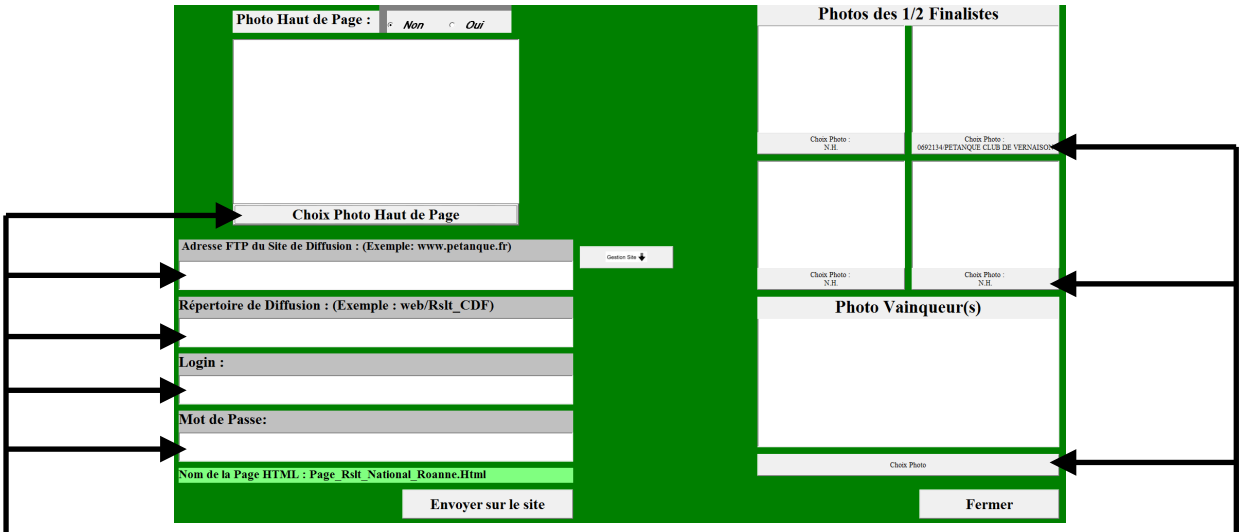
Retour au Sommaire

3.D.1.B.5.5 – « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats »

Permet de paramétrer les informations nécessaires pour envoyer les résultats du concours sur le site du club ou comité pour avoir les résultats du concours en direct.
Cette fonction permet de mettre également les photos des quatre équipes demi-finalistes et du vainqueur en ligne.

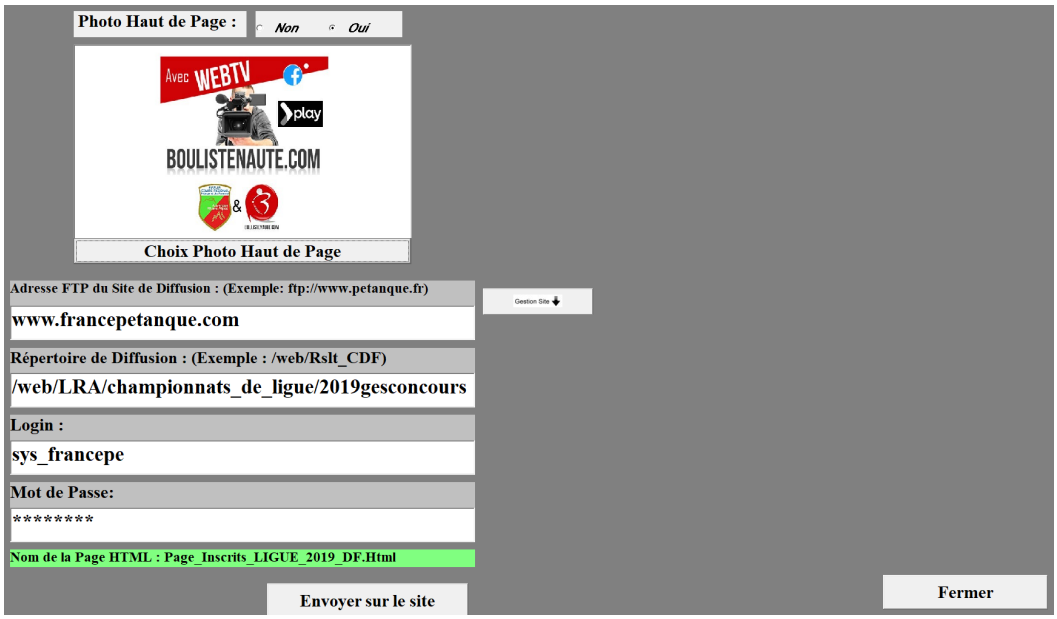


Fenêtre de paramétrage :



Lignes de paramétrage pour envoyer les résultats sur le site

Cliquez pour sélectionner la photo que vous voulez faire apparaitre sur le site



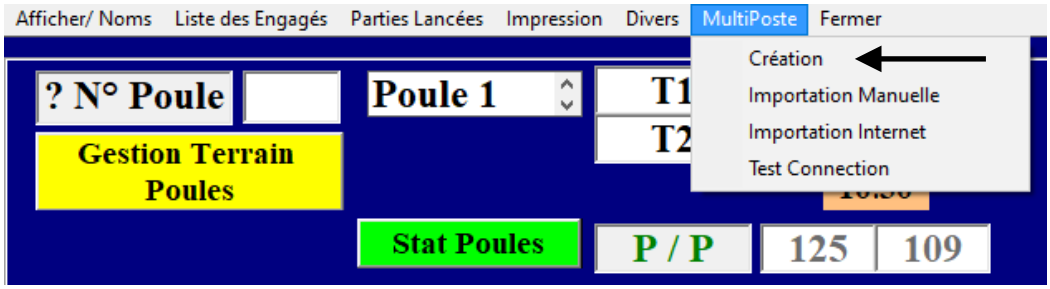
Retour au Sommaire

3.D.1.B.6 – Multiposte

Ce module n'existe que pour le graphique par Poule 4 / ED
Cette fonction permet de multiplier les points d'entrée des résultats pour les parties de poule et des parties du premier tour après les poules sur plusieurs postes (le poste principal et les postes auxiliaires) pour fluidifier les prises de résultats. Chaque poste GERE ses poules attribuées au tirage. A partir des parties de cadrage les résultats sont rentrés uniquement sur le poste principal et les tirages deviennent intégraux de ce fait.
AVANTAGE de cette fonction : fluidité de la prise de résultat.
INCONVENIENT de cette fonction : le tirage de la partie après les poules est géré par poste (le tirage n'est pas intégral mais uniquement entre les équipes gérées par ce même poste).

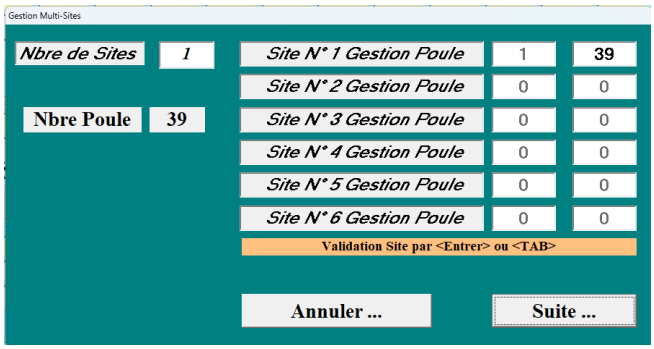
Retour au Sommaire

3.D.1.B.6.1 – Création

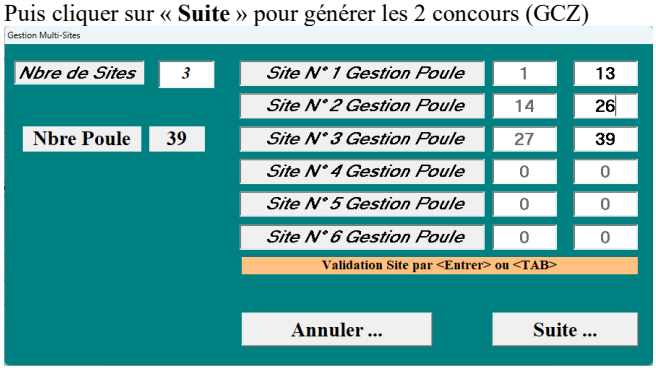


Cette fonction sert pour la création d'un nouveau concours. Elle génère un fichier Excel qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C : »).

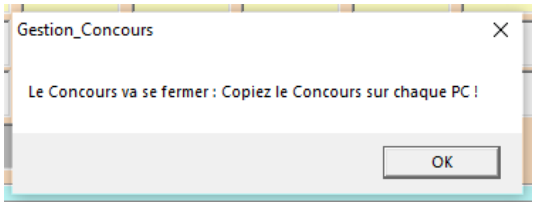
Fenêtre à l'ouverture



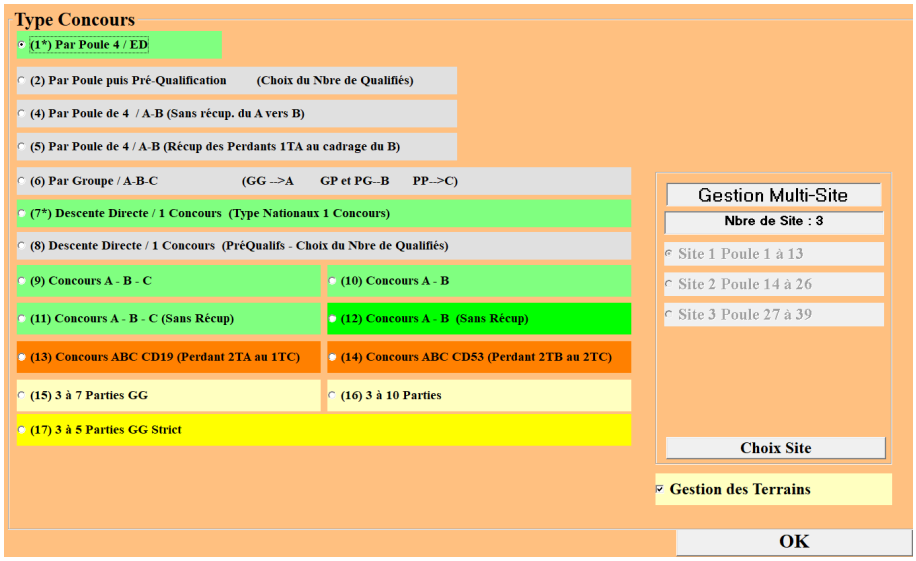
Fenêtre après paramétrage (dans notre cas 3 sites de 52 équipes)
Puis cliquer sur « **Suite** » pour générer les 2 concours (GCZ)



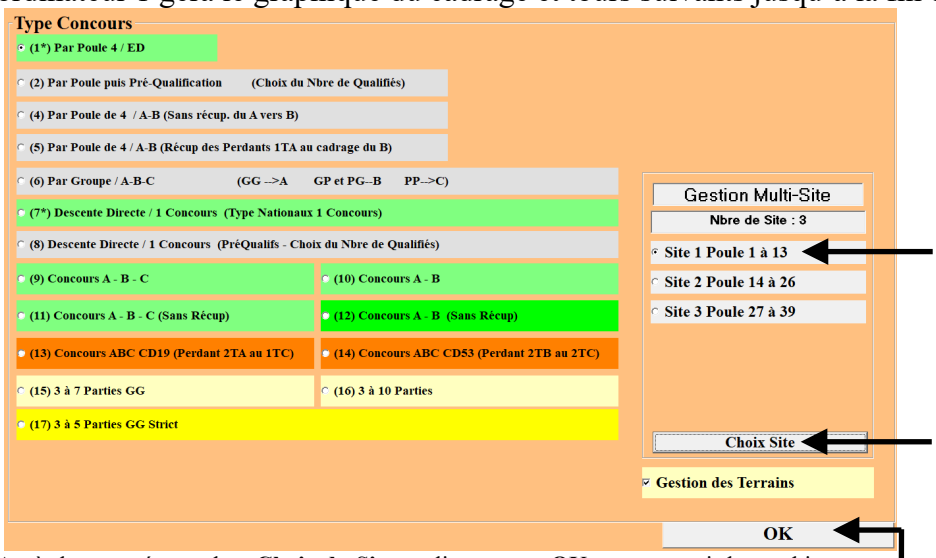
Fenêtre d'avertissement comme quoi les 2 concours sont créés et vous cliquer sur **« OK »** puis fermer le concours pour retourner dans l'onglet « **Graphiques** » afin de faire les tirages des 2 nouveaux concours créer.



Après avoir copier le concours sur chaque ordinateur (GCZ), ouvrir le Graphique
Fenêtre à l'ouverture après avoir cliquer de nouveau sur « **Graphiques** » pour faire le choix site par ordinateur



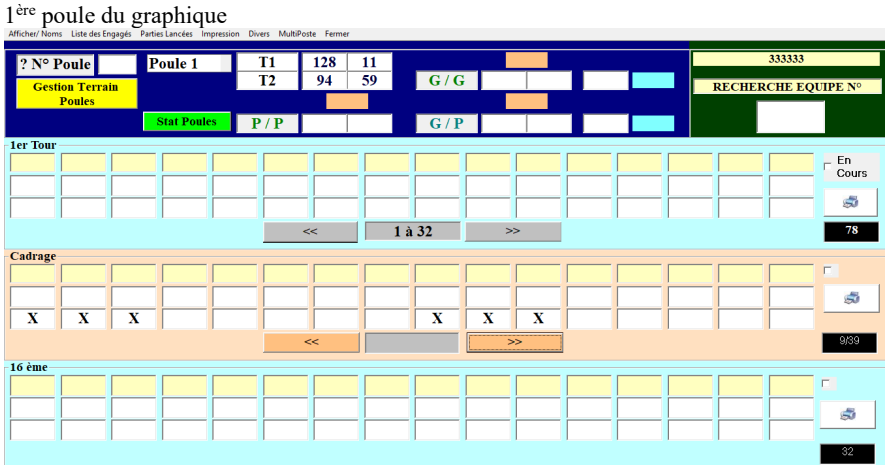
Sur ordinateur 1, après avoir cliqué sur « **Choix Site** », sélectionner le « **Site 1 Poule 1 à 13** ». Cet ordinateur 1 ne gérera que les poules 1 à 13 bien que toutes les poules du concours apparaissent. Cet ordinateur 1 gèra le graphique du cadrage et tours suivants jusqu'à la fin du concours.



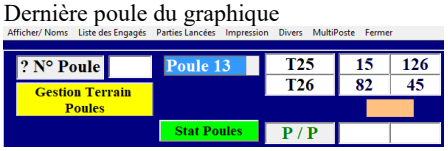
Après le paramétrage du « **Choix du Site** », cliquer sur « **OK** » pour ouvrir le graphique.

Fenêtre du graphique de l'ordinateur 1.

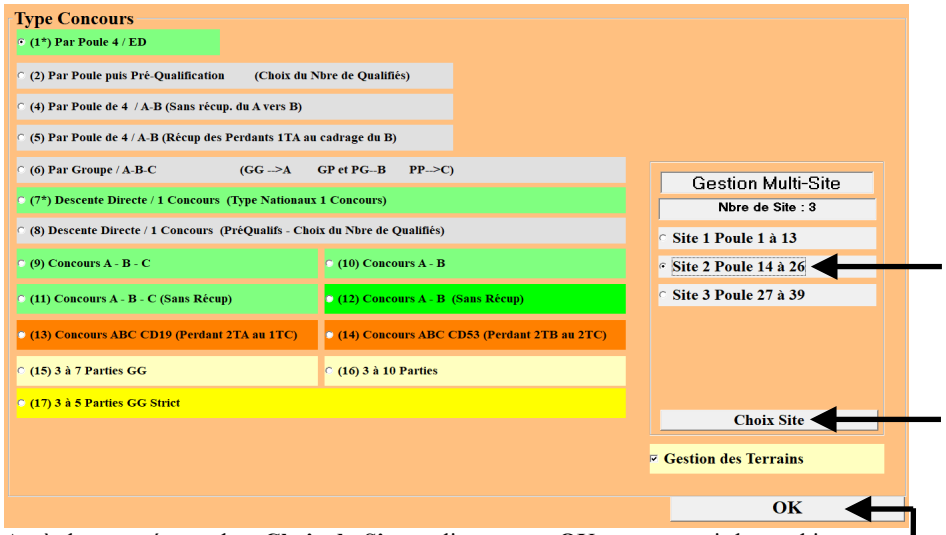
1ère poule du graphique



Dernière poule du graphique



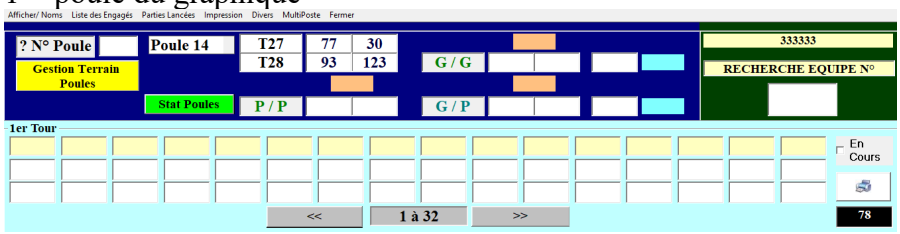
Sur ordinateur 2, après avoir cliqué sur « **Choix Site** », sélectionner le « **Site 2 Poule 14 à 26** ». Cet ordinateur 2 ne gérera que les poules 14 à 26.



Après le paramétrage du « **Choix du Site** », cliquer sur « **OK** » pour ouvrir le graphique.

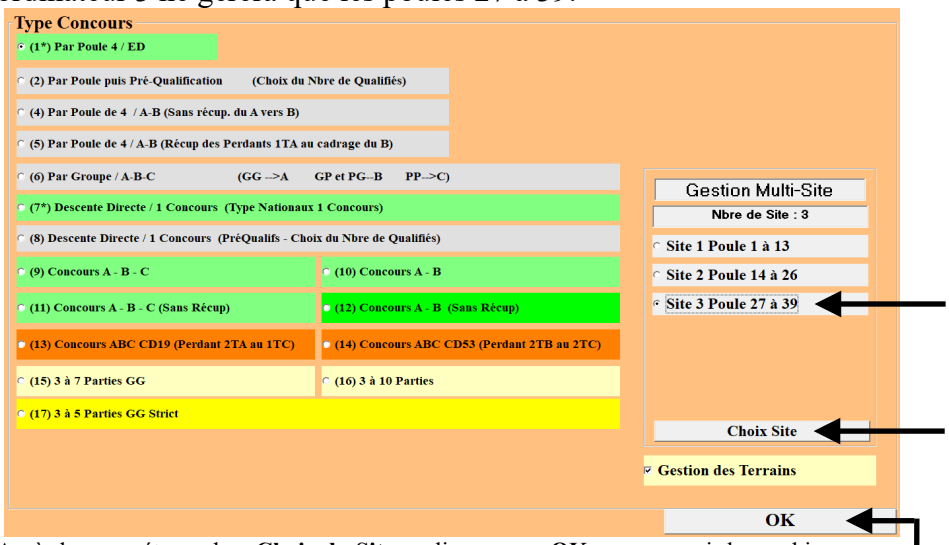
Fenêtre du graphique de l'ordinateur 2.

1ère poule du graphique



Dernière poule du graphique

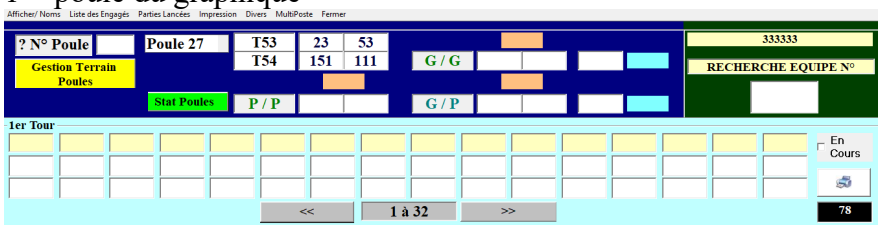
Sur ordinateur 3, après avoir cliqué sur « **Choix Site** », sélectionner le « **Site 3 Poule 27 à 39** ». Cet ordinateur 3 ne gérera que les poules 27 à 39.



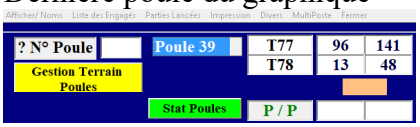
Après le paramétrage du « **Choix du Site** », cliquer sur « **OK** » pour ouvrir le graphique.

Fenêtre du graphique de l'ordinateur 3.

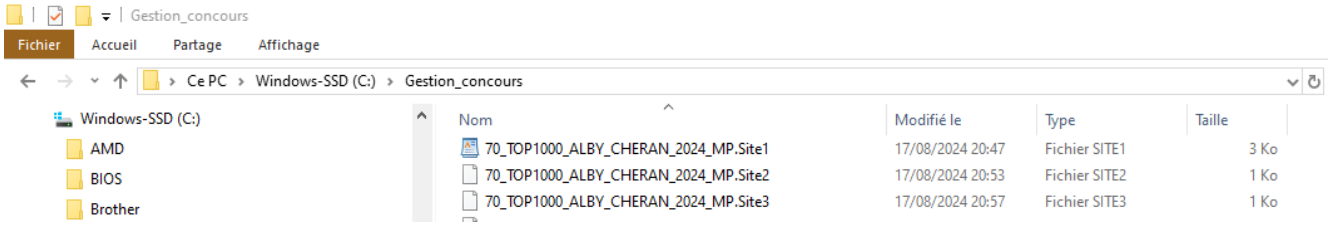
1ère poule du graphique



Dernière poule du graphique

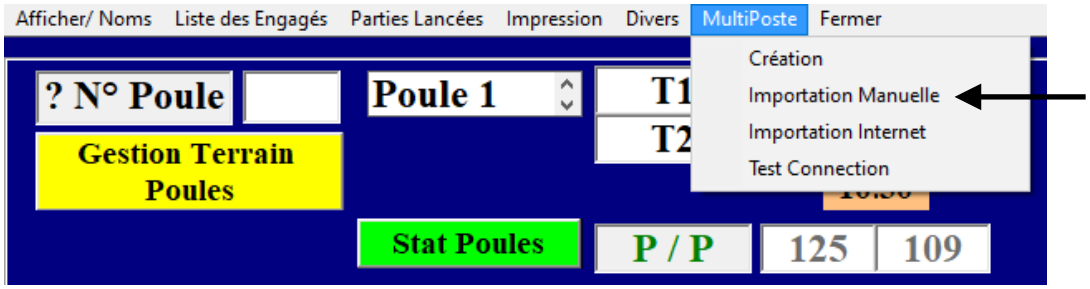


IMPORTANT : copier régulièrement les fichiers « xxxxxxx_MP.Site2», « xxxxxxx_MP.Site3 » etc… des ordinateurs auxiliaires dans le répertoire Gestion Concours de l'ordinateur 1 (principal) comme c'est lui qui gère la totalité du concours à partir du cadrage.



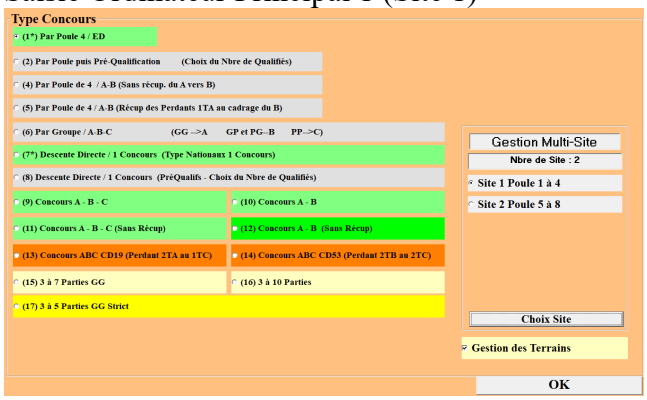
Retour au Sommaire

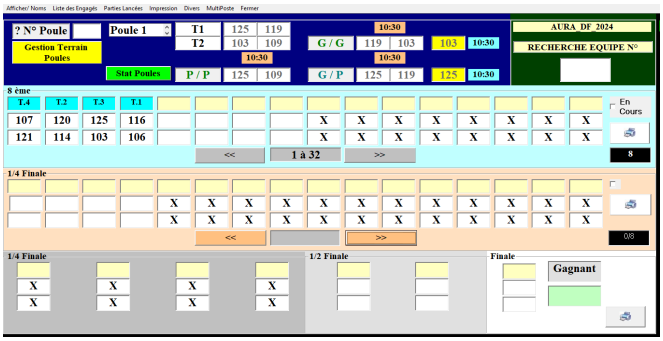
3.D.1.B.6.2 – Importation Manuelle



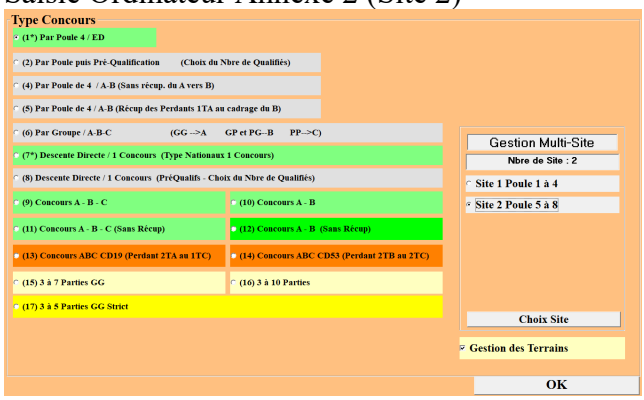
Cette fonction sert pour importer les saisies de résultat des sites annexes (Site 2, Site 3, etc…) dans l'ordinateur principal (Site 1) qui gère la suite du concours à partir du cadrage.

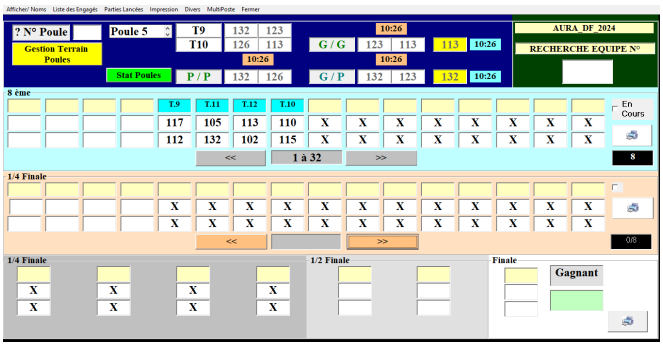
Saisie Ordinateur Principal 1 (Site 1)





Saisie Ordinateur Annexe 2 (Site 2)

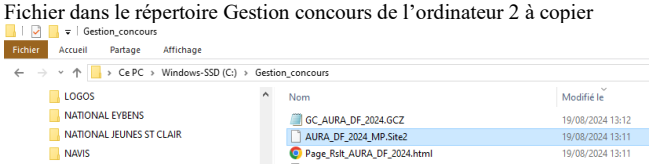




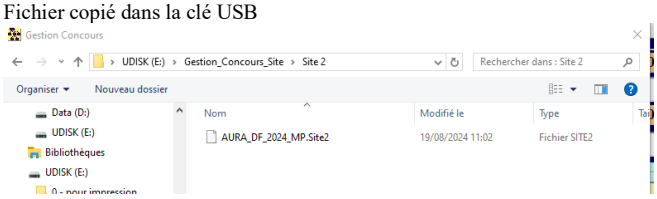
Importation des résultats de l'ordinateur 2 vers l'ordinateur 1 en manuel

1 – Sur l'ordinateur 2, copier sur une clé USB le fichier « xxxxx_MP_Site2 qui se trouve dans le répertoire Gestion Concours de l'ordinateur 2 (Site 2)

Fichier dans le répertoire Gestion concours de l'ordinateur 2 à copier

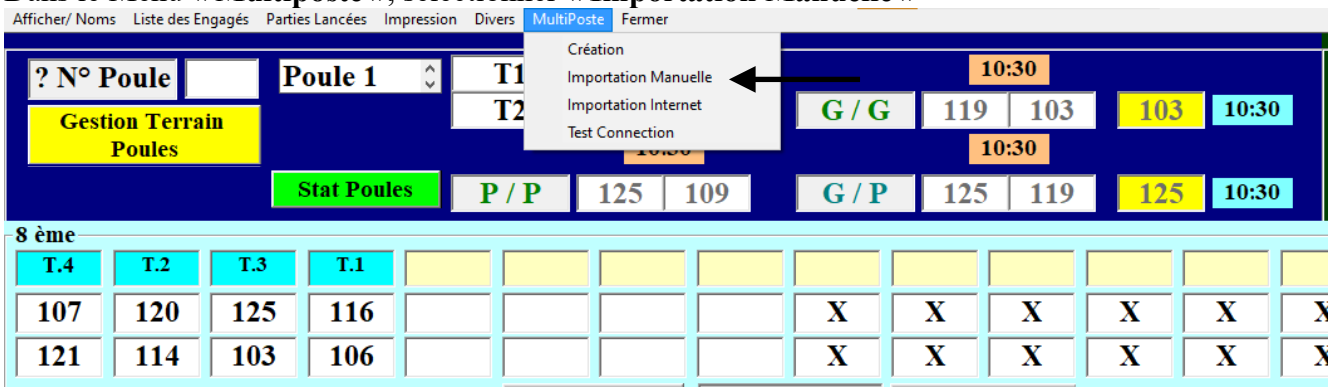


Fichier copié dans la clé USB

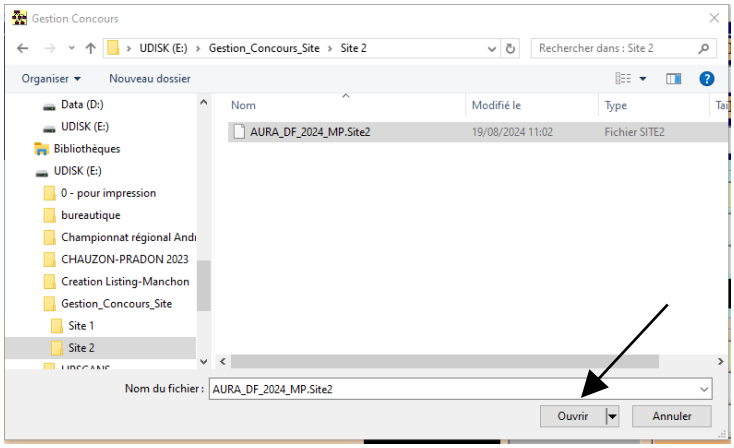


2 – Sur l'ordinateur principal 1, importer les résultats du site 2.

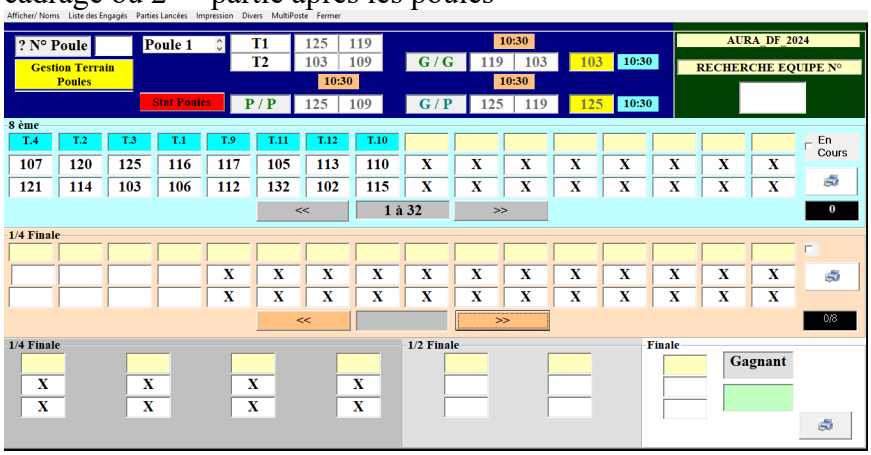
Dans le Menu « **Multiposte** », sélectionner « **Importation Manuelle** »



Après avoir cliquer sur « **Importation Manuelle** » sélectionner le fichier « xxxxx_MP_Site2 » de la clé USB et **Ouvrir**

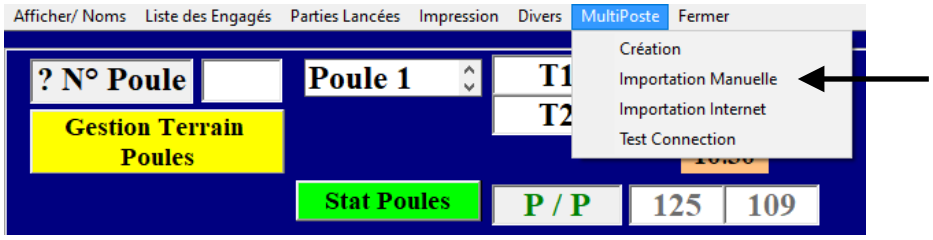


Les résultats du site 2 sont importés dans l'ordinateur principlal pour la gestion du graphique à partir du cadrage ou 2ème partie après les poules



Retour au Sommaire

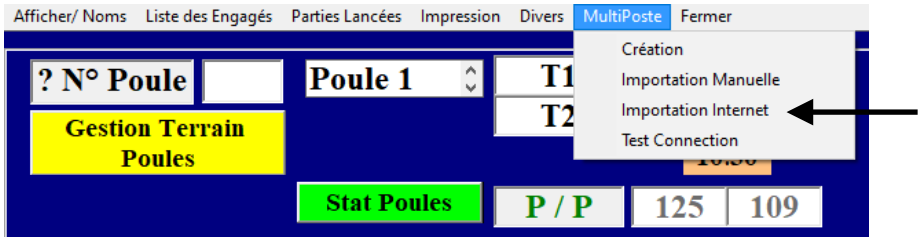
3.D.1.B.6.3 – Importation Internet



Cette fonction sert pour importer les saisies de résultat des sites annexes (Site 2, Site 3, etc…) dans l'ordinateur principal (Site 1) automatiquement.

Pour que cette fonction fonctionne, il faut « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats »

3.D.1.B.6.4 – Test Connection



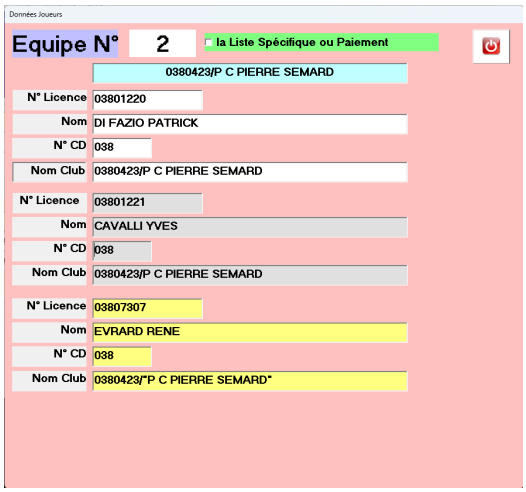
Cette fonction sert à vérifier le transfert automatique via « Ftp » si elle fonctionne.

Retour au Sommaire

3.D.1.C – Affichage fiche équipe

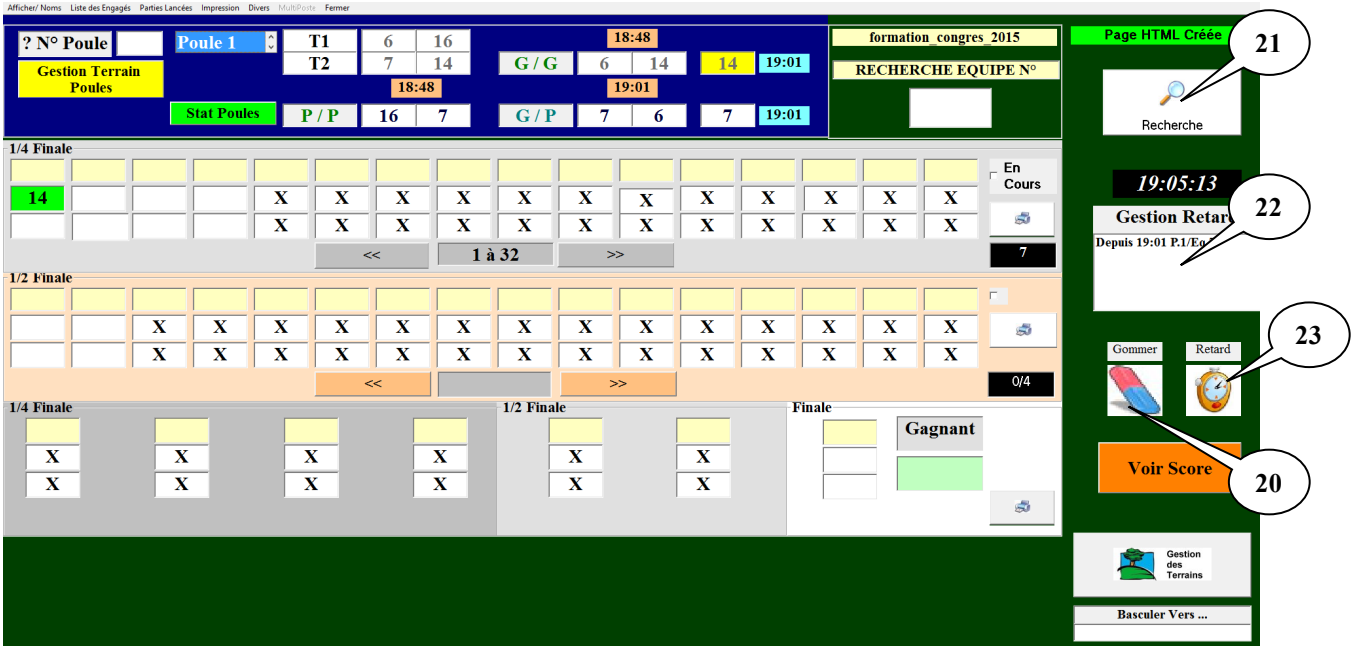
En faisant un clic droit sur le n° d'équipe dans le graphique, vous allez sur la fiche de l'équipe.

- Dans cette fiche, vous pouvez modifier les joueurs de la même manière que dans le paragraphe : « Préparer Concours ».
  Vous pouvez également mettre cette équipe dans le fichier « Liste Spécifique » en cochant la case de : « Rajouter à la Liste Spécifique »



Retour au Sommaire

3.D.1.D – Modifications, Recherche et Gestion Retard



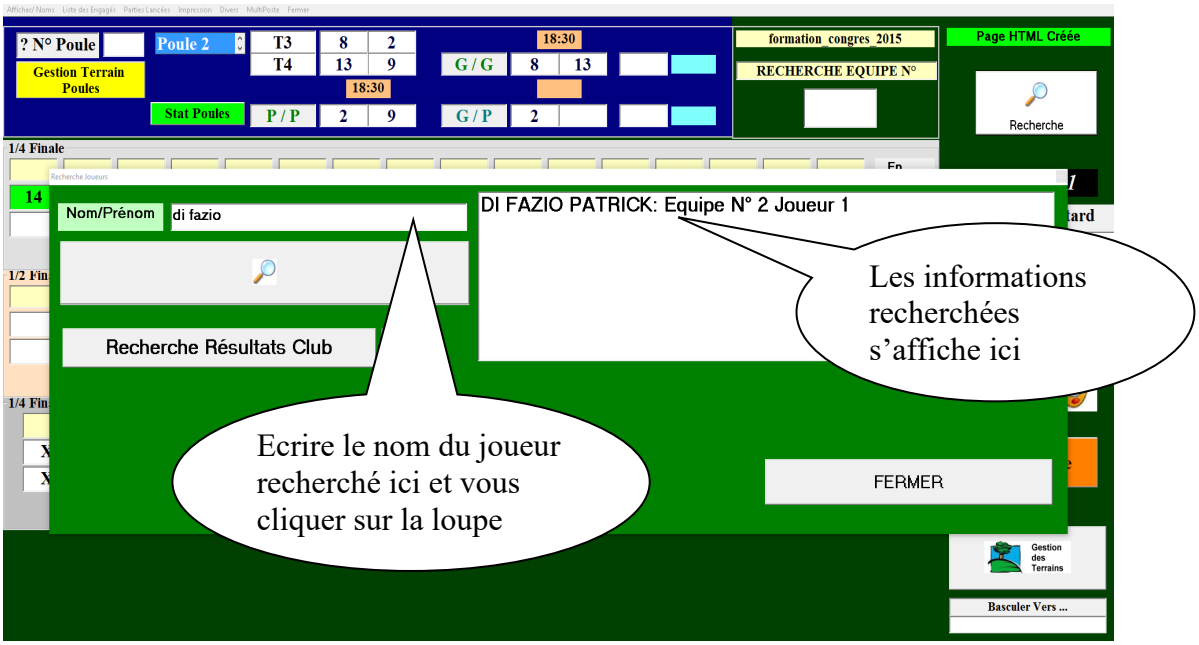
La Gomme (Zone 20).

Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la gomme, de maintenir le bouton enfoncé et de glisser la gomme sur la case à effacer et le résultat précédemment coché est annulé, (dans le cas ou vous auriez cliqué sur le perdant d'une partie). Vous pouvez procéder de nouveau au tirage.

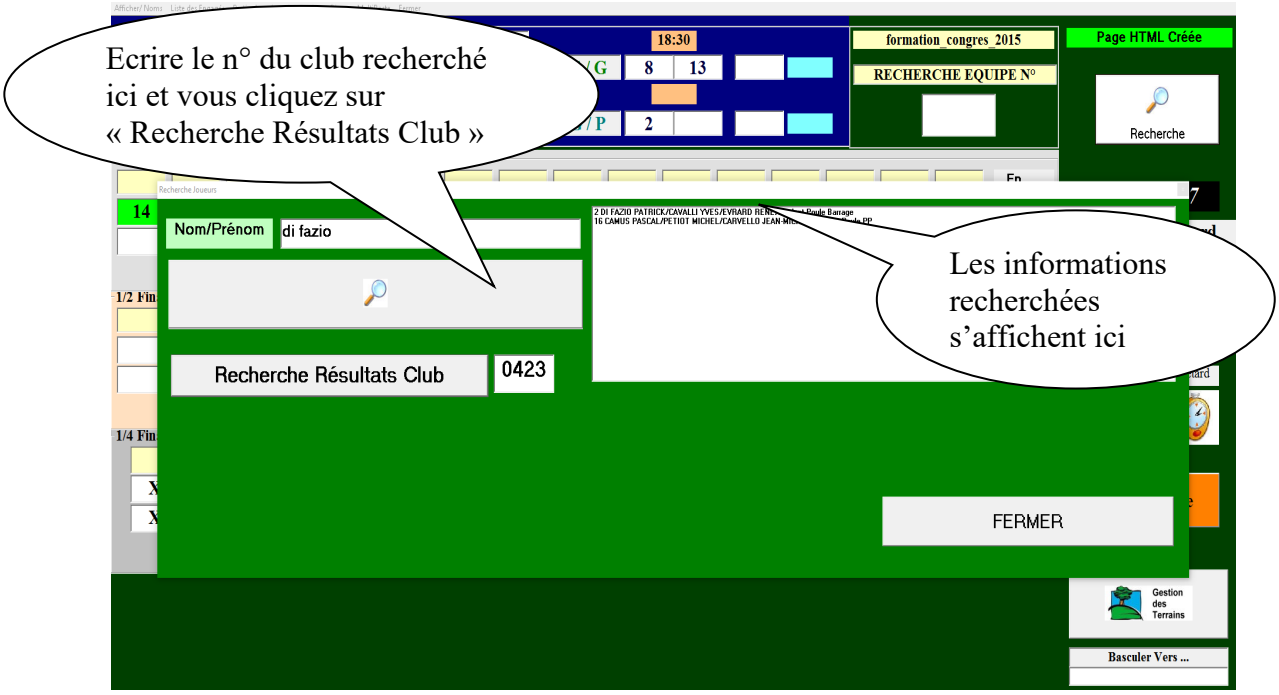
Retour

La Loupe Recherche (Zone 21).

Elle permet d'afficher un écran ou en mettant le nom du joueur, cette fonction vous permet de connaître son numéro d'équipe pour la rechercher dans le graphique. Vous voyez le résultat sur l'écran ci-dessous :



Elle permet également de rechercher les résultats des équipes d'un club (à la condition que cette équipe soit homogène). Vous voyez le résultat sur l'écran ci-dessous :



Retour

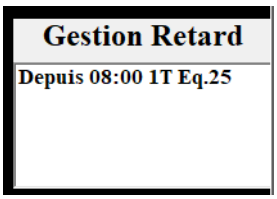
Le panneau Gestion Retard (Zone 22).et montre (Zone 23)

Le panneau Gestion Retard permet d'afficher les équipes qui ne sont pas venues annoncer leur résultat. Pour signaler les retards dans les parties après les poules utiliser la montre (zône23) en la déplaçant sur le numéro de l'équipe gagnante qui n'est pas venu à la table de marque. La case du gagnant passe en rouge et s'affiche dans le panneau des retards.

Vous voyez le résultat sur l'écran ci-dessous :

Il en est de même pour les parties après les poules. Dans ce cas il faut utiliser l'outil « Montre »

Exemple, l'équipe vainqueur (25), mais n'est pas venue annoncer le résultat.
Nous déplaçons la montre sur l'équipe vainqueur (25).
La case du perdant se met en rouge et le vainqueur s'affiche dans le Panneau Gestion Retard.



Fonction plus difficile à utiliser qu'auparavant

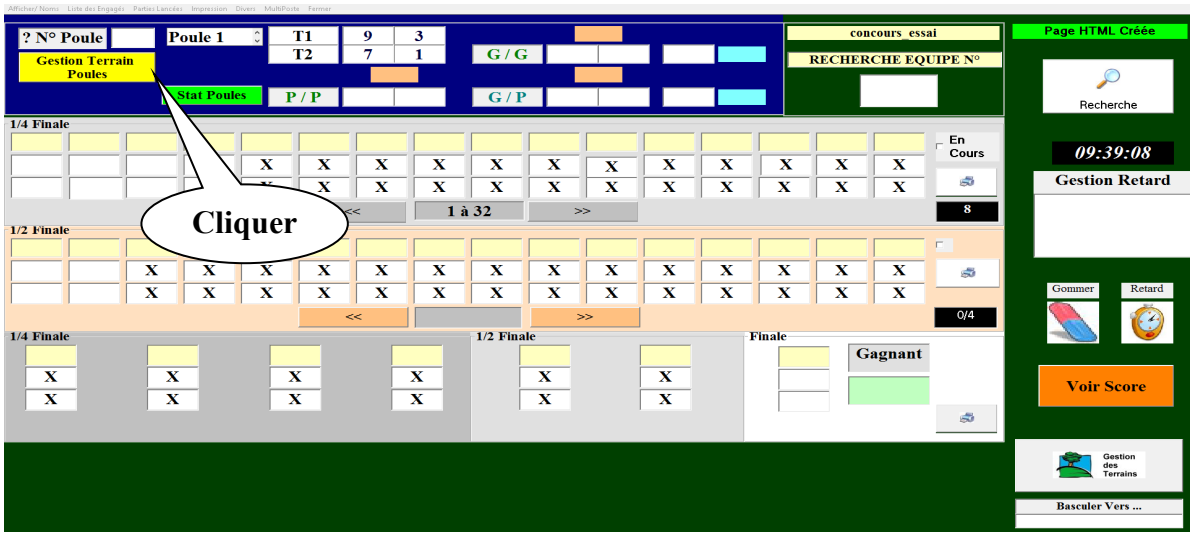
Retour

Retour au Sommaire

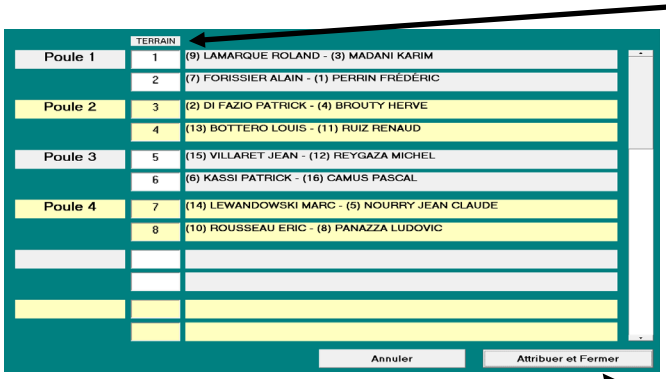
3.D.1.E – Gestion des terrains Poules

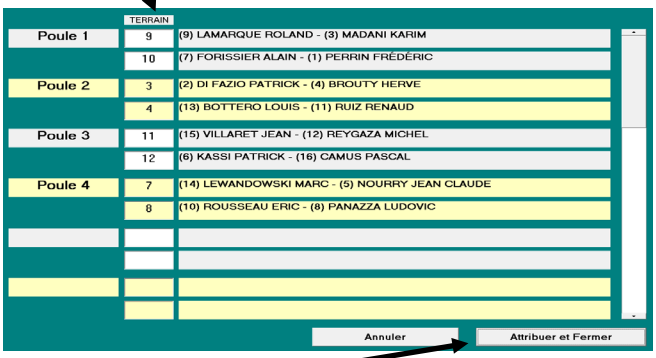
Permet de modifier l'affectation des terrains de poule après le tirage et avant la compétition.

Cliquer sur l'onglet « Gestion des Terrains Poules » pour accéder au module de modification des Terrains.

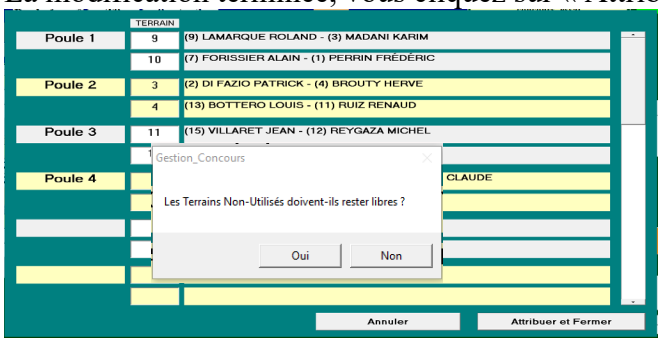


Pour modifier les terrains après avoir au préalable rajouté des terrains (voir chapitre précédent), vous modifiez simplement les n° de jeux dans la colonne « TERRAIN »

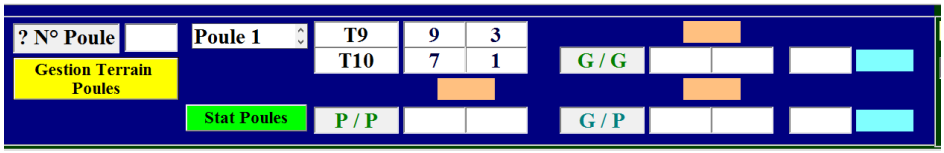




La modification terminée, vous cliquez sur « Attribuer et Fermer »



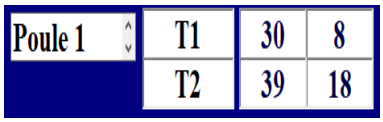
Vous définissez si les terrains non-utilisés restent libres ou non en sélectionnant oui ou non.
Après cette étape, les n° de terrains ont été modifiés sur le graphique de gestion du concours.

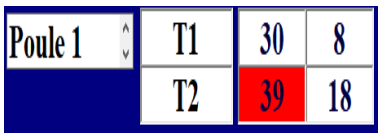


Retour au Sommaire

3.D.1.F – Equipe absente

Dans le cas où une équipe inscrite est absente, vous pouvez le signaler sur le graphique de la manière suivante (cette fonction ne marche que sur le graphique 1 par poule 4/ED).





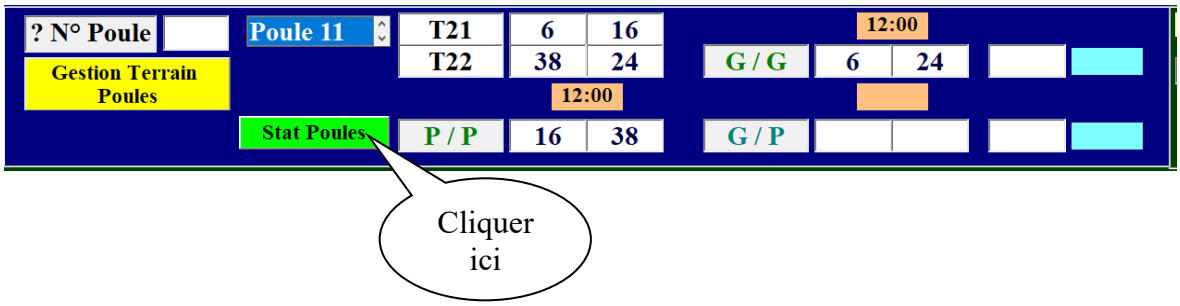
L'équipe 39 est absente. Pour le signaler sur le graphique pointé l'équipe et simultanément appuyé sur la touche « MAJ » du clavier « ⬆ » et cliquer avec la souris sur le numéro d'équipe à mettre absente. Pour désélectionner, faire la même opération

Retour au Sommaire

3.D.1.G – Statistique Poule

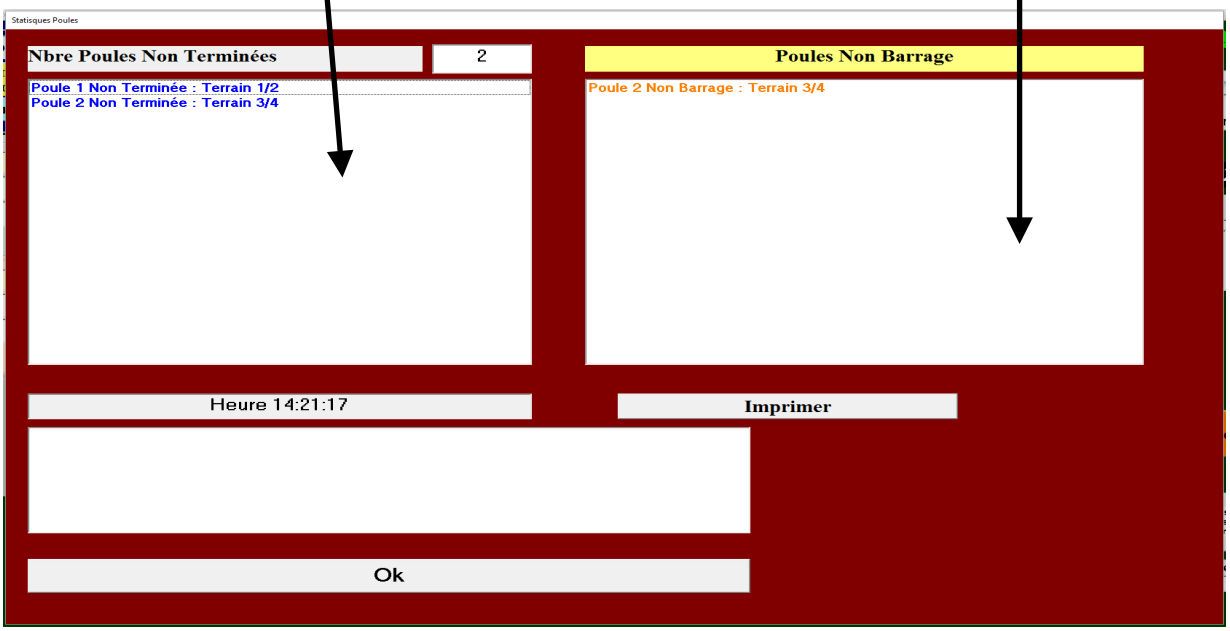
Visualise les poules qui ne sont pas terminées.

- Cliquer sur l'onglet « Statistiques Poules » pour ouvrir la fenêtre.



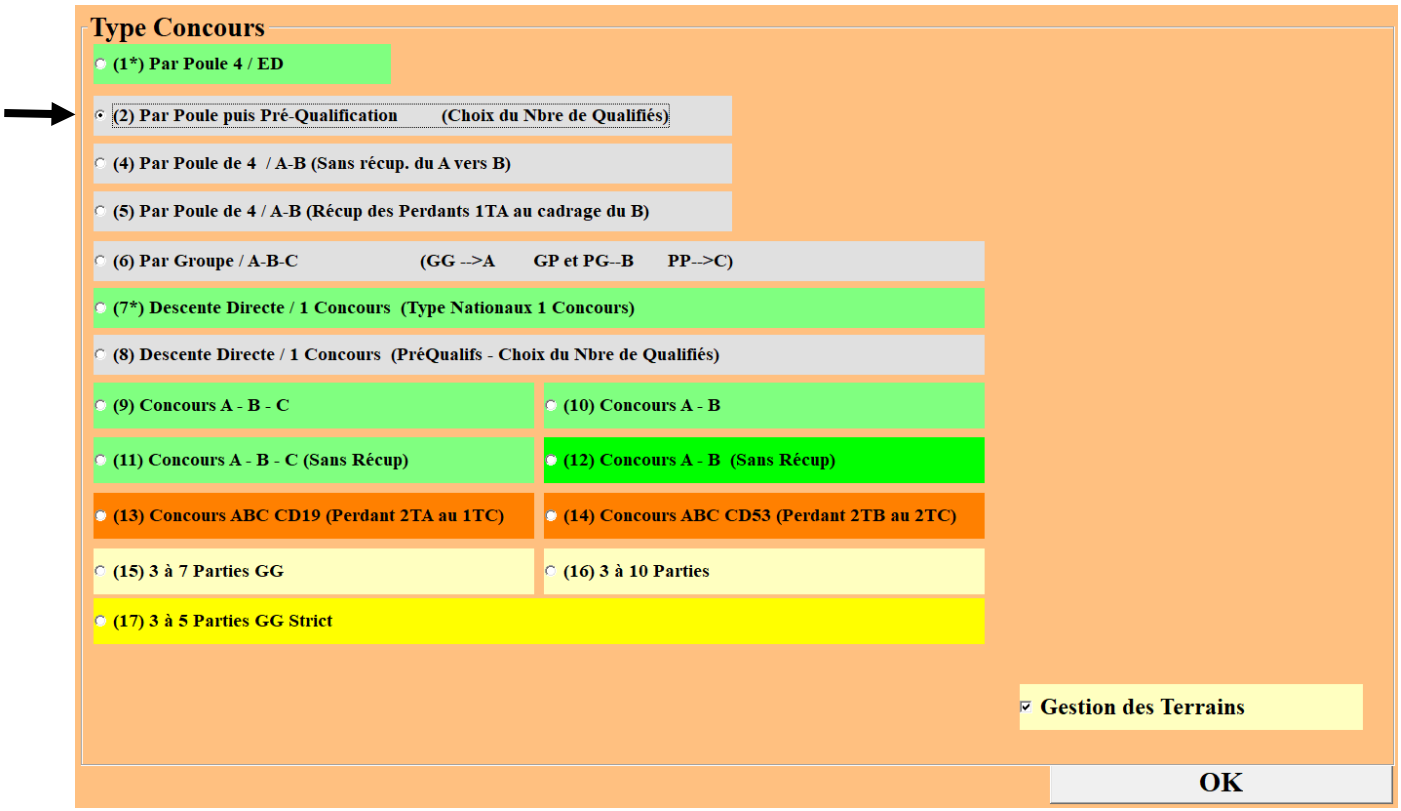
Cette fenêtre visualise les poules non terminées.

Cette fenêtre visualise les poules dont les parties de barrage ne sont pas en cours.

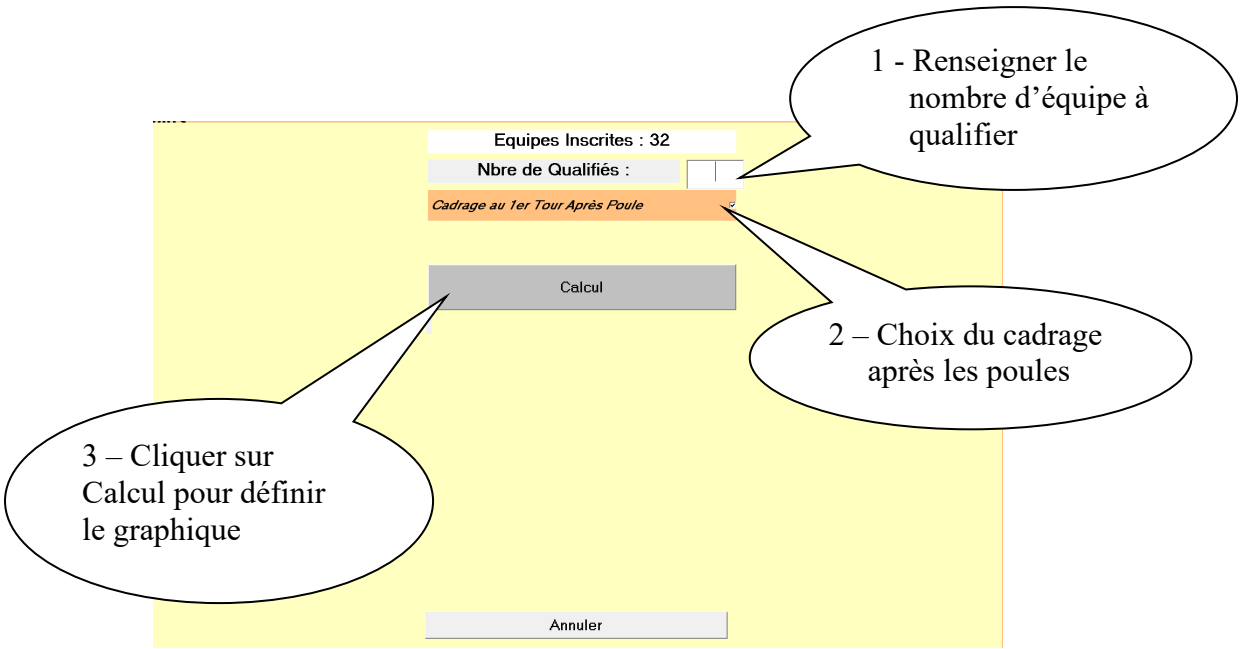


Retour au Sommaire

3.D.2 – Gestion du Graphique par poule puis Pré-Qualification
(Choix du Nbre de Qualifiés)

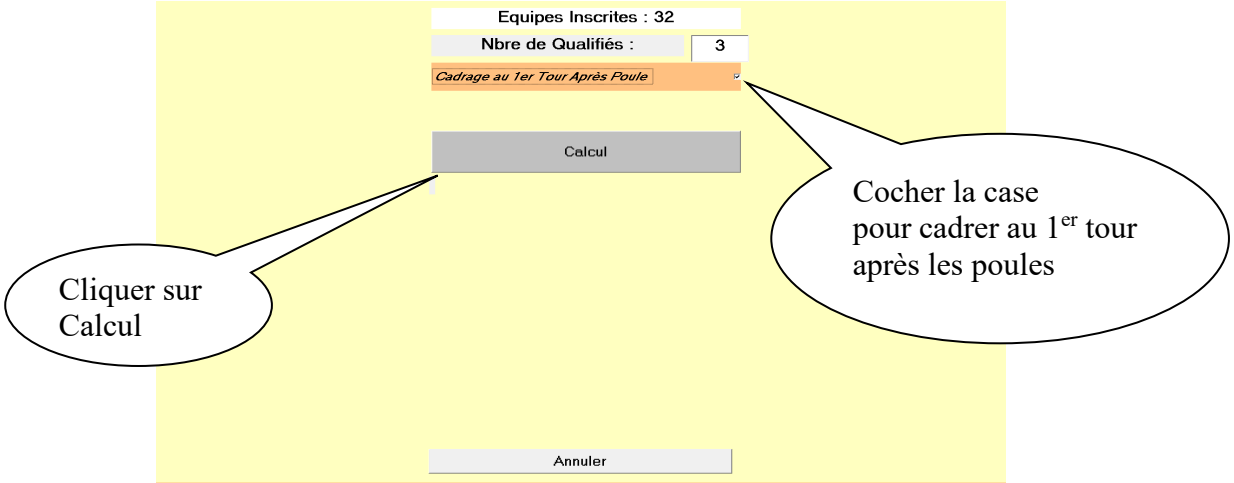


Vous choisissez et cochez par poule puis pré-qualification (Choix du Nbre de qualifiés) – (2). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :

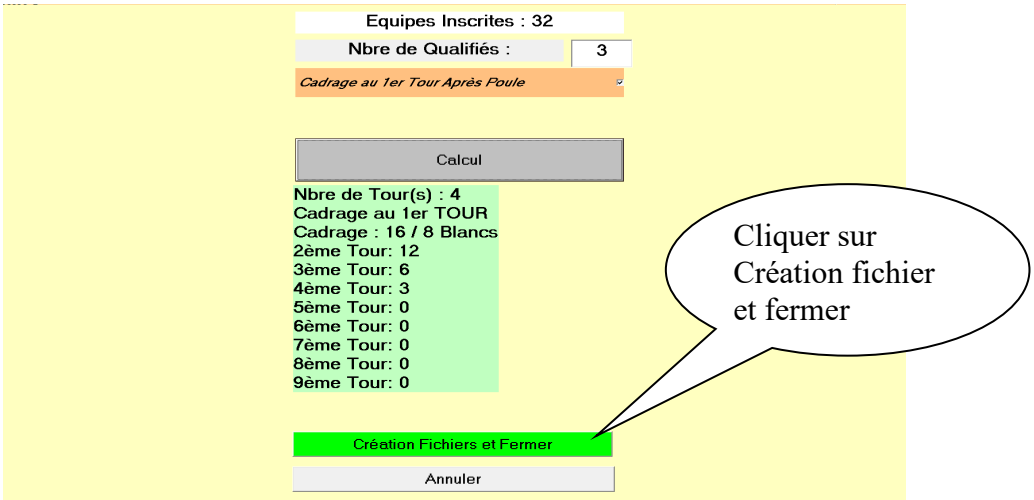


- **1er cas :** proposition de cadrage au 1er tour après les poules

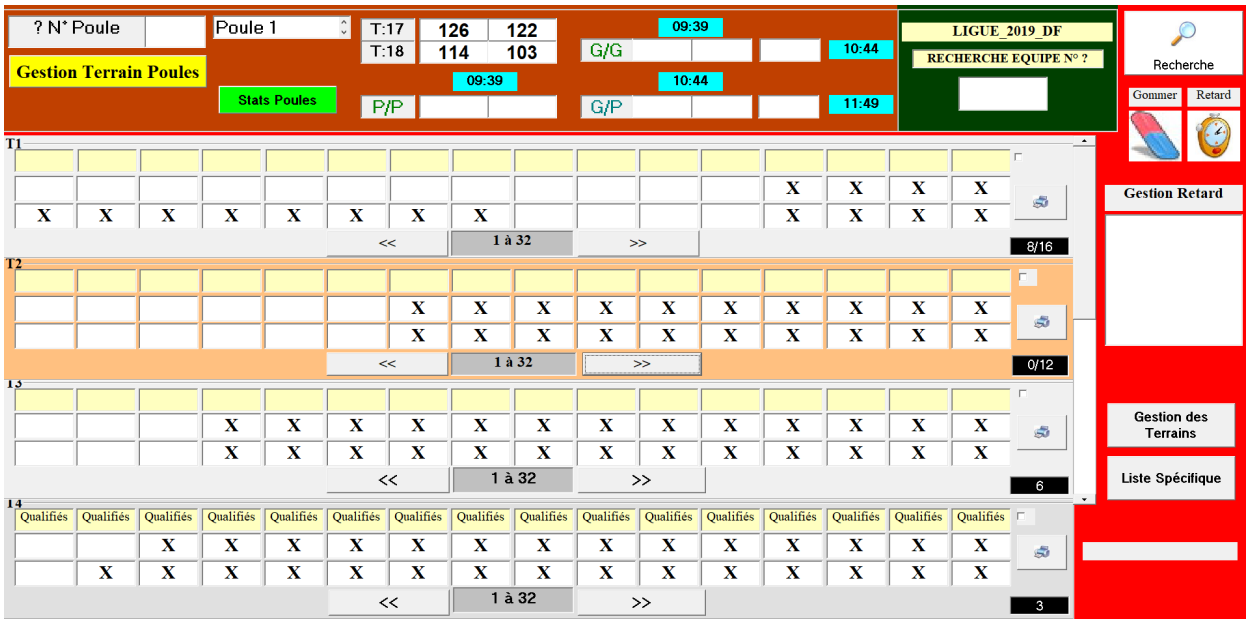
Etape 1 : calcul



Etape 2 : création du fichier et fermer

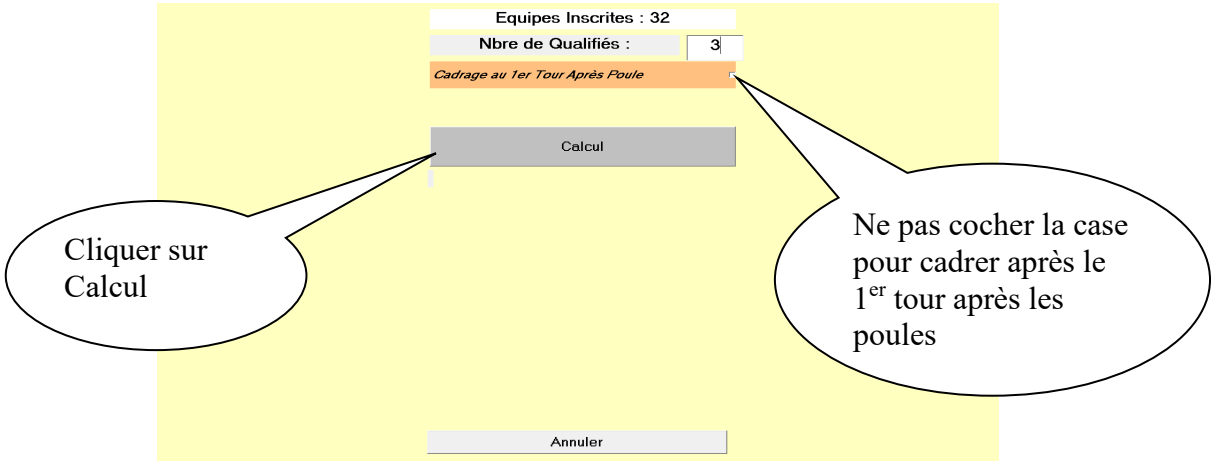


Après avoir cliqué sur « Création Fichier et Fermer », vous obtenez l'écran ci-dessous.

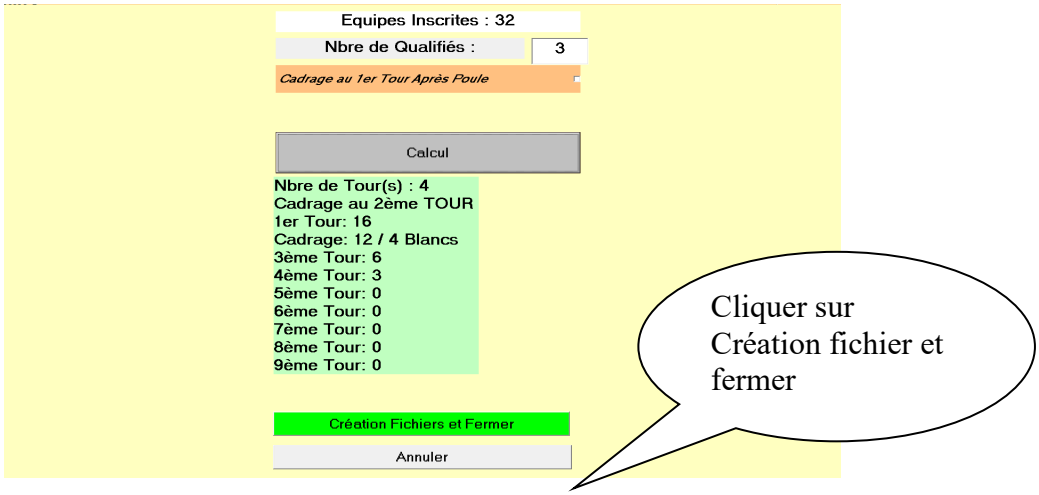


- **2eme cas** : pas de cadrage au 1er tour après les poules

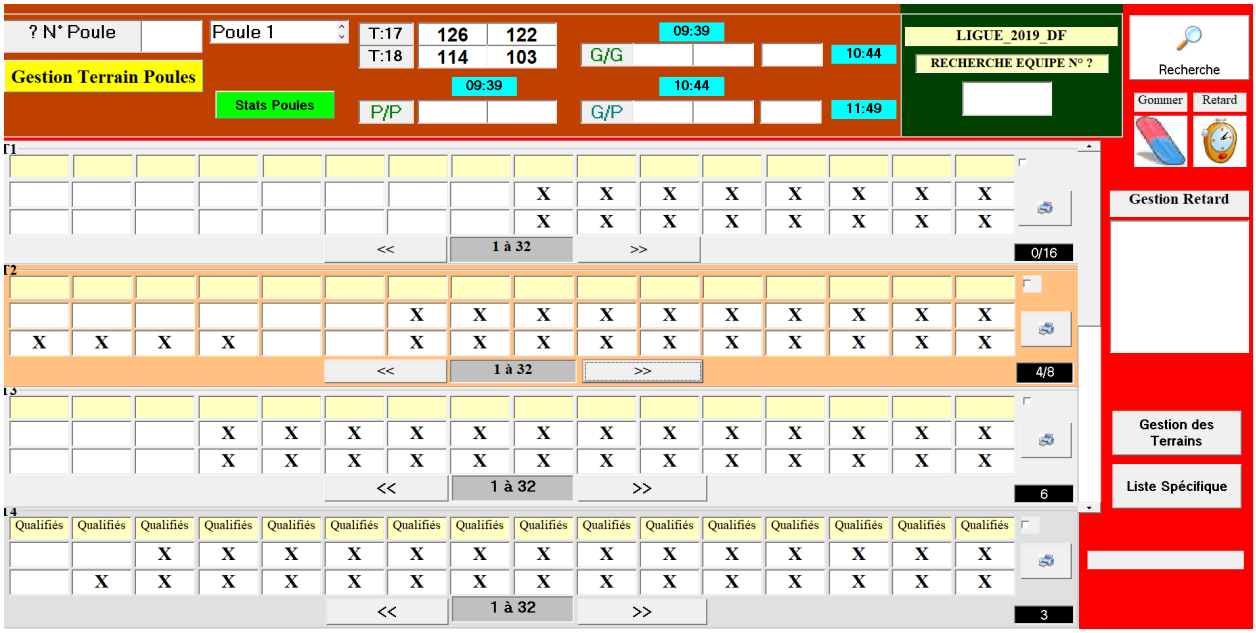
Etape 1 : calcul



Etape 2 : création du fichier et fermer



Après avoir cliqué sur « Création Fichier et Fermer », vous obtenez l'écran ci-dessous.

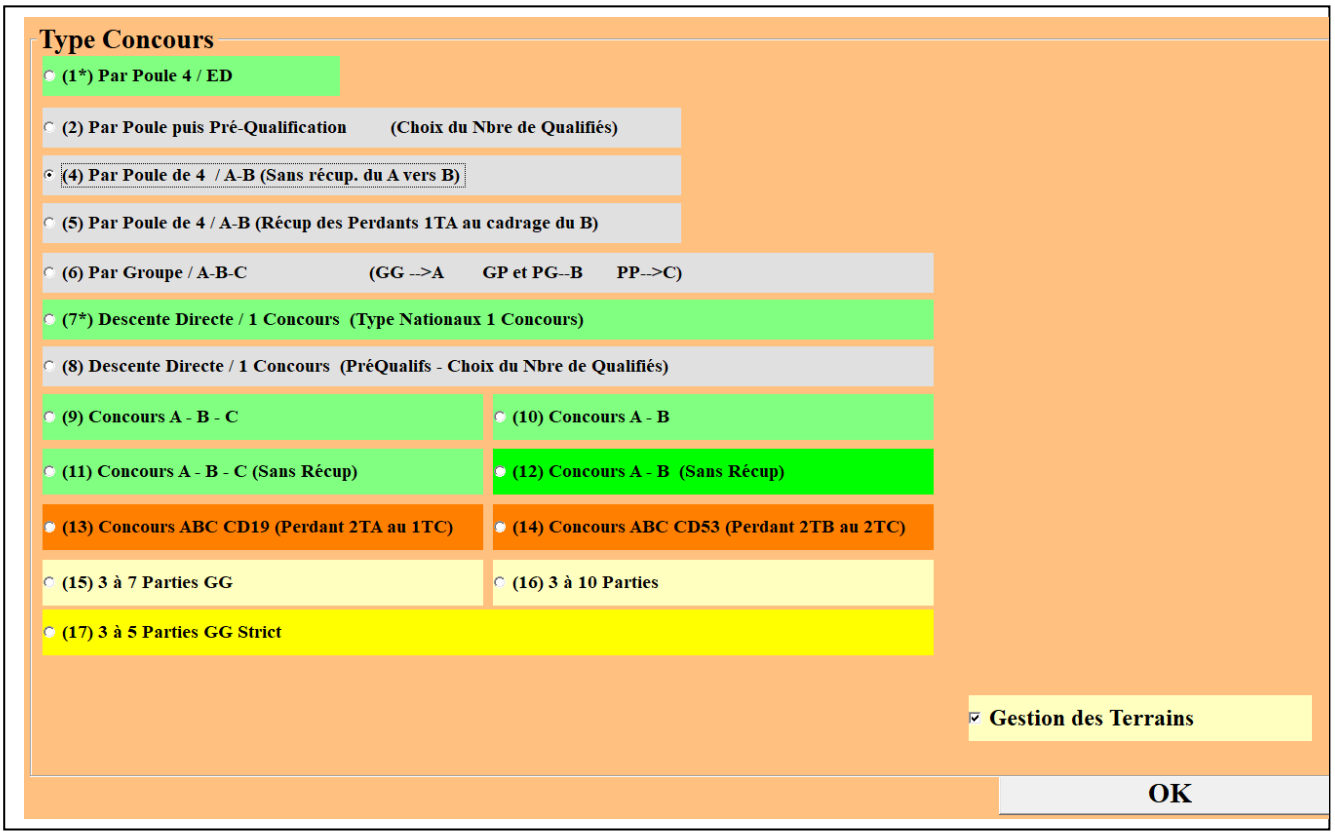


Le concours qualificatif terminé, vous devez extraire la liste spécifique (paragraphe 3.D.1.B.5.2).

Retour au Sommaire

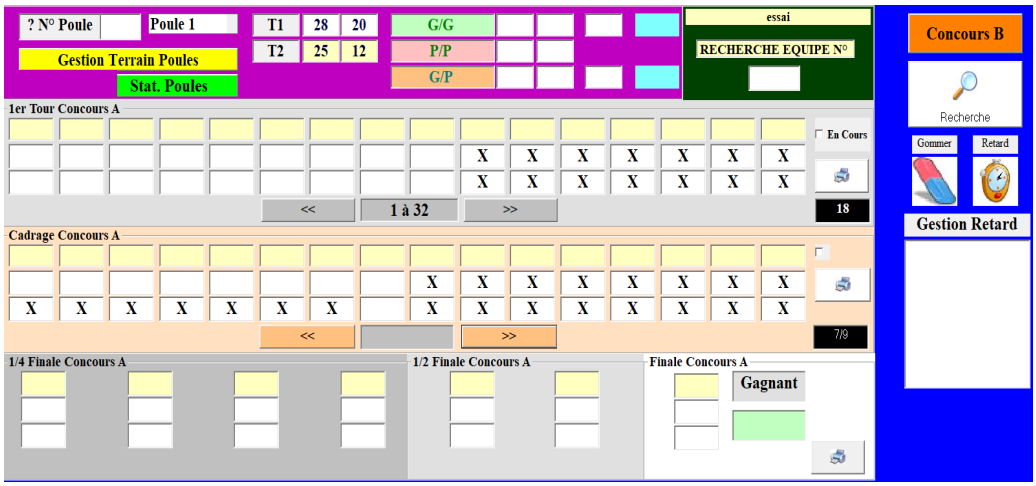
3.D.3 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B

(Sans récupération du A vers B)



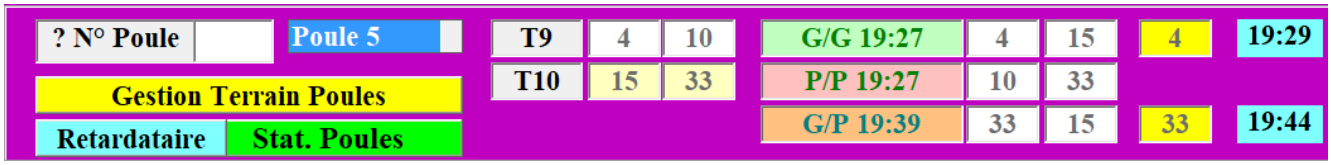
Vous choisissez et cochez Concours par Poule de 4 / A – B (Sans Récup. du A vers B)
Et vous cliquez sur « Ok ».

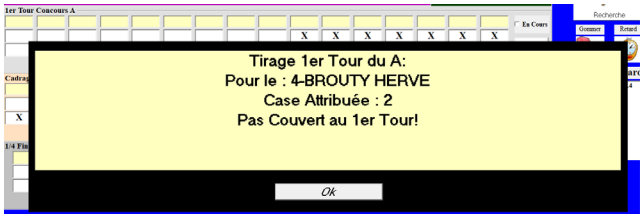
Après avoir cliqué sur « Concours par poule de 4 / Sans Récup. Du A vers B – (4) », vous obtenez l'écran ci-dessous.

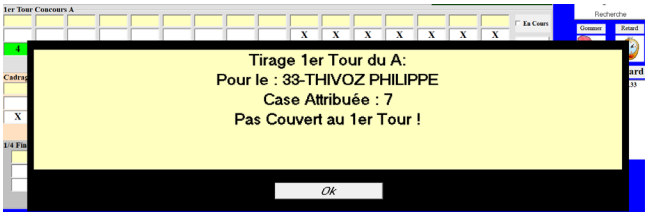


La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques. La différence est que l'équipe qui sort des poules continue dans le concours « A » et le perdant dans le concours « B ».

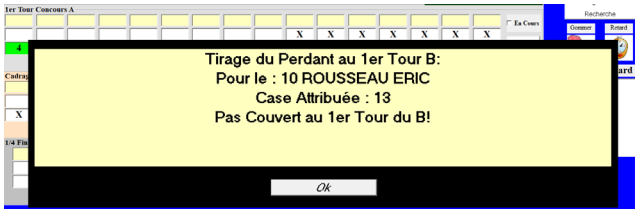
Dans notre exemple en poule 5, les équipes 4 et 33 sortent de poule après avoir gagné leurs 2 parties de poule, elles descendent dans le concours « A ». (Voir ci-dessous)

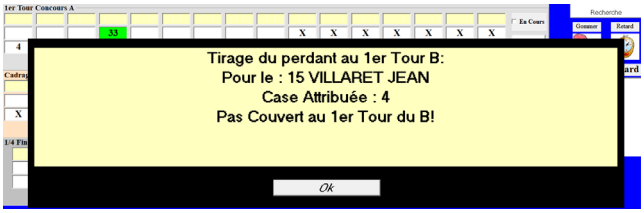


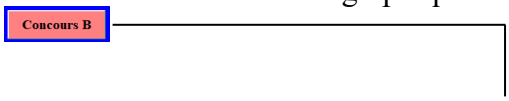


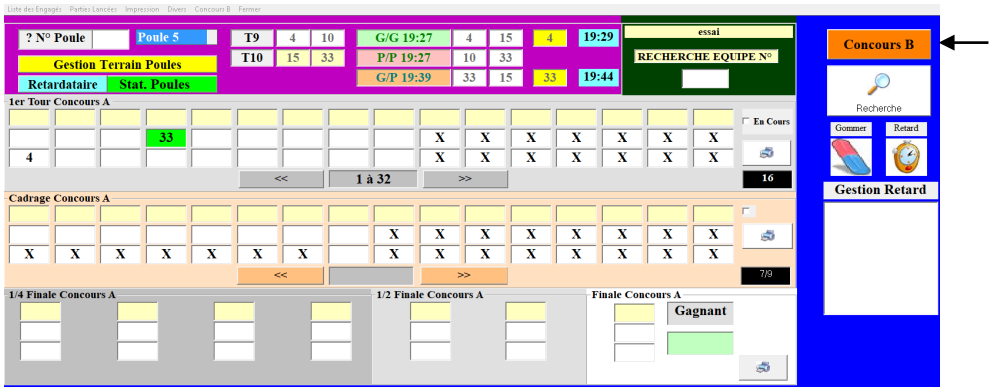


Et les équipes 10 et 15, qui ne sortent pas des poules, descendent dans le concours « B ». (Voir ci-dessous)

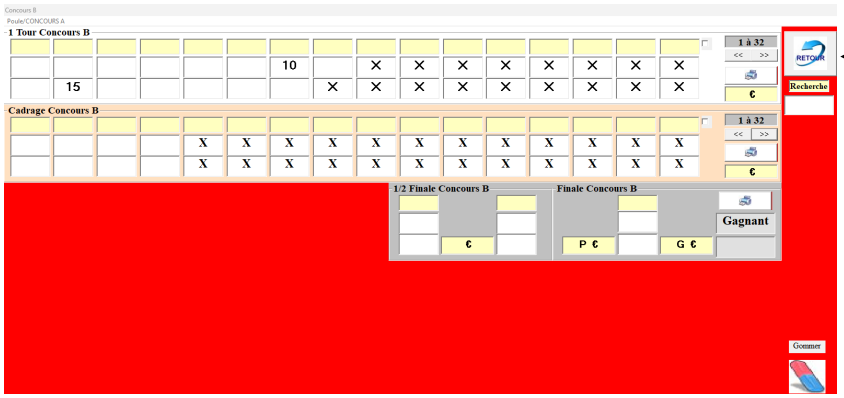




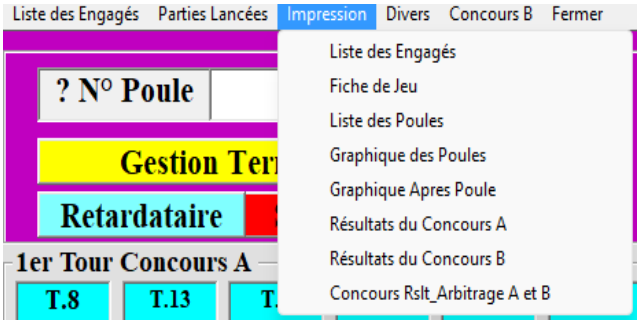
Pour passer du tableau graphique du « Concours A » au tableau graphique du « Concours B ».
Cliquer sur la touche « Concours B » 



Ci-dessous le tableau graphique du « Concours B ».
Pour revenir au tableau graphique du « Concours A », cliquer sur



Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.
Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).



Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et Sports
Siège Social: 13, rue Trigance-13002 MARSEILLE

Nom du Concours : 'essai — Nombre d'équipe : 33
Ligue/Comité : RHONE ALPES/CD ISERE

CONCOURS A — Perdant 1/8 ème de Finale A

Perdant 1/4 ème de Finale A

038	03803532	POTTIER ERIC	0380210/US SAINT EGREVE PETANQUE
038	03803017	BRANCAZ ALAIN	0380210/US SAINT EGREVE PETANQUE
038	03801323	VALLIER FREDERIC	0380210/US SAINT EGREVE PETANQUE
038	03815686	LAMARQUE ROLAND	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS
038	03826215	JULLIAND JEAN PIERRE	0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS
038	03827352	SORANZO LAURENT	0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS
069	01354187	BECKER HENRI	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE
069	00106853	BAYER PIERRE	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE
069	06905628	REYGAZA OLIVIER	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE
069	06910359	REYGAZA MICHEL	0691010/A S P VAULX VILLAGE
069	06923605	VERNILE ALEX	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON
069	04303162	BOUQUIN ROGER	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE

Perdant 1/2 ème de Finale A

038	03819026	CICHONSKI ERIC	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS
038	03801807	LAZZARI JEAN LUC	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS
038	03807584	REPELLIN JEAN-MICHEL	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS
038	03817896	BROUTY HERVE	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS
067	04714953	NAVAILS JULIEN	0672022/CB STRASBOURGEOIS
069	06916759	DUBOST THIERRY	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON

Finaliste A

028	00303668	PERRIN FRÉDÉRIC	0280013/HANCHES PETANQUE
013	01301683	PUCCINELLI JEAN MICHEL	0138001/B DE L'ELYSEE SALON
046	03411355	CORTES SIMON	0463004/GOURDON

Vainqueur A

038	03801220	DI FAZIO PATRICK	0380423/P C PIERRE SEMARD
038	03801221	CAVALLI YVES	0380423/P C PIERRE SEMARD
038	03819390	REBECCHI STEPHANE	0380423/P C PIERRE SEMARD

Equipe(s) Non Homogène(s) : 0/33 (0%)
Equipe(s) de la Ligue : 0/33 (0%) — Joueurs de la Ligue : 0/99 (0%)
Equipe(s) du Comité : 0/33 (0%) — Joueurs du Comité : 0/99 (0%)
Joueurs Elite : 8/99
Joueurs Honneur : 42/99 — Joueurs Classés : 50/99 (51%)
Joueurs Promotion : 20/99 (0%)
Critère X (% Joueur Promotion) = 0% — Joueurs Inconnus ou Etranger : 0/99
Critère Y (% Extérieur CD) = 100%
Critère Z (% Extérieur Ligue) = 100%

Manifestation Classée Grille C

Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et Sports
Siège Social: 13, rue Trigance-13002 MARSEILLE

Nom du Concours : 'essai — Nombre d'équipe : 15
Ligue/Comité : RHONE ALPES/CD ISERE

CONCOURS B — Perdant 1/8 ème de Finale B

Perdant 1/4 ème de Finale B

Perdant 1/2 ème de Finale B

092	09212052	CIAVATTA SÉBASTIEN	0920130/LOU PITCHOUN L ANCIEN
076	07608478	DUCHE AURELIEN	0762122/C S G SECTION PETANQUE
038	03816129	FORCELLA FABIEN	0380420/NAVIS PETANQUE
038	03827008	DEGAUDENZI BERTRAND	0380403/A P C EYBENS
038	03805878	MATTERA GEORGES	0380403/A P C EYBENS
038	03827070	MATTERA CHRISTOPHE	0380403/A P C EYBENS

Finaliste B

Vainqueur B

Equipe(s) Non Homogène(s) : 0/33 (0%)
Equipe(s) de la Ligue : 0/33 (0%) — Joueurs de la Ligue : 0/99 (0%)
Equipe(s) du Comité : 0/33 (0%) — Joueurs du Comité : 0/99 (0%)
Joueurs Elite : 8/99
Joueurs Honneur : 42/99 — Joueurs Classés : 50/99 (51%)
Joueurs Promotion : 20/99 (0%)
Critère X (% Joueur Promotion) = 0% — Joueurs Inconnus ou Etranger : 0/99
Critère Y (% Extérieur CD) = 100%
Critère Z (% Extérieur Ligue) = 100%

Manifestation Classée Grille C

Retour au Sommaire

3.D.4 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B

(Récupération des perdants 1TA au cadrage du B)

Type Concours

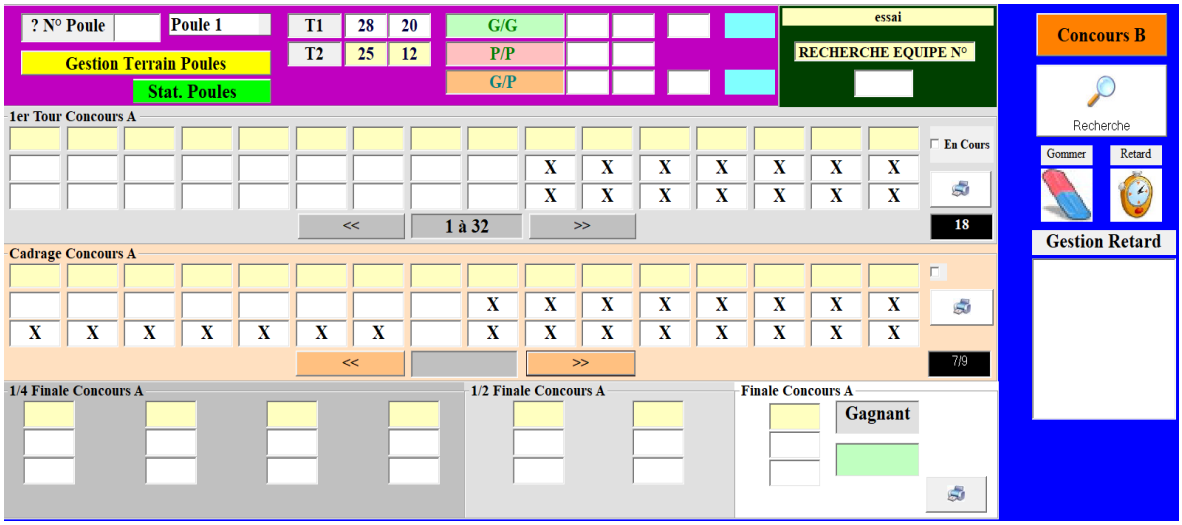
- (1*) Par Poule 4 / ED
- (2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
- (4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)
- (5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)
- (6) Par Groupe / A-B-C (GG -->A GP et PG--B PP-->C)
- (7*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)
- (8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)
- (9) Concours A - B - C
- (10) Concours A - B
- (11) Concours A - B - C (Sans Récup)
- (12) Concours A - B (Sans Récup)
- (13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)
- (14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)
- (15) 3 à 7 Parties GG
- (16) 3 à 10 Parties
- (17) 3 à 5 Parties GG Strict

☑ Gestion des Terrains

OK

Vous choisissez et cochez Concours par Poule de 4 / A – B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B). Et vous cliquez sur « Ok ».

Après avoir cliqué sur «Concours par poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B) – (4) », vous obtenez l'écran ci-dessous.



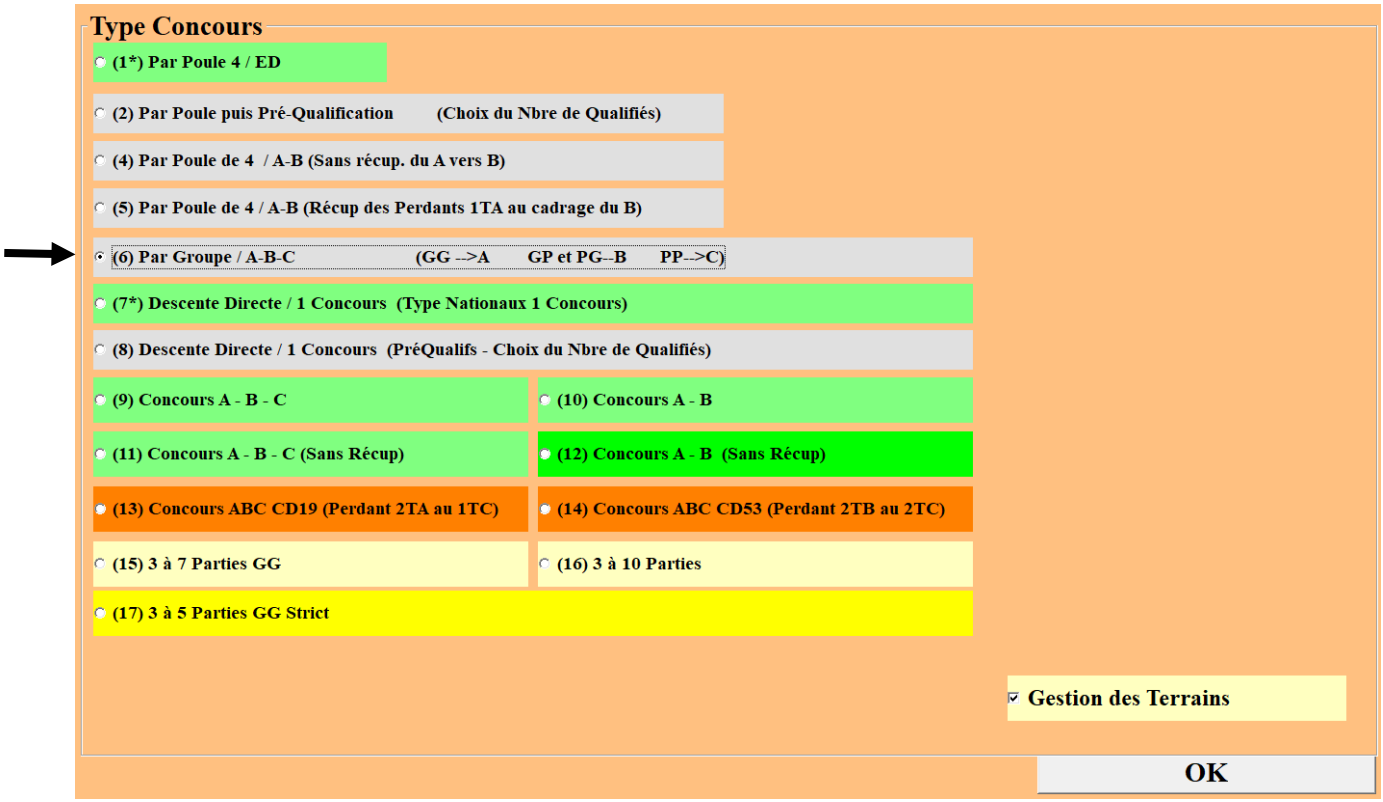
La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques.
La différence est :

- 1 – Les 2 équipes qui sortent des poules (Gagné 2 parties) continuent dans le « Concours A » et les 2 perdants dans le « Concours « B ».
- 2 - L'équipe qui perd à la 1ère partie après les poules du « Concours A » est reversée à la 2ème partie du « Concours B » (Cadrage).

Retour au Sommaire

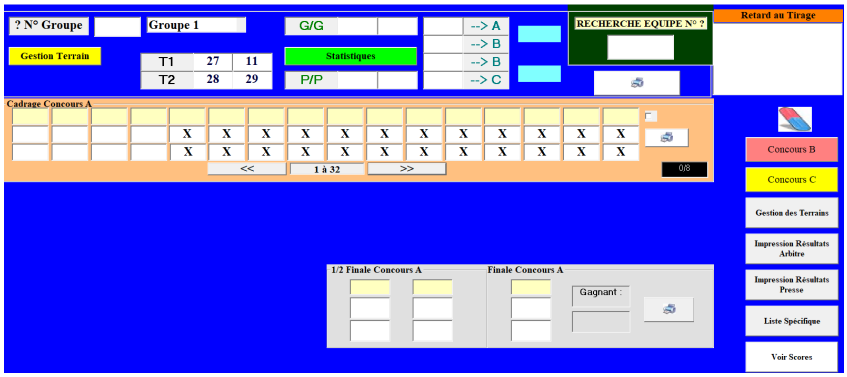
3.D.5 – Gestion du Graphique par Groupes / A-B-C

(GG → A GP et PG → B PP → C)



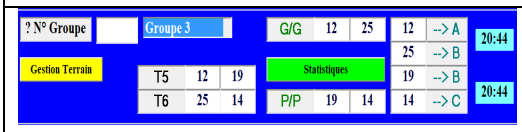
Vous choisissez et cochez Concours par Groupe / A – B (GG → A - GP et PG → B -PP → C)
Et vous cliquez sur « Ok ».

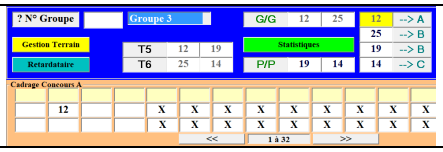
Après avoir cliqué sur «Concours par Groupe / A – B (GG → A - GP et PG → B -PP → C) – (6) », vous obtenez l'écran ci-dessous.



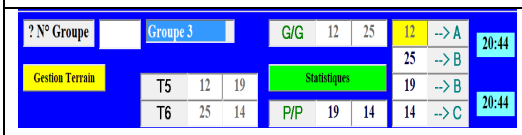
La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques.
La différence est :
- 1 – L'équipe qui a gagnée ses 2 parties du groupe continue dans le « Concours A ».
- 2 – Les 2 équipes qui n'ont gagné qu'une seule partie dans le groupe sont reversées dans le « Concours B ».
- 3 – L'équipe qui a perdu ses 2 parties du groupe joue dans le « Concours C ».

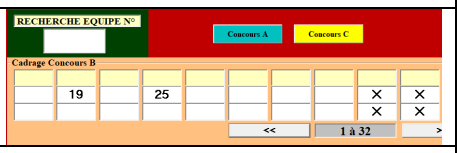
Dans notre exemple en groupe 3, l'équipe 12 sort 1ère du groupe après avoir gagné ses 2 parties de poule, elle descend dans le concours « A ». (Voir ci-dessous)



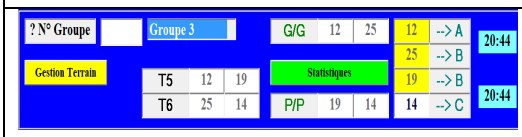


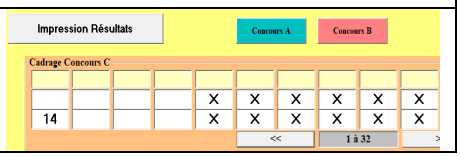
Les équipes 25 et 19, qui n'ont gagné qu'une partie, descendent dans le concours « B ».
(Voir ci-dessous)



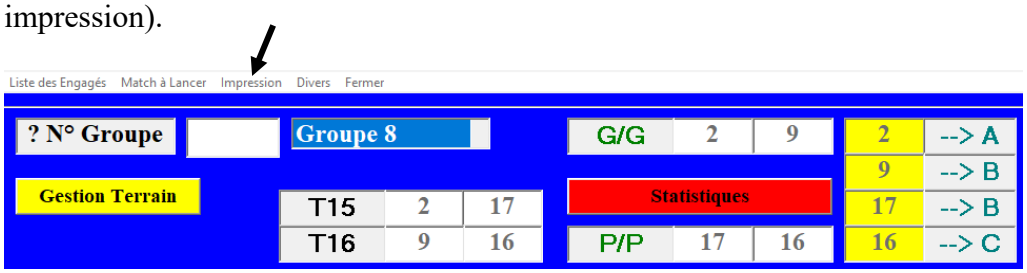


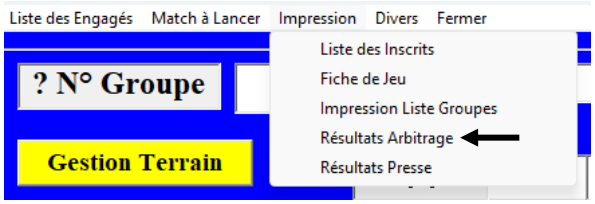
L'équipe 14 qui a perdu les deux parties, 4ème de groupe descend dans le « Concours C »
(Voir ci-dessous)





Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.
Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).

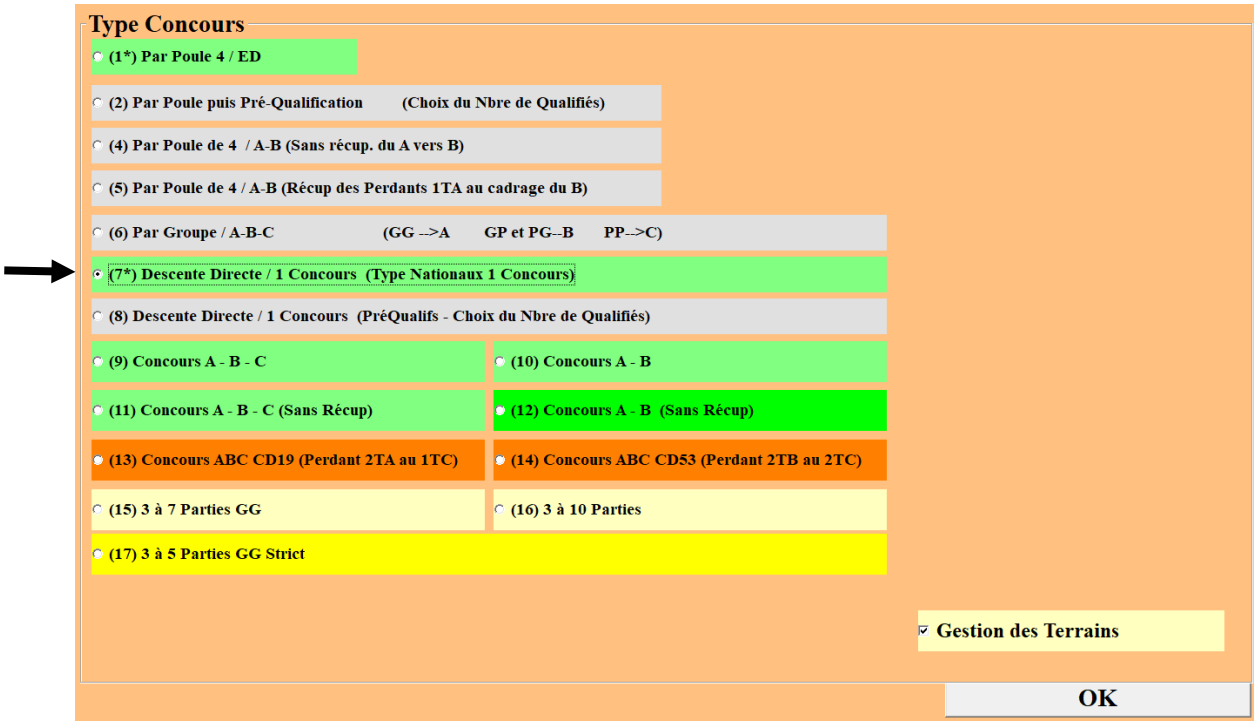




Retour au Sommaire

3.D.6 – Gestion du Graphique Descente Directe / 1 concours

(Type Nationaux 1 Concours)



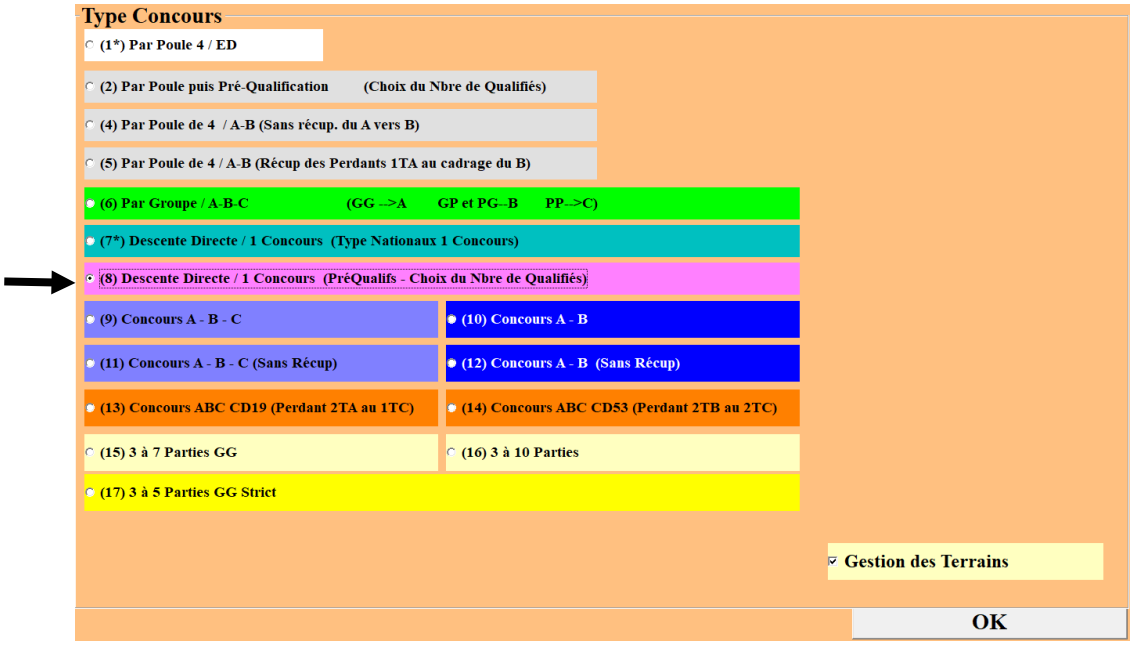
Vous choisissez et cochez Concours Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours – (7). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :

La saisie des résultats se fait comme pour le concours Par Poule 4 / ED.

Retour au Sommaire

3.D.7 – Gestion du Graphique Descente Directe / 1 concours

(Pré-Qualification – Choix du Nombre de Qualifiés)

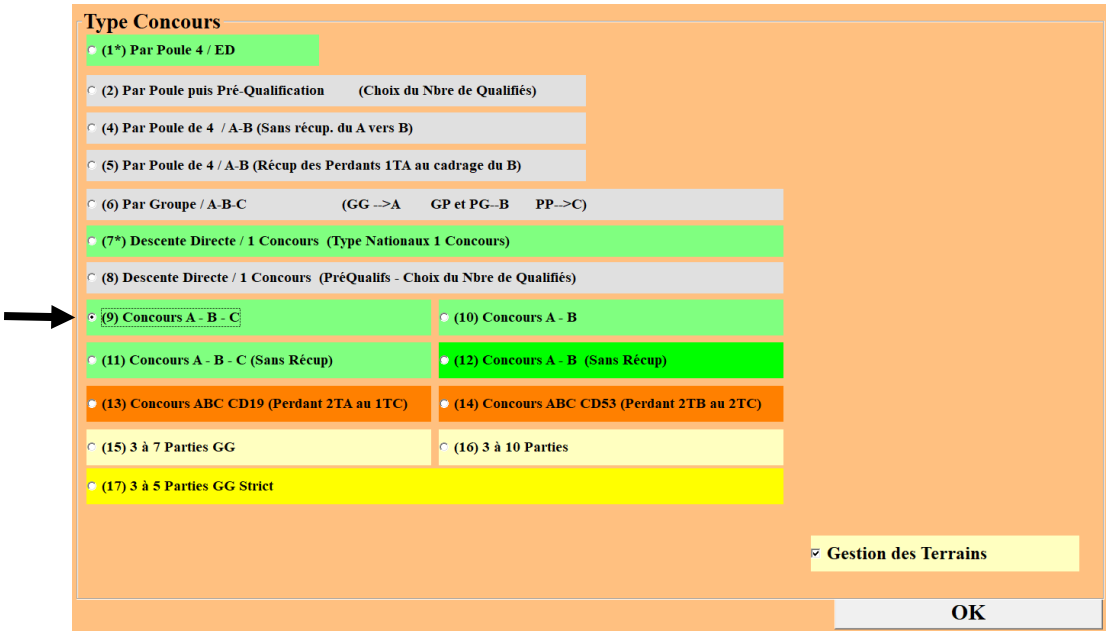


Vous choisissez et cochez par Descente Directe puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de qualifiés).
Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :

La création du Graphique se fait en cliquant sur « Création Fichiers et Fermer »
L'écran ci-dessous s'affiche :

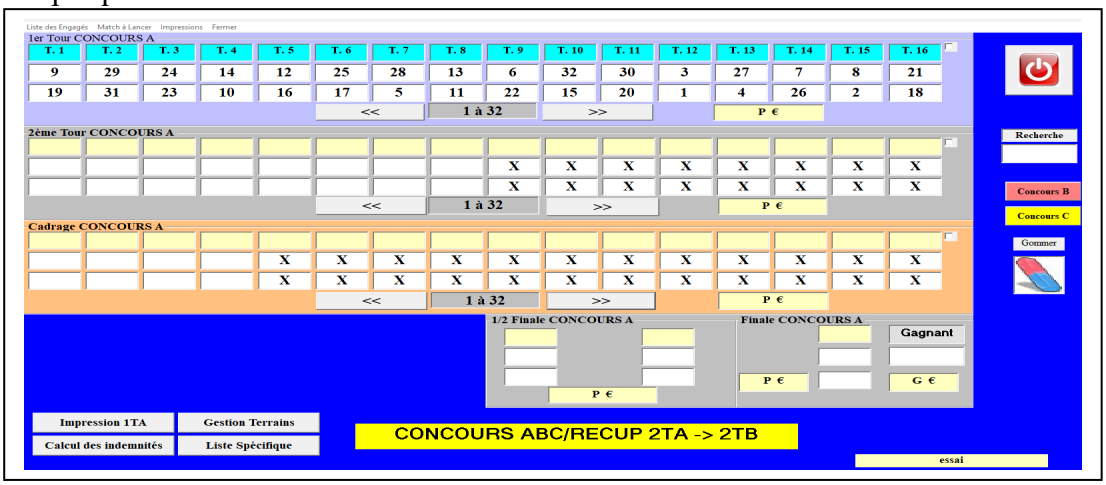
Retour au Sommaire

3.D.8 – Gestion du Graphique Concours A – B – C



Vous choisissez et cochez Concours A – B – C. Et vous cliquez sur « Ok ».
L'écran ci-dessous s'affiche :

Graphique « Concours A »

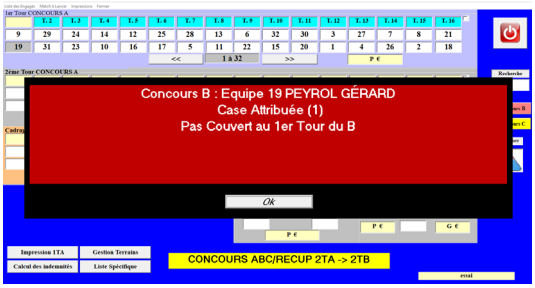


La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques.
La différence est :

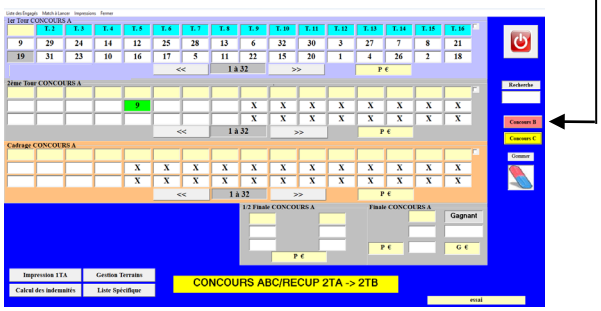
- 1 - L'équipe qui gagne la 1ère partie continue dans le « Concours A » et le perdant dans le « Concours « B ».
- 2 - L'équipe qui perd à la 2ème partie du « Concours A » est reversée à la 2ème partie du « Concours B ».
- 3 - L'équipe qui perd à la 1ère partie du « Concours B » est reversée dans le « Concours C ».

Dans notre exemple en terrain 1, l'équipe 9 est vainqueur, elle descend dans le concours « A ».
(Voir ci-dessous)

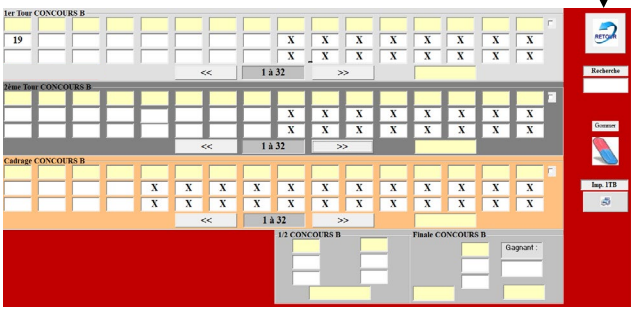
Et l'équipe 19, qui a perdu, descend dans le concours « B ».
(Voir ci-dessous).



Pour passer du tableau graphique du « Concours A » au tableau graphique du « Concours B ».
Cliquer sur la touche « Concours B »

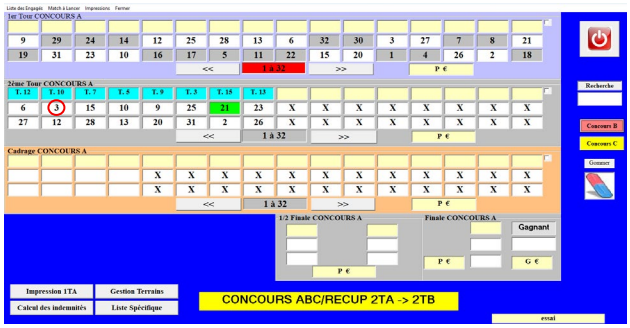


Ci-dessous le tableau graphique du « Concours B ».
Pour revenir au tableau graphique du « Concours A ».
Cliquer sur

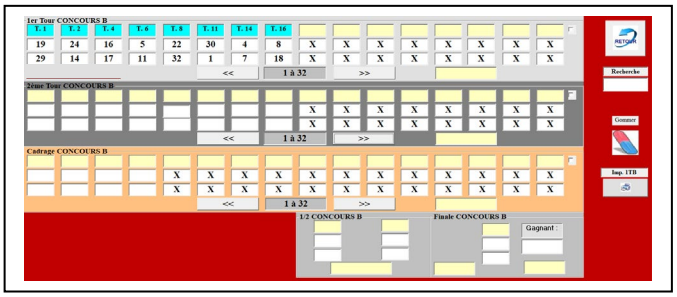


Vous poursuivez la saisie des résultats du premier tour comme pour les concours précédents

Graphique avant prise de résultat du deuxième tour du « Concours A ».

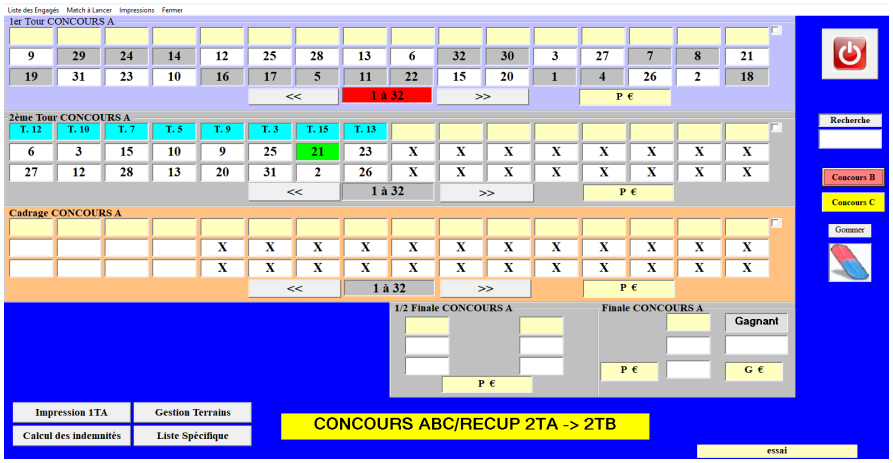


Graphique avant prise de résultat du premier tour du « Concours B ».

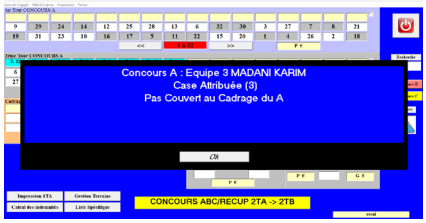


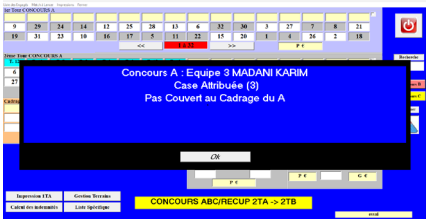
Tirage du 2ème tour du « Concours A »

Equipe « 3 » gagnante



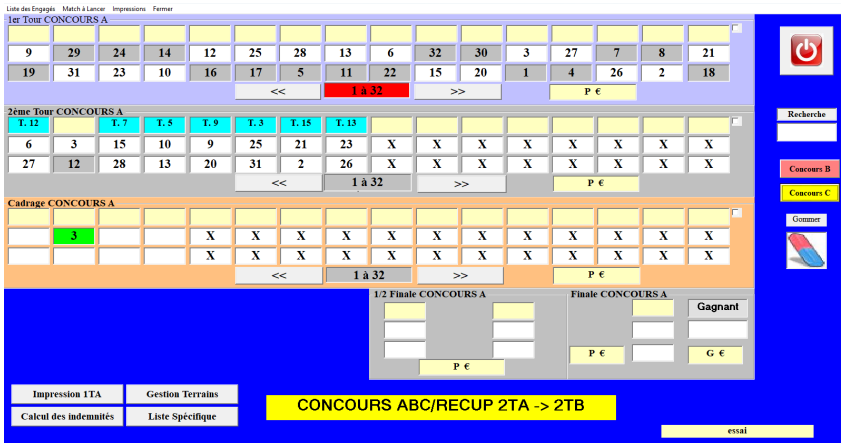
L'équipe 3 descend au 3ème tour du « Concours A »





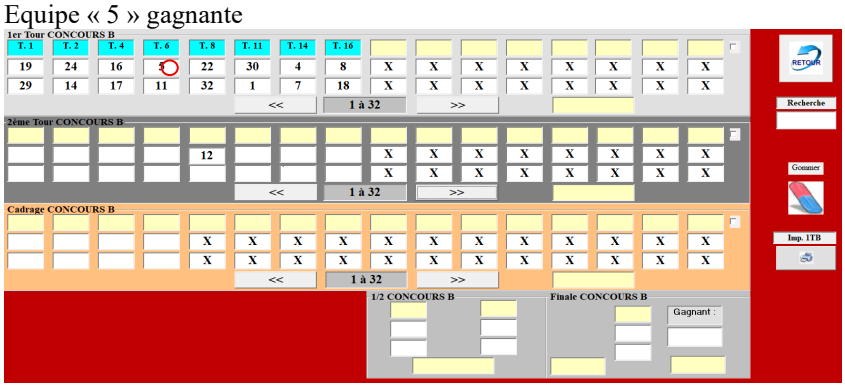
L'équipe 12 descend au 2ème tour du « Concours B »

Graphique « Concours A » après tirage du 2ème tour du « Concours A »

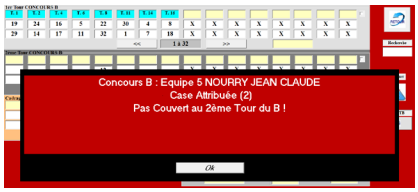


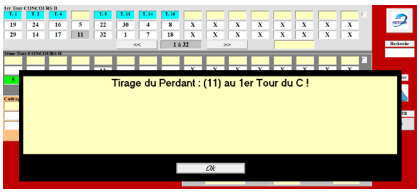
Tirage du 1er tour du « Concours B »

Equipe « 5 » gagnante



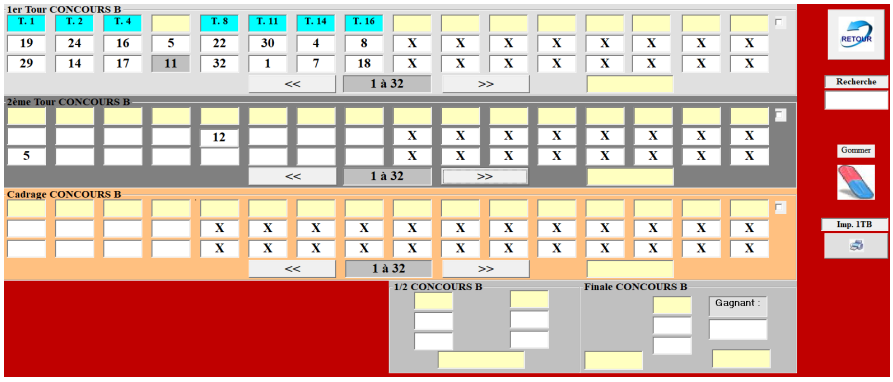
L'équipe 5 descend au 2ème tour du « Concours B »



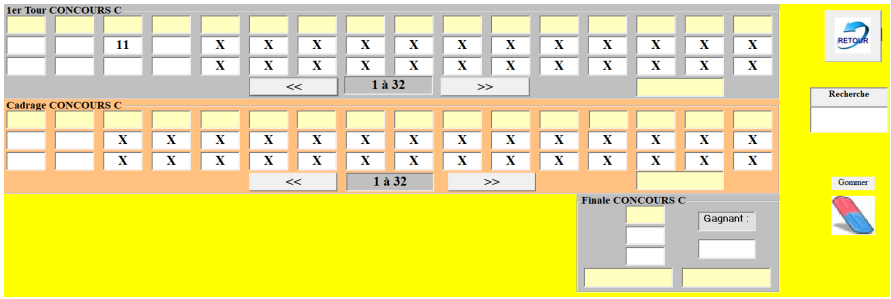


L'équipe 11 descend au 1er tour du « Concours C »

Graphique « Concours B » après tirage du 1er tour du « Concours B »

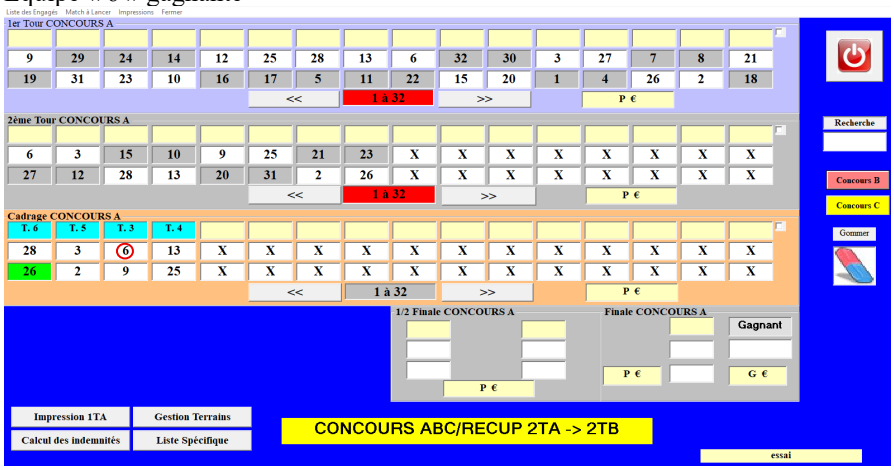


Graphique « Concours C » après tirage du 1er tour du « Concours B »

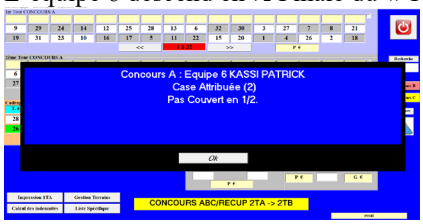


Tirage du 3ème tour (Cadrage) du « Concours A »

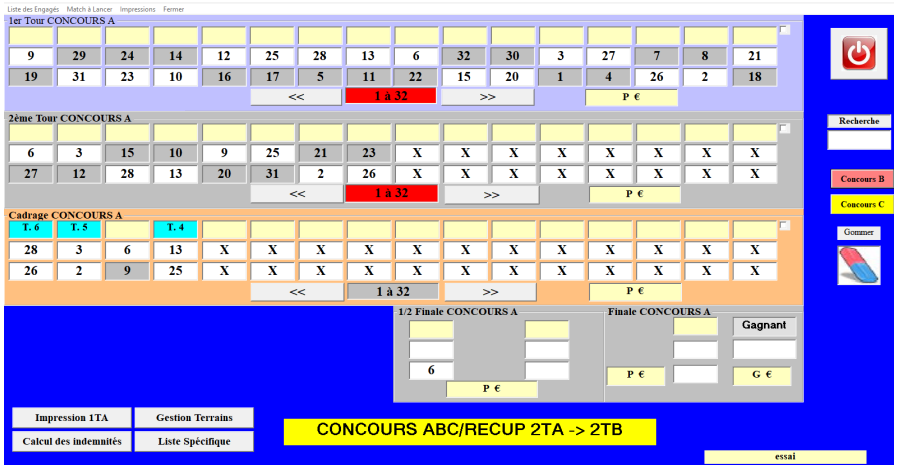
Equipe « 6 » gagnante



L'équipe 6 descend en ½ Finale du « Concours A »

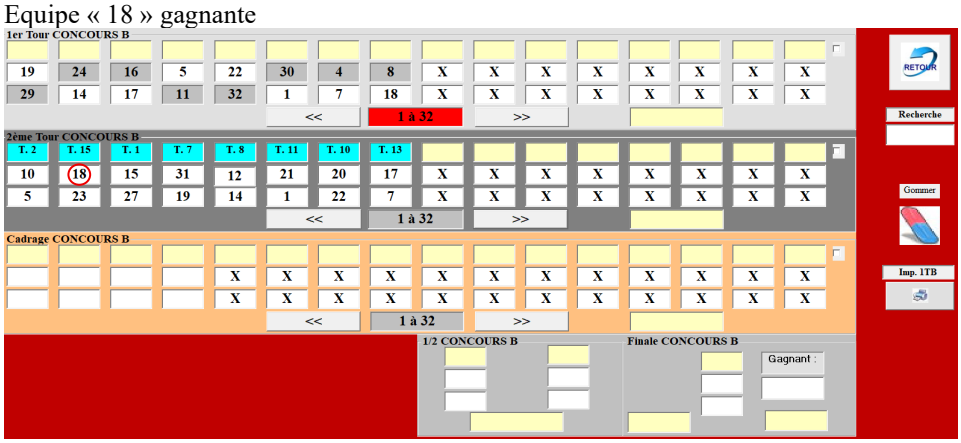


Graphique « Concours A » après tirage du 3ème tour (Cadrage) du « Concours A »

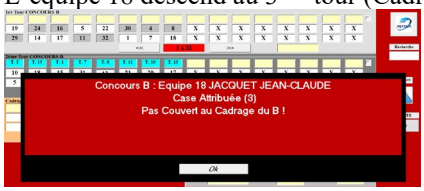


Tirage du 2ème tour du « Concours B »

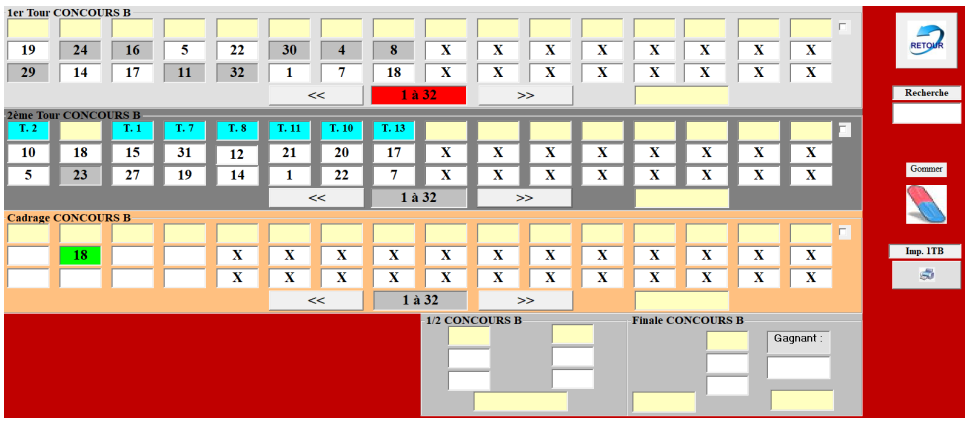
Equipe « 18 » gagnante



L'équipe 18 descend au 3ème tour (Cadrage) du « Concours B »

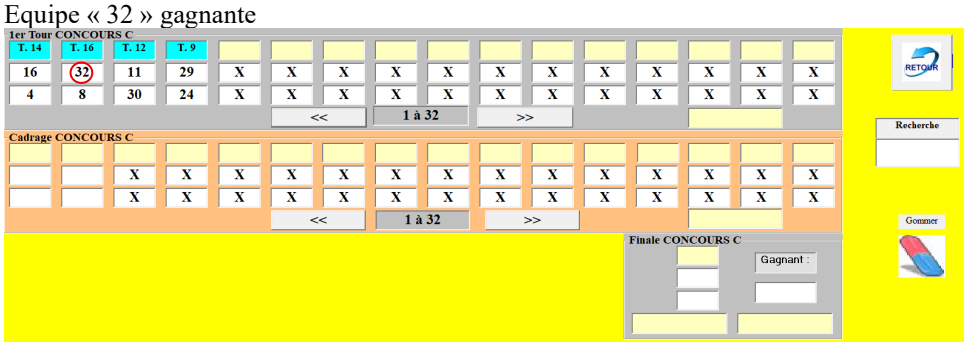


Graphique « Concours B » après tirage du 2ème tour du « Concours B »



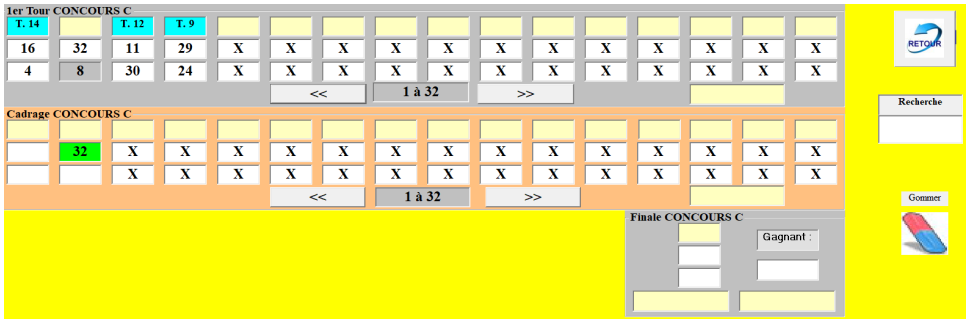
Tirage du 1er tour du « Concours C »

Equipe « 32 » gagnante



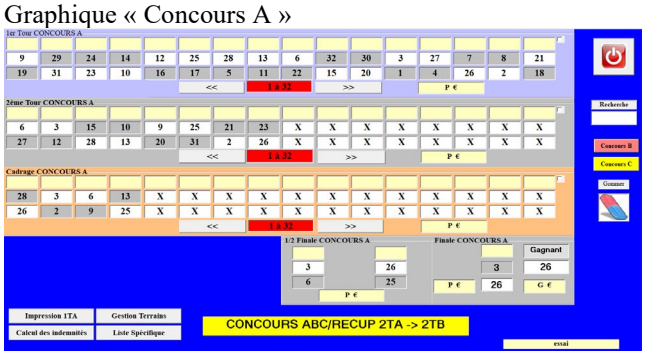
L'équipe 32 descend au 2ème tour (Cadrage) du « Concours C »

Graphique « Concours C » après tirage du 1er tour du « Concours C »

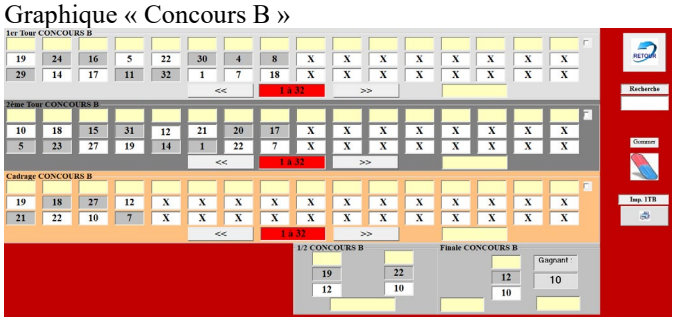


Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents, ci-dessous les graphiques des trois concours terminés.

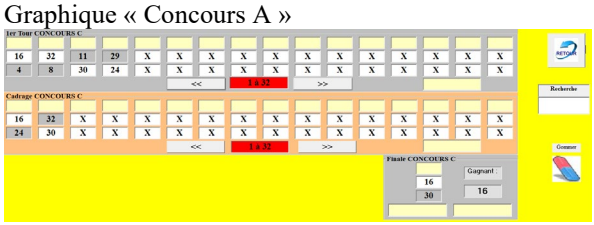
Graphique « Concours A »



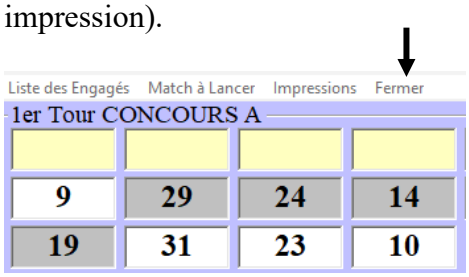
Graphique « Concours B »

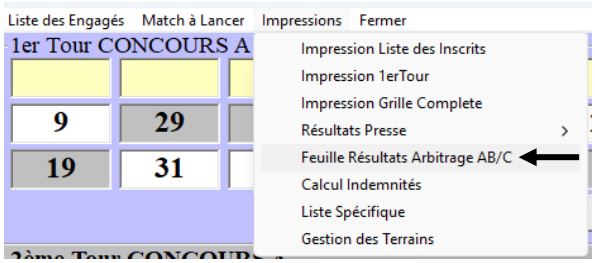


Graphique « Concours A »



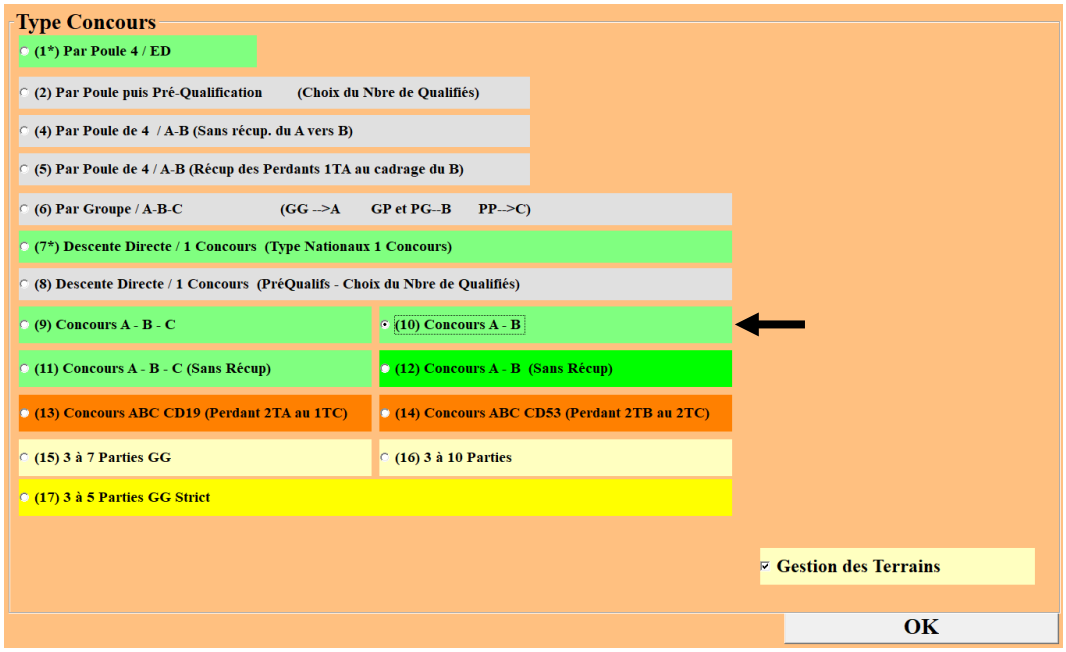
Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.
Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).





Retour au Sommaire

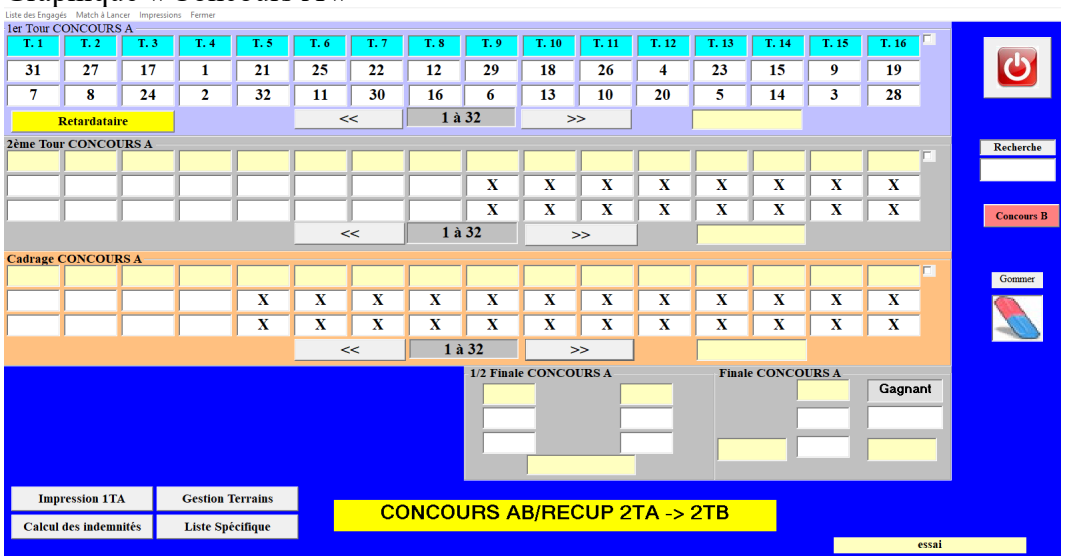
3.D.9 – Gestion du Graphique Concours A – B



Vous choisissez et cochez Concours A – B et vous cliquez sur « Ok ».

Après avoir cliqué sur « Concours A – B – (10) », vous obtenez l'écran ci-dessous.

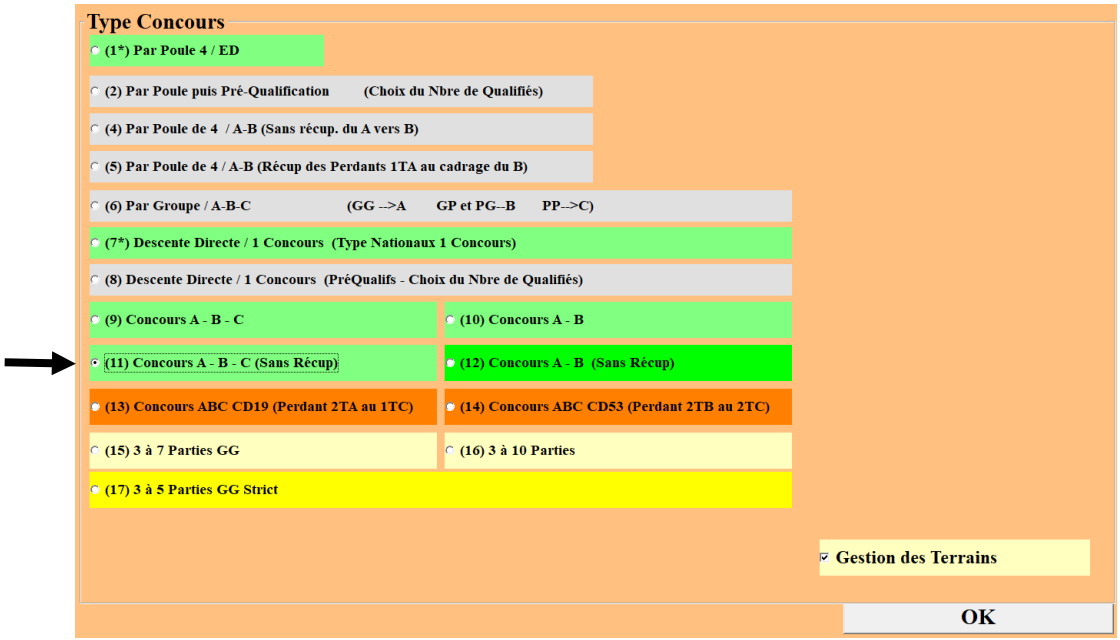
Graphique « Concours A »



La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques. La différence est que le gagnant de la première partie continue dans le concours « A » et le perdant dans le concours « B ».
A la différence du « Concours A – B - C » est qu'il n'y a pas de « Concours C ».

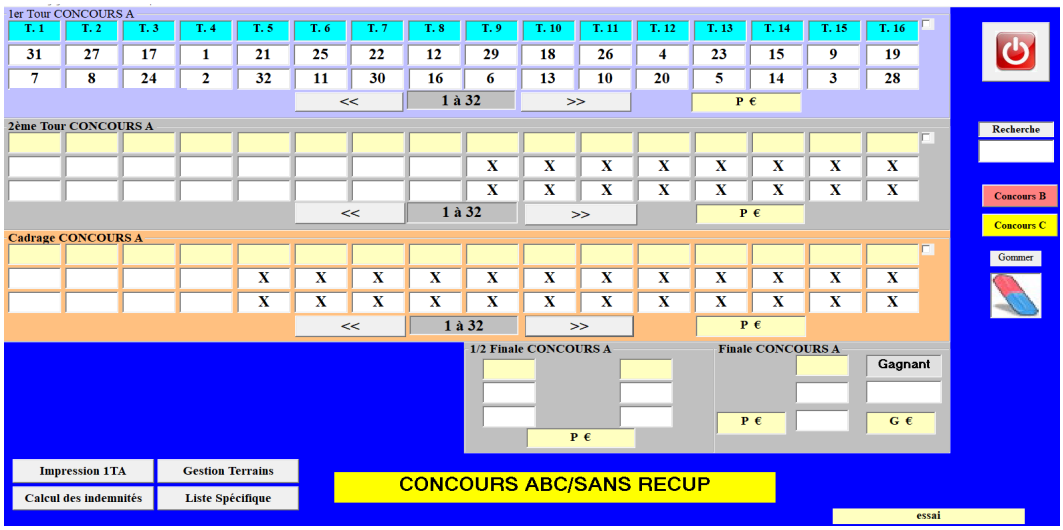
Retour au Sommaire

3.D.10 – Gestion du Graphique Concours A – B – C
(Sans Récupération)



Vous choisissez et cochez Concours A – B – C (Sans Récup) et vous cliquez sur « Ok ».

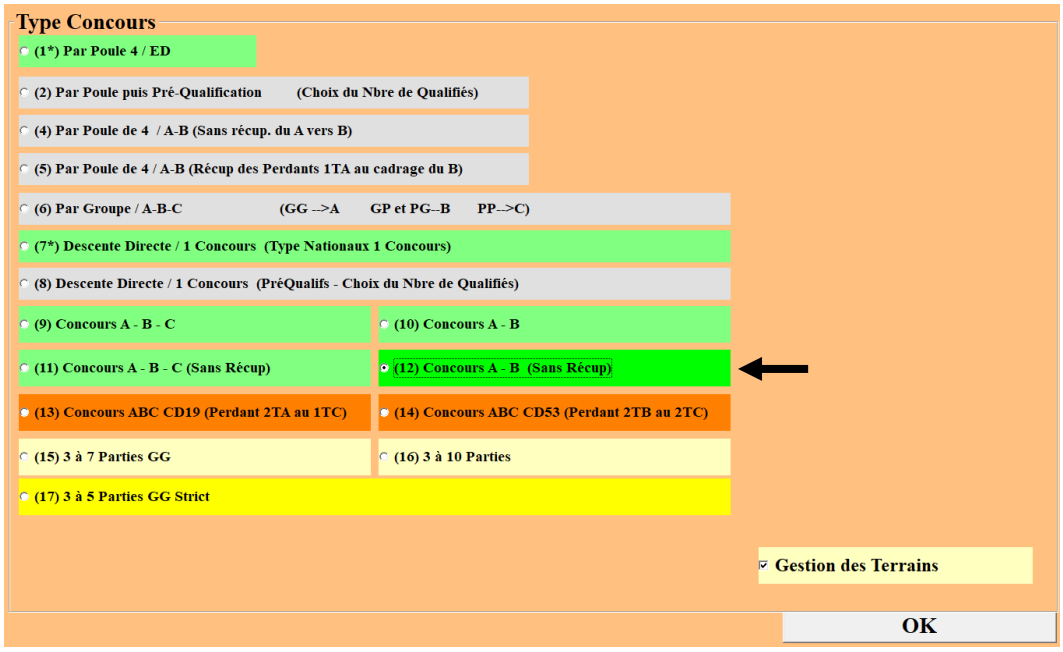
Après avoir cliqué sur «Concours A – B – C (Sans Récup) – (11) », vous obtenez l'écran ci-dessous.



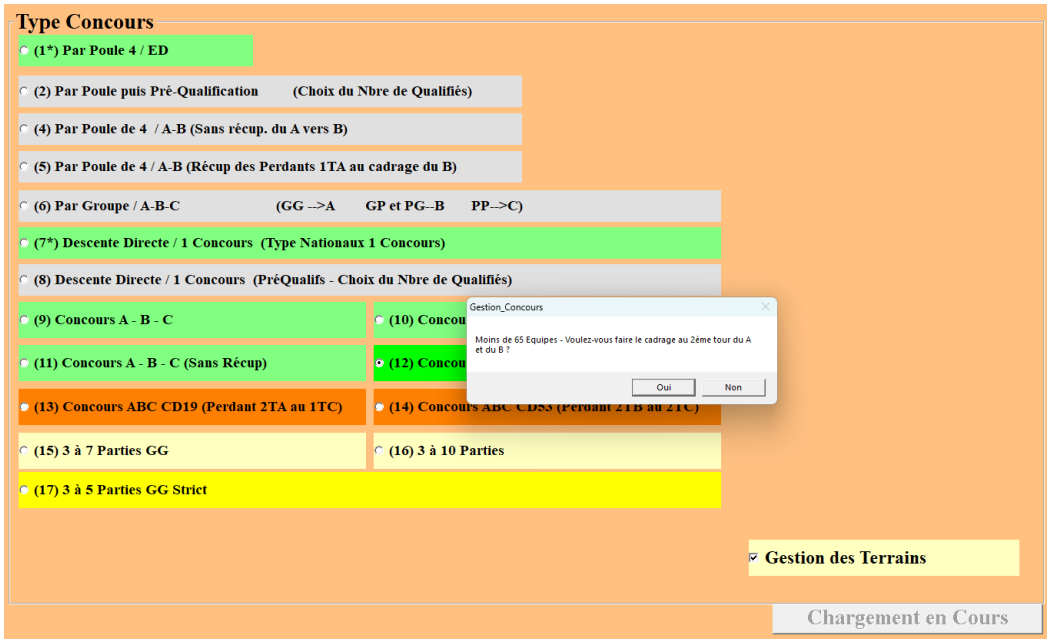
La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques.
La différence est que le gagnant de la première partie continue dans le « Concours A » et le perdant dans le « Concours B ». Le gagnant de la première partie du « Concours B » continue dans le « Concours B » et le perdant dans le « Concours C ».

Retour au Sommaire

3.D.11 – Gestion du Graphique Concours A – B
(Sans Récupération)

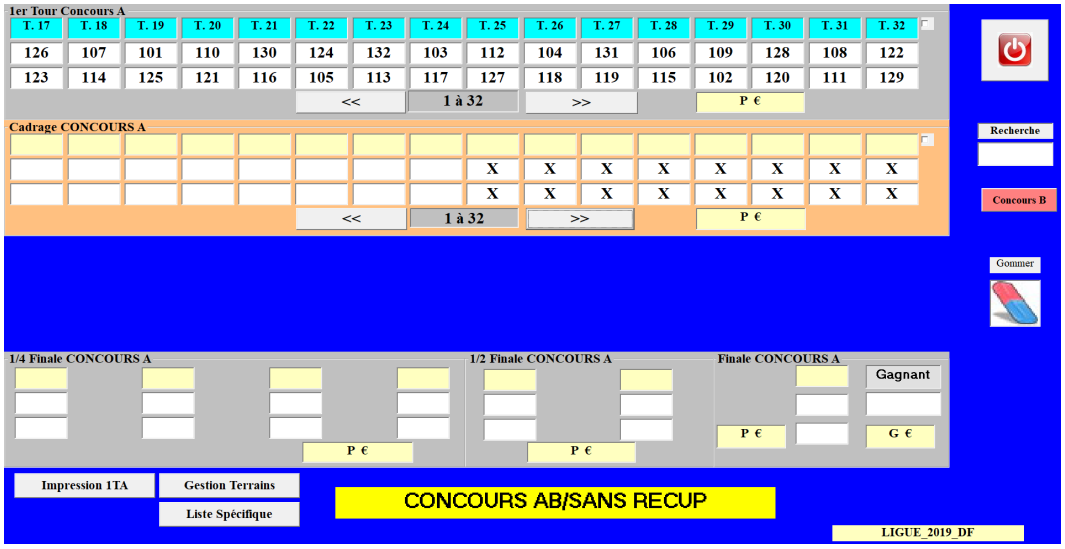


Vous choisissez et cochez Concours A – B (Sans Récup) – (12). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :



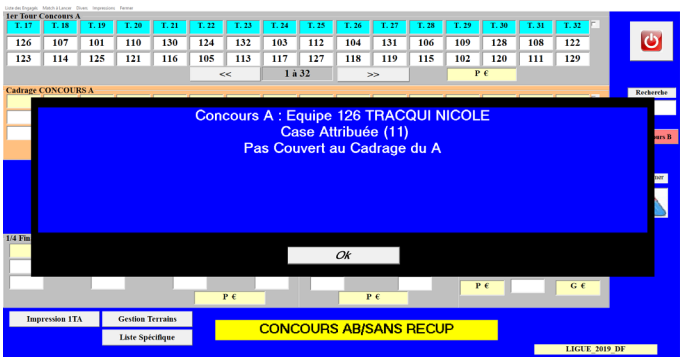
Si le nombre d'inscrits est inférieur à 65 équipes vous devez choisir à quel tour vous voulez faire le cadrage.

Après la réponse choisie, l'écran graphique s'affiche.

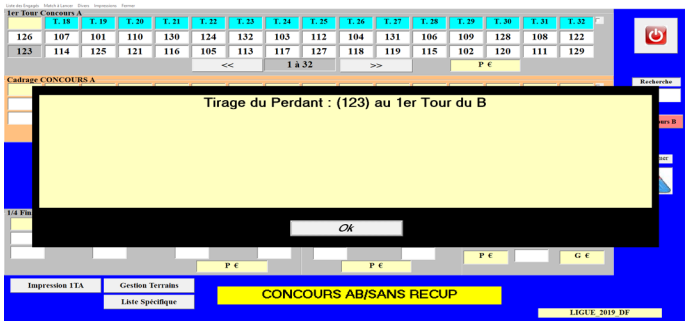


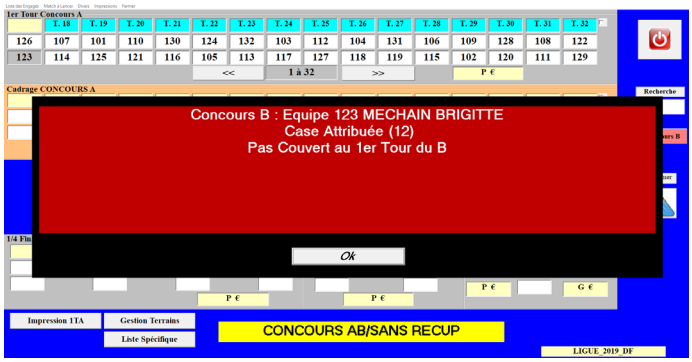
La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques. La différence est que le gagnant de la première partie continue dans le concours « A » et le perdant dans le concours « B ».

Dans notre exemple en terrain 17, l'équipe 126 est vainqueur, elle descend dans le concours « A ». (Voir ci-dessous)



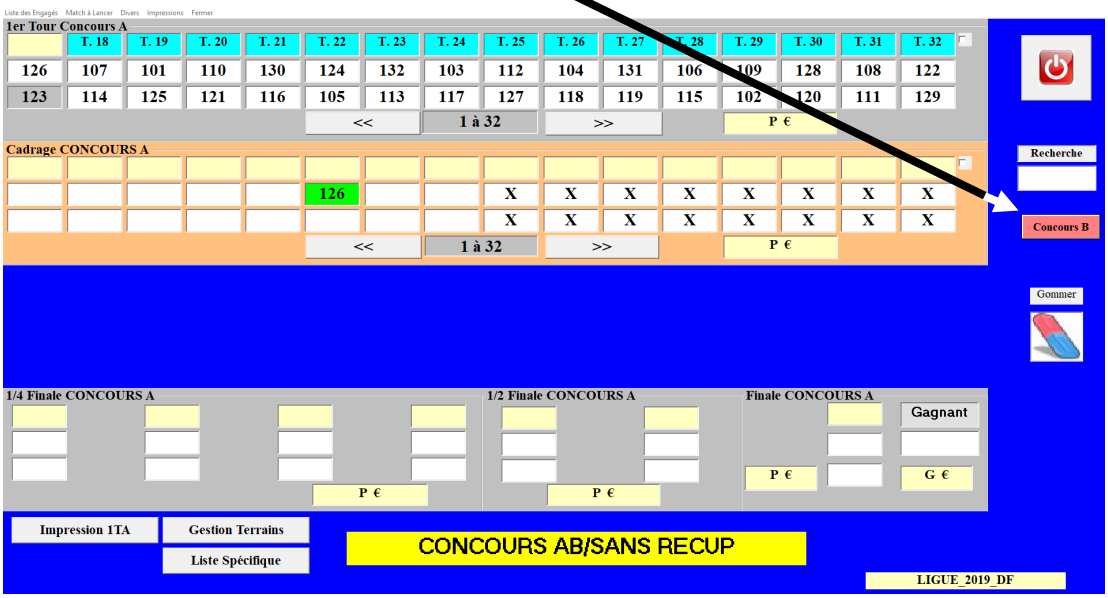
Et l'équipe 123, qui a perdu, descend dans le concours « B ». (Voir ci-dessous)





Pour passer du tableau graphique du « Concours A » au tableau graphique du « Concours B ».

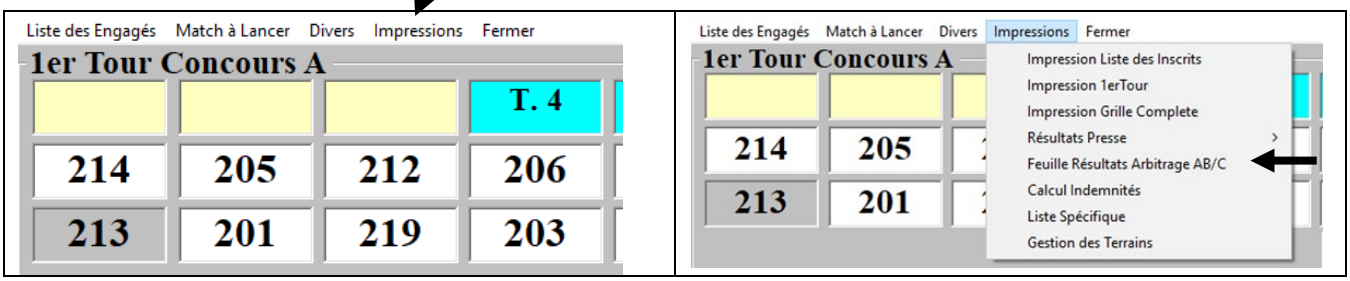
Cliquer sur la touche « Concours B »



Ci-dessous le tableau graphique du « Concours B ».

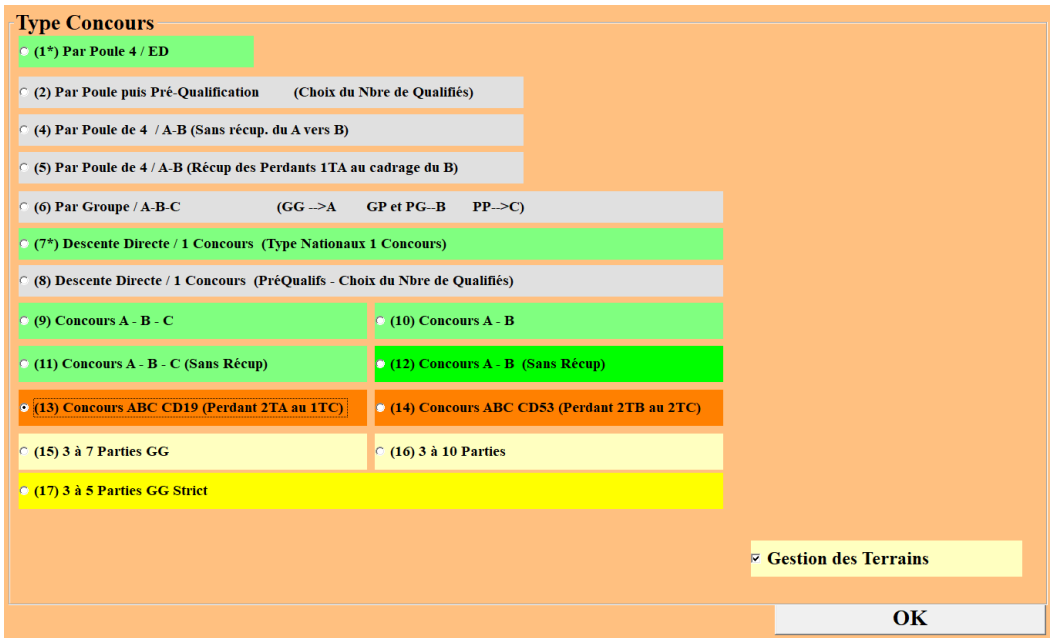
Pour revenir au tableau graphique du « Concours A », cliquer sur

Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.
Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).



Retour au Sommaire

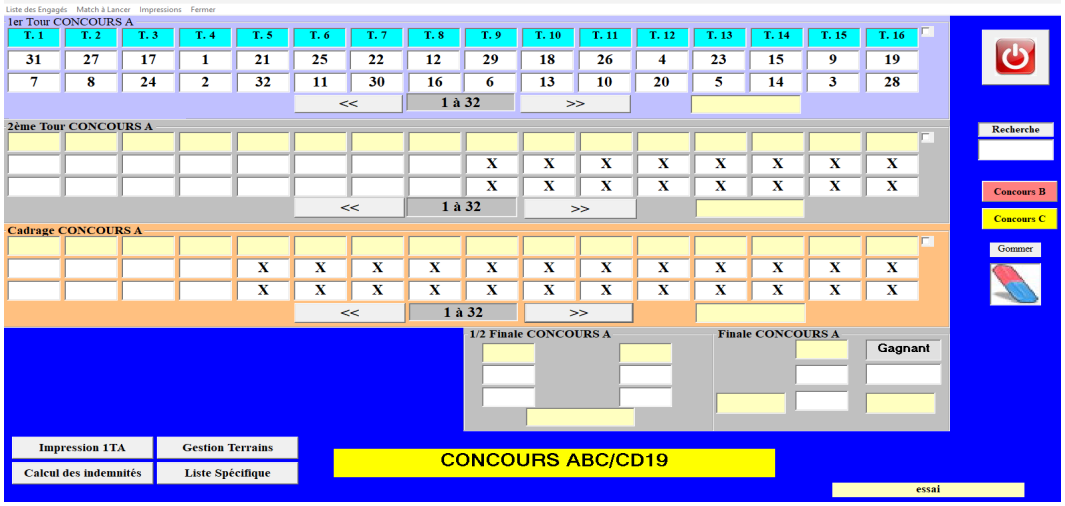
3.D.12 – Gestion du Graphique Concours ABC CD19
(Perdant 2TA au 1TC)



Vous choisissez et cochez Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC) et vous cliquez sur « Ok ».

▶ Après avoir cliqué sur «Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC) – (13) », vous obtenez l'écran ci-dessous.

Graphique « Concours A »

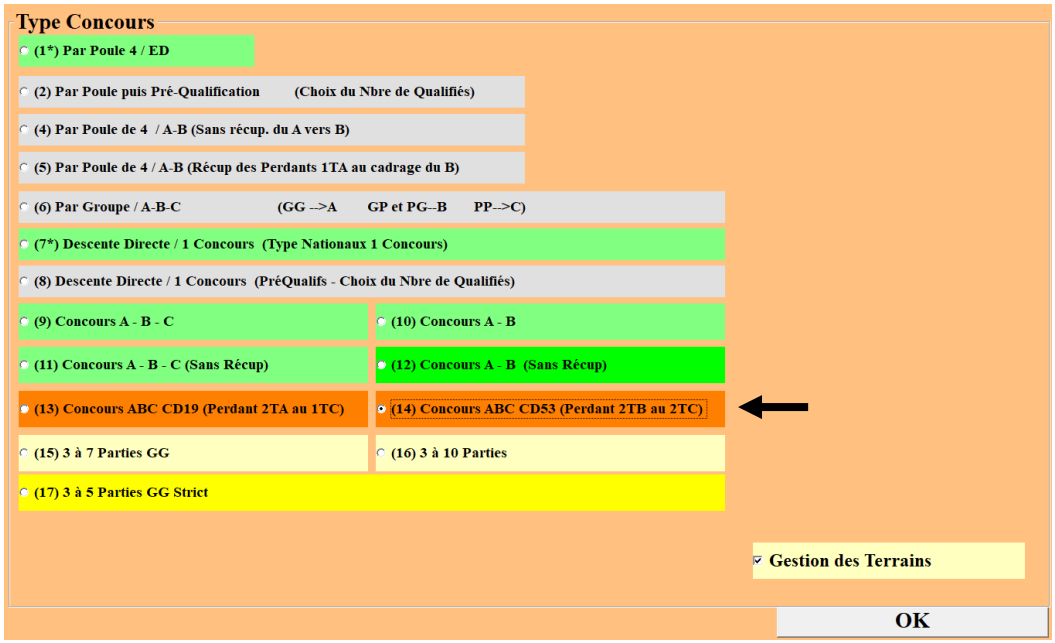


La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques.
La différence est :

- 1 - L'équipe qui gagne la 1ère partie continue dans le « Concours A » et le perdant dans le « Concours « B ».
- 2 - L'équipe qui perd à la 2ème partie du « Concours A » est reversée à la 2ème partie du « Concours C ».
- 3 - L'équipe qui perd à la 1ère partie du « Concours B » est reversée dans le « Concours C ».

Retour au Sommaire

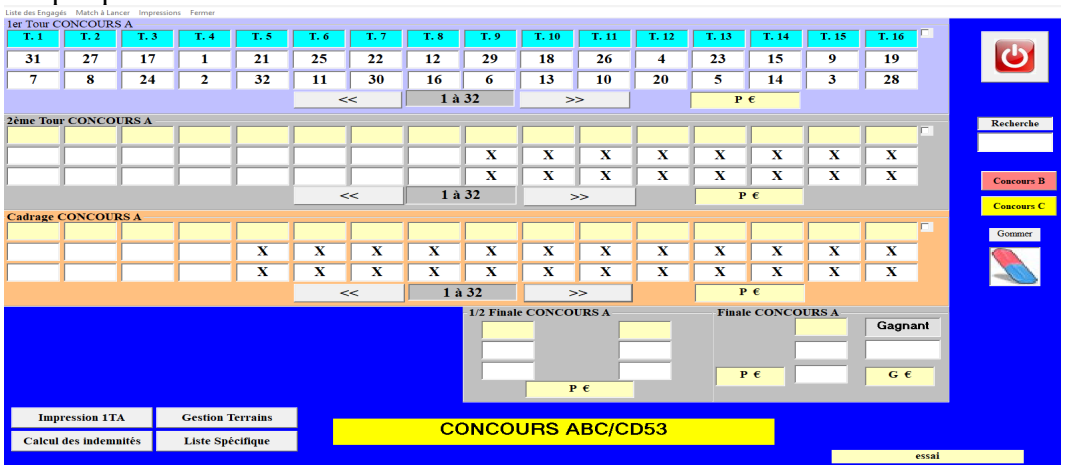
3.D.13 – Gestion du Graphique Concours ABC CD53
(Perdant 2TB au 2TC)



Vous choisissez et cochez Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC) et vous cliquez sur « Ok ».

Après avoir cliqué sur «Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC) – (14) », vous obtenez l'écran ci-dessous.

Graphique « Concours A »



La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques.
La différence est :

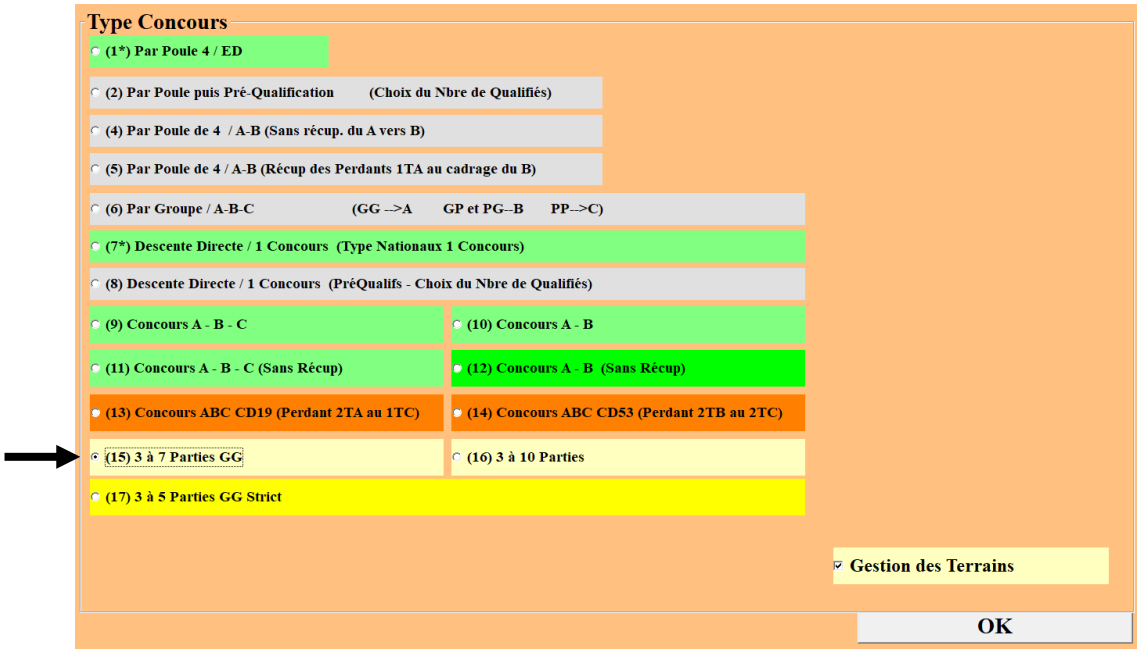
- 1 - L'équipe qui gagne la 1ère partie continue dans le « Concours A » et le perdant dans le « Concours « B ».
- 2 - L'équipe qui perd à la 2ème partie du « Concours A » est reversée à la 2ème partie du « Concours B ».
- 3 - L'équipe qui perd à la 1ère partie du « Concours B » est reversée dans le « Concours C ».
- 4 - L'équipe qui perd à la 2ème partie du « Concours B » est reversée à la 2ème partie du « Concours C »

Retour au Sommaire

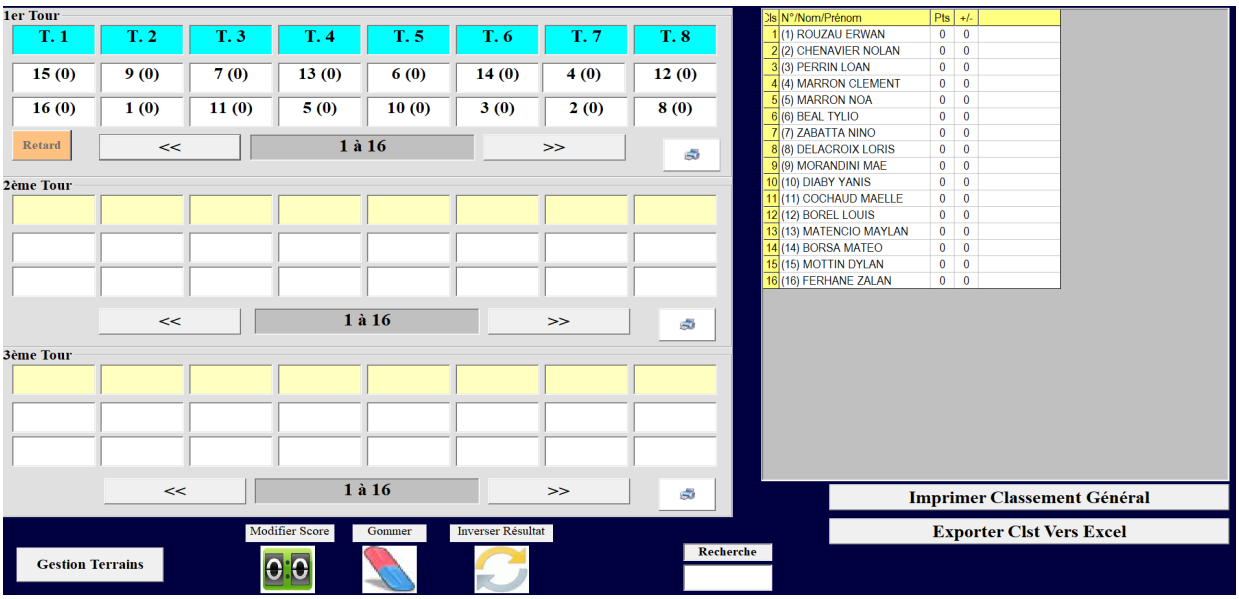
3.D.14 – Gestion des Graphiques « 15 – 16 – 17 » (Marathon)

3.D. 14.A – Gestion du Graphique « (15) 3 à 7 Parties GG »

Ce graphique ne fait s'affronter que les équipes qui ont gagné le même nombre de parties prioritairement (dans certains cas un gagnant peut affronter un perdant en fonction du nombre d'équipes inscrites), il est utilisé pour les concours en SWISS System »

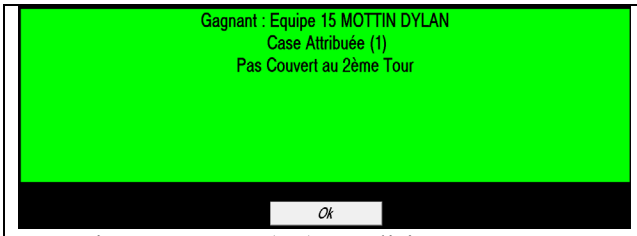


Vous choisissez et cochez Concours 3 à 7 Parties GG - (15). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :

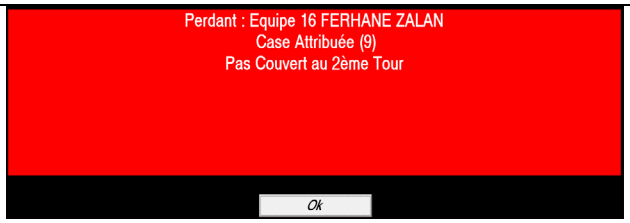


La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques à la différence qu'il faut enregistrer le score de la partie. (voir exemple ci-dessous) – Partie nulle non acceptée

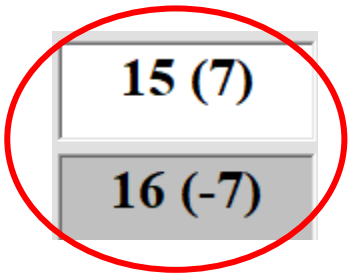
Vous cliquez sur l'équipe gagnante « 15 »
L'équipe 15 a gagné 13 à 6



L'équipe gagnante (15) est dirigée en case 1 pour le 2ème tour



L'équipe perdante (16) est dirigée en case 9 pour le 2ème tour



Différence de points de la partie indiquée à coté de l'équipe

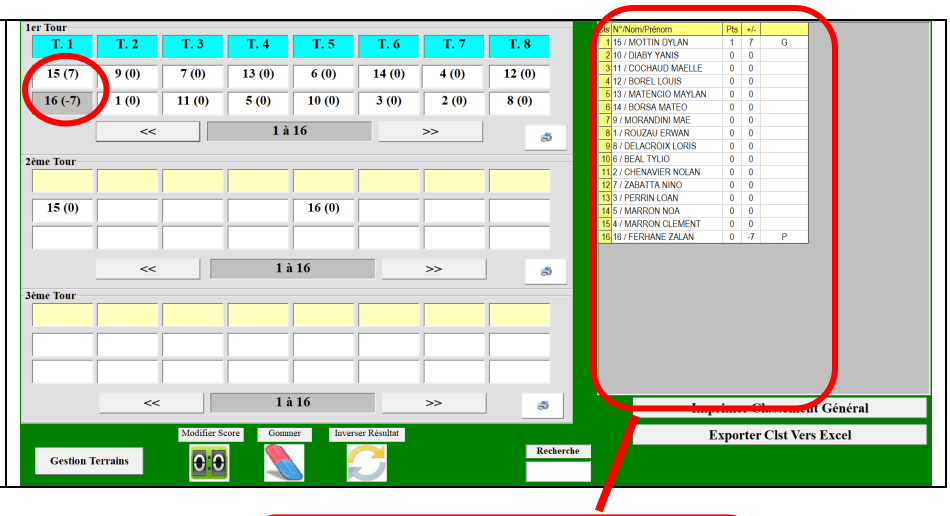
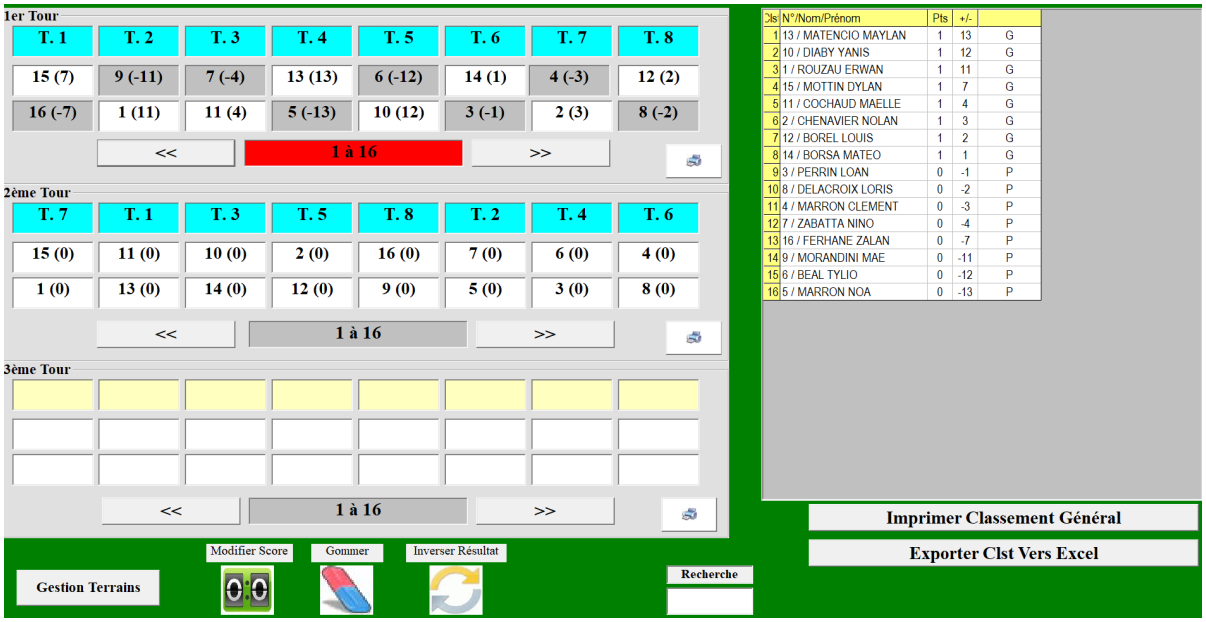


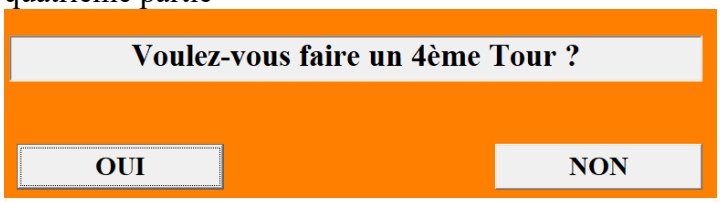
Tableau de classement mis à jour à chaque enregistrement de résultats

Résultat à la fin de la première partie et tirage de la deuxième partie



Résultat à la fin de la deuxième partie et tirage de la troisième partie

Lors de la première saisie de la troisième partie le logiciel demande si nous voulons faire une quatrième partie



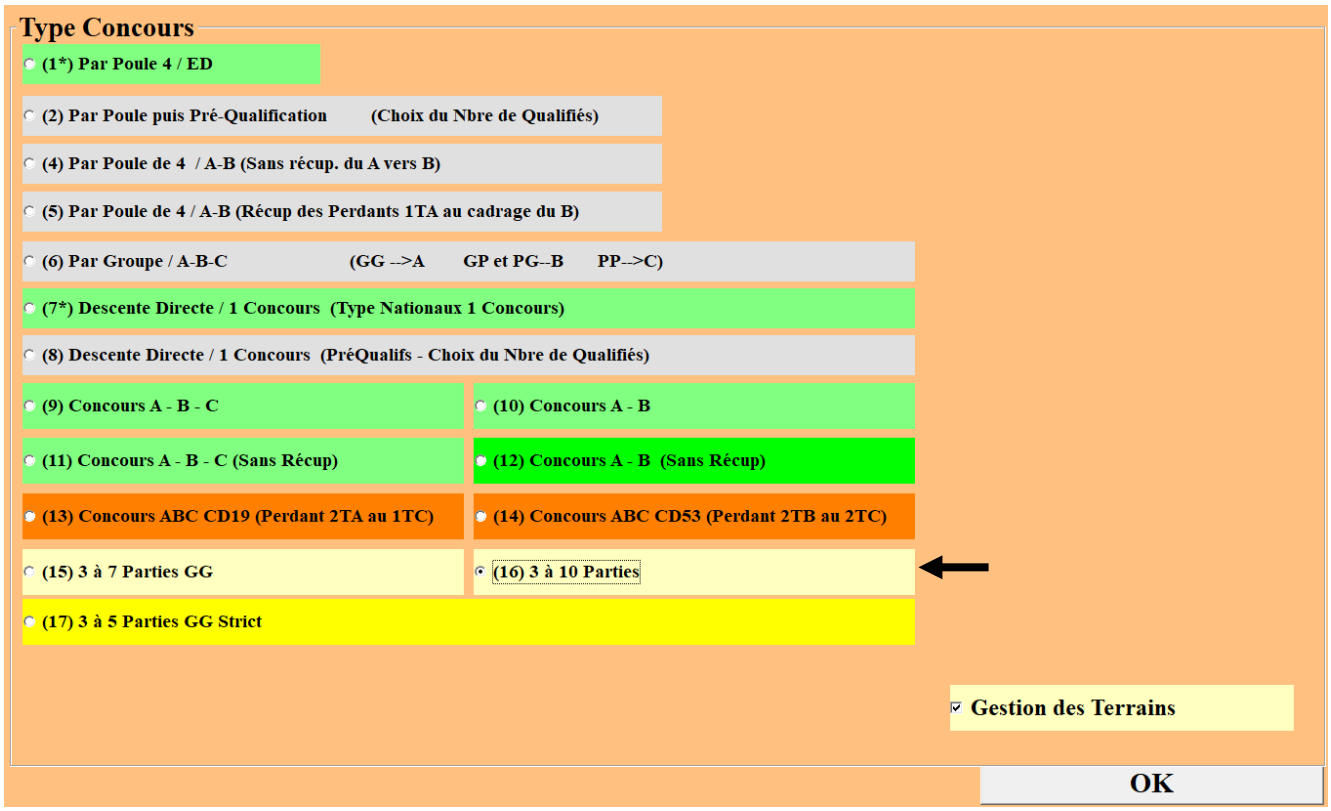
OUTILS DE RECTIFICATION DES RESULTATS

Modifier Score	Gommer	Inverser Résultat
Pour ces trois outils sélectionner l'icône choisi et le déplacer sur la partie à modifier		

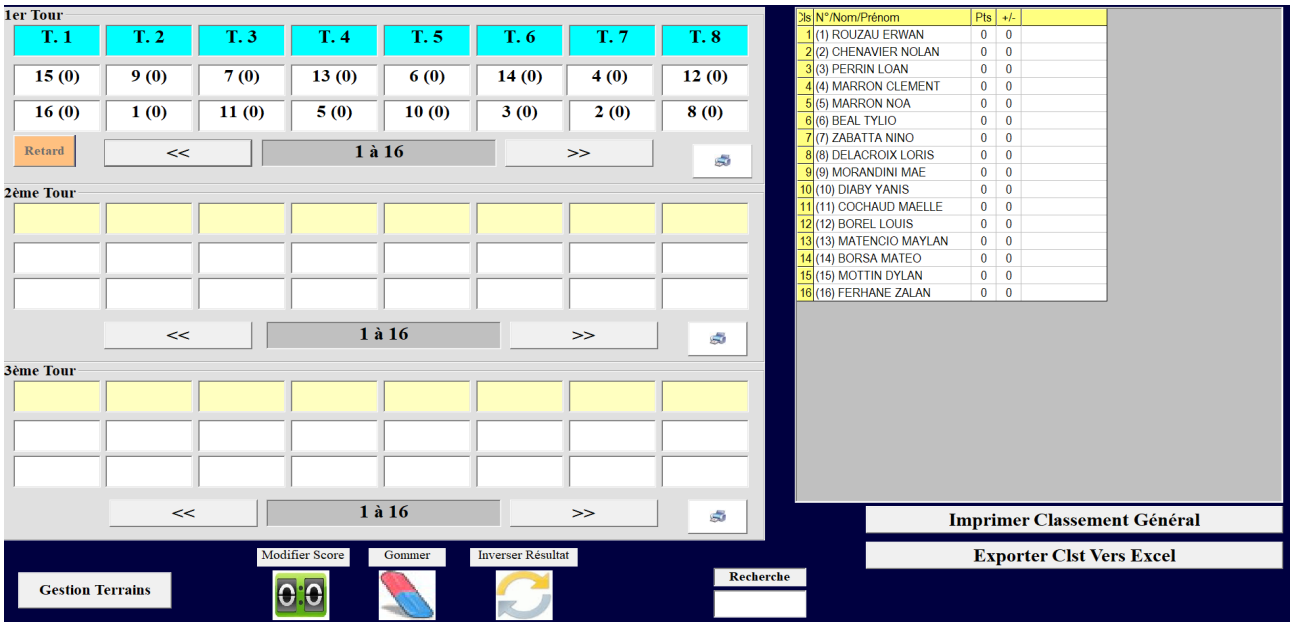
Retour au Sommaire

3.D.14.B – Gestion du Graphique « (16) 3 à 10 Parties »

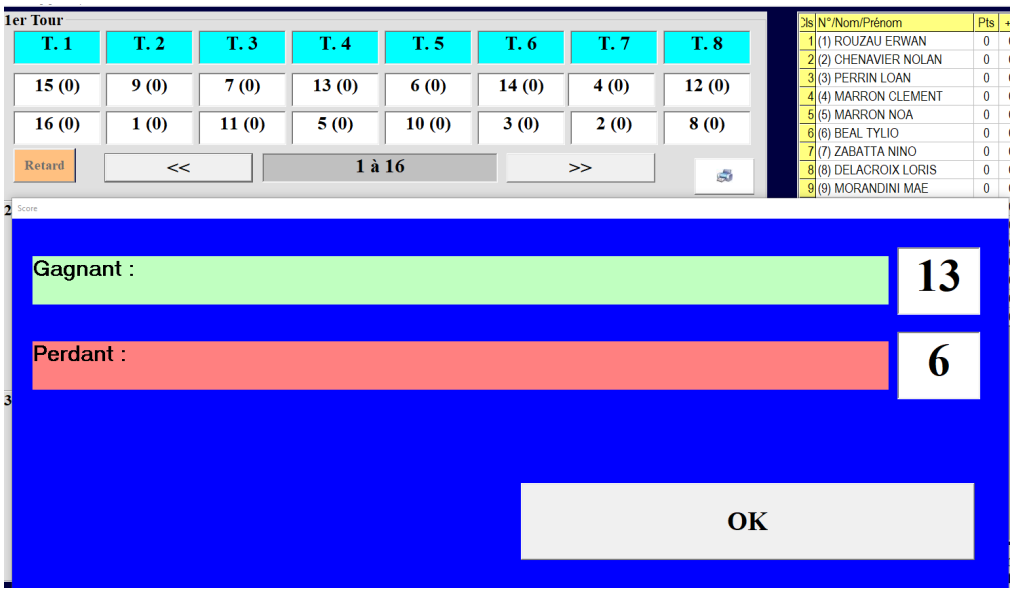
Ce graphique fait s'affronter les équipes par rotation circulaire. Utilisé pour les « Marathons »



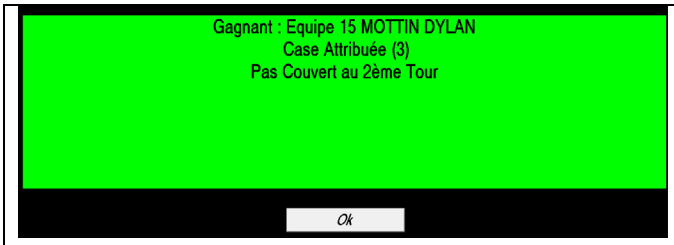
Vous choisissez et cochez Concours 3 à 10 Parties - (16). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :



La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques à la différence qu'il faut enregistrer le score de la partie. (voir exemple ci-dessous) – Partie nulle non acceptée

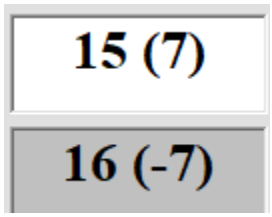


Vous cliquez sur l'équipe gagnante « 15 »
L'équipe 15 a gagné 13 à 6



L'équipe gagnante (15) est dirigée en case 3 pour le 2ème tour

L'équipe perdante (16) est dirigée en case 1 pour le 2ème tour



Différence de point de la partie indiquée à coté de l'équipe

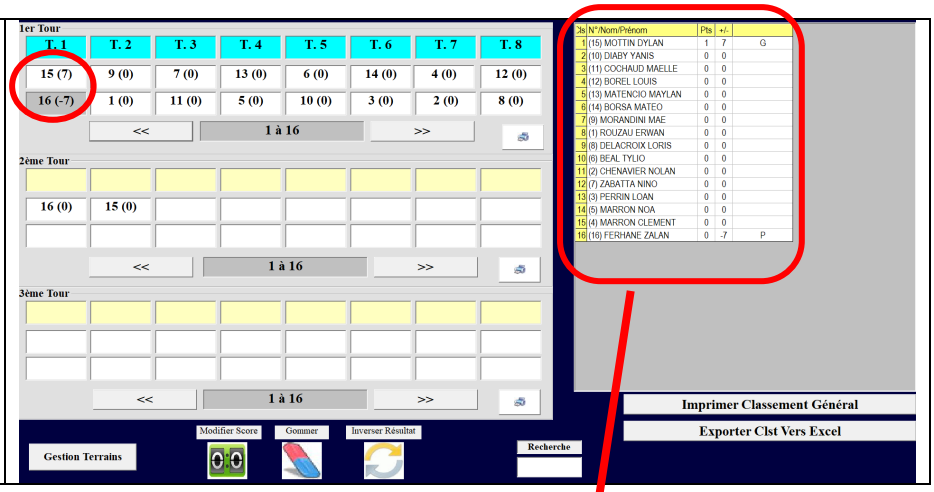
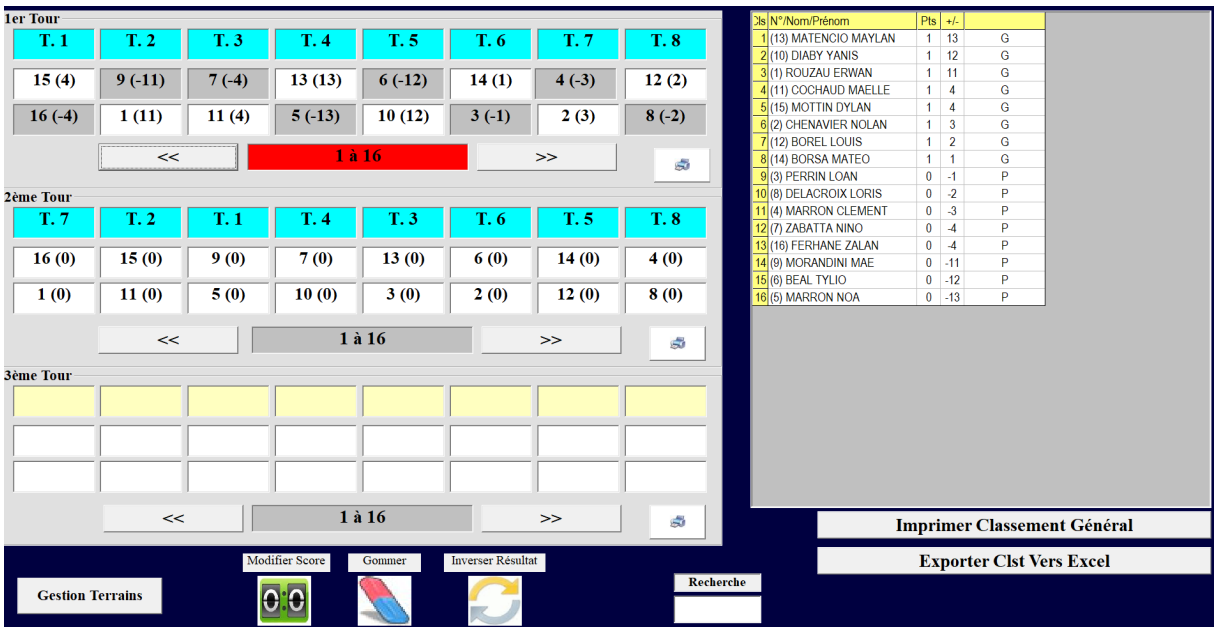


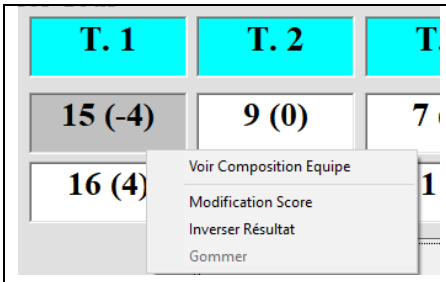
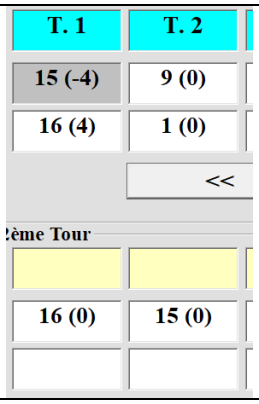
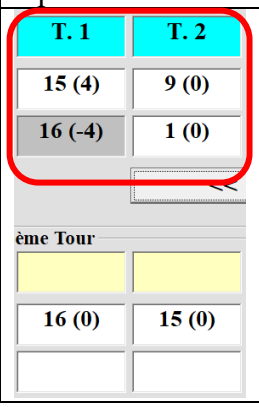
Tableau de classement mis à jour à chaque enregistrement de résultats

Résultat à la fin de la première partie et tirage de la deuxième partie



Résultat à la fin de la deuxième partie et tirage de la troisième partie

OUTILS DE RECTIFICATION DES RESULTATS

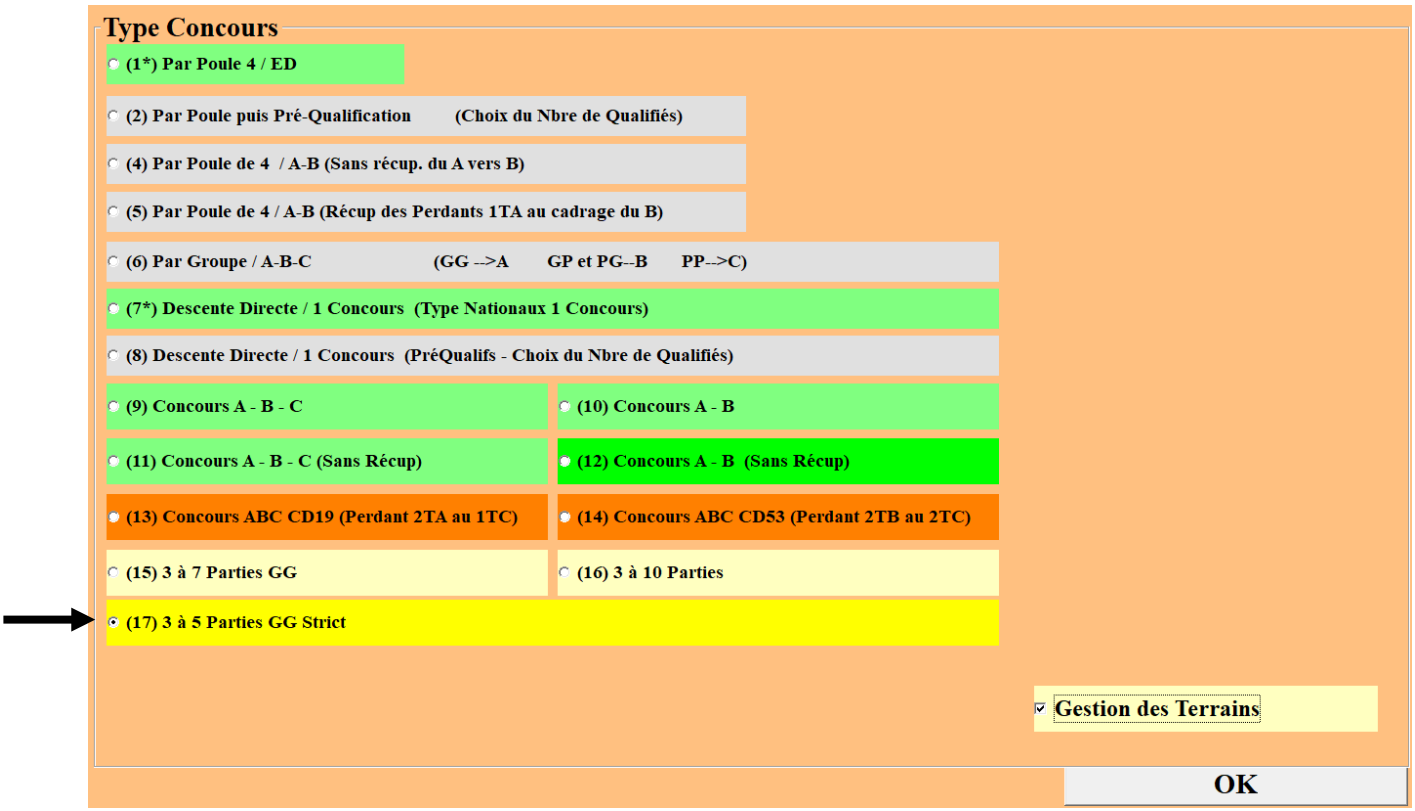
	Avant modification	Après modification
 Sélectionner la fonction parmi les trois choix proposés		

Pour Changer le Score / Inverser le Résultat / Voir la Composition de l'équipe : Clic Droit sur l'équipe ou match. (La fonction Gommer n'est pas utile comme la rotation des équipes ne se fait pas en fonction des résultats des rencontres).

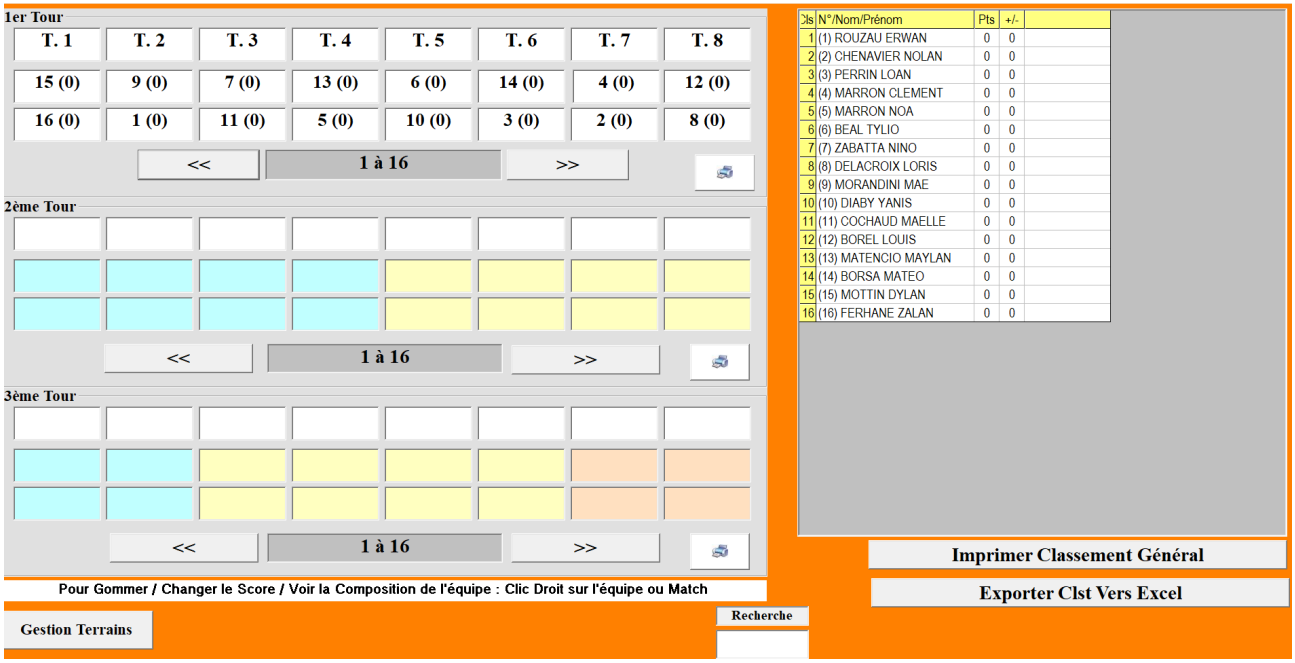
Retour au Sommaire

3.D.14.C – Gestion du Graphique « (17) 3 à 5 Parties GG Strict »

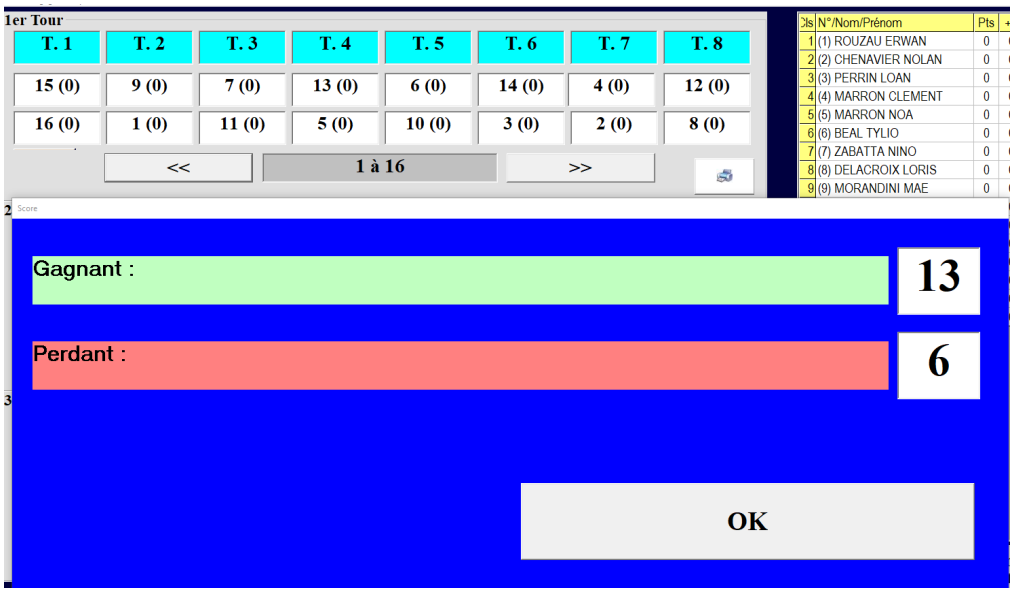
Ce graphique fait s'affronter les équipes gagnantes strictement (c'est-à-dire toutes les équipes qui s'affrontent ont gagné ou perdu le même nombre de parties, d'où des exempts à certain tour).



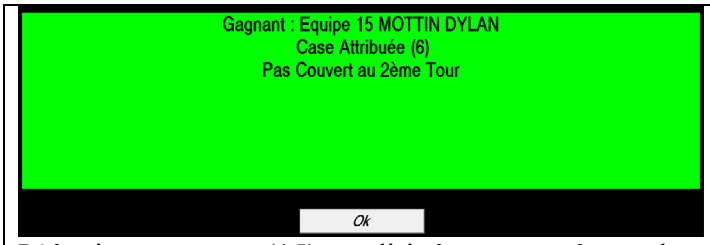
Vous choisissez et cochez Concours 3 à 5 Parties GG Strict - (17). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :



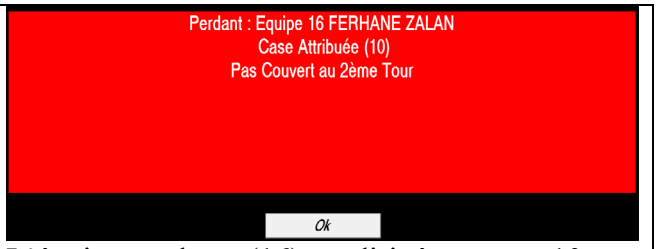
La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques à la différence qu'il faut enregistrer le score de la partie. (voir exemple ci-dessous) – Partie nulle non acceptée



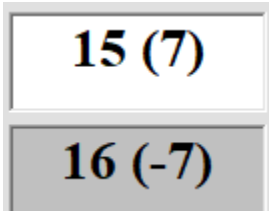
Vous cliquez sur l'équipe gagnante « 15 »
L'équipe 15 a gagné 13 à 6



L'équipe gagnante (15) est dirigée en case 6 pour le 2ème tour



L'équipe perdante (16) est dirigée en case 10 pour le 2ème tour



Différence de point de la partie indiquée à coté de l'équipe

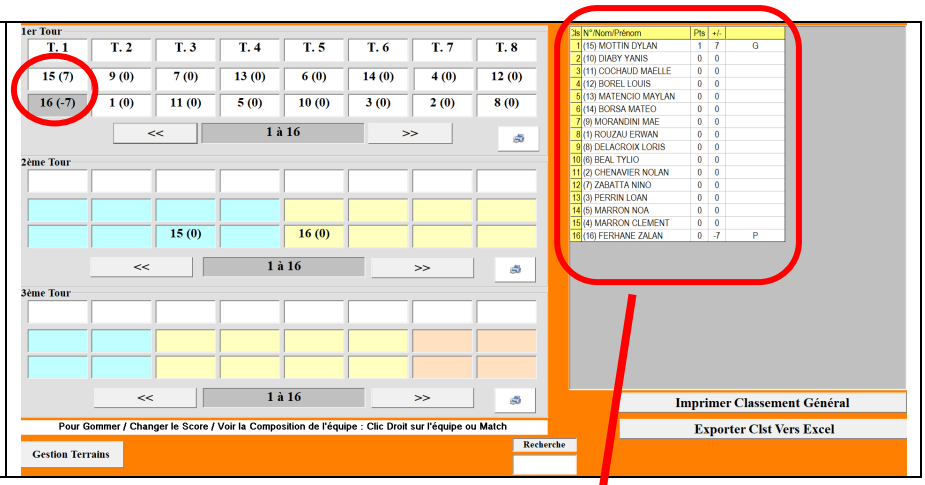
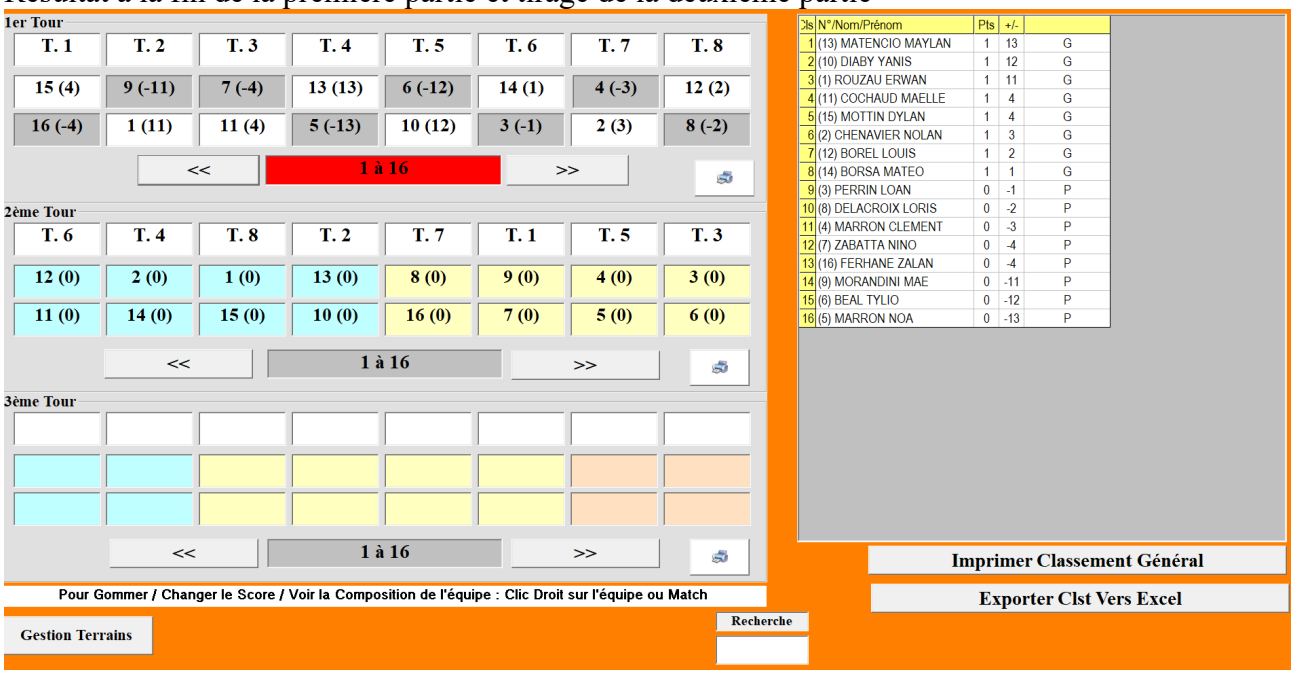


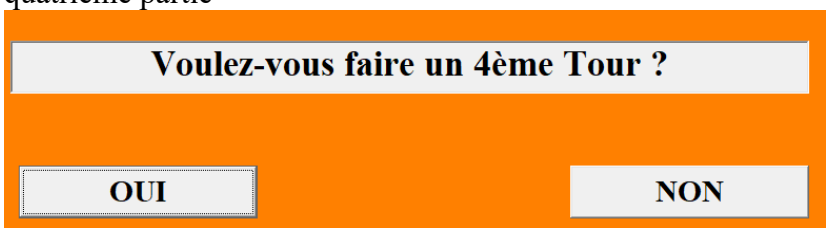
Tableau de classement mis à jour à chaque enregistrement de résultats

Résultat à la fin de la première partie et tirage de la deuxième partie



Résultat à la fin de la deuxième partie et tirage de la troisième partie

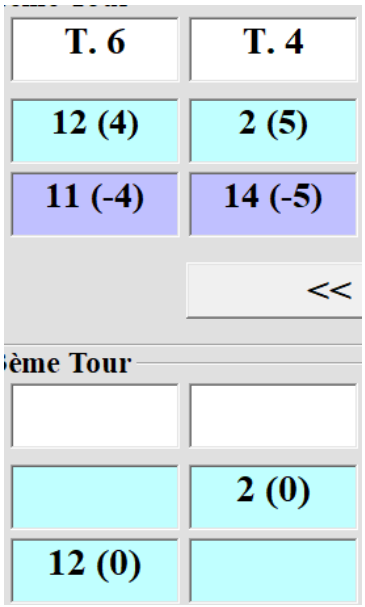
Lors de la première saisie de la troisième partie le logiciel nous demande si nous voulons faire une quatrième partie



OUTILS DE RECTIFICATION DES RESULTATS

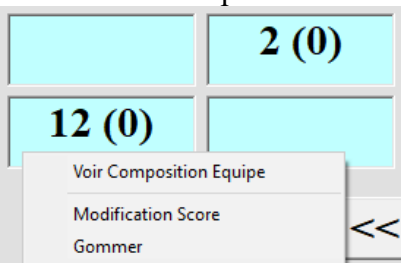
En cas d'erreur de saisie (mauvais gagnant), nous pouvons à tout moment la corriger, d'abord gommer l'équipe qui est descendue au tour suivant puis inverser.

AVANT MODIFICATION

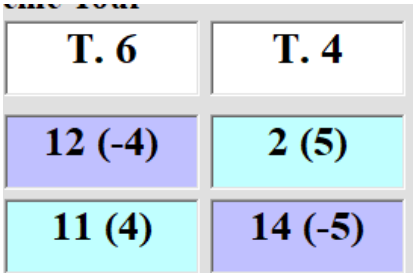


Erreur de saisie pour la rencontre entre l'équipe 12 et l'équipe 11. Par erreur l'équipe 12 a été mise gagnante par erreur. Pour modifier cette erreur procéder de la manière suivante :

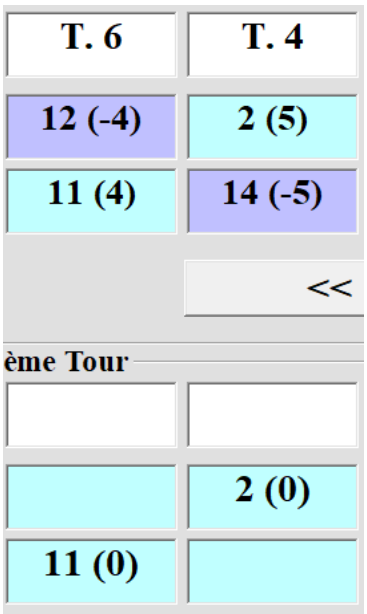
-1 : Gommer l'équipe 12 pour la remonter au tour précédent



-2 : Modifier le Score de la partie « 12 » contre « 11 »



APRES MODIFICATION



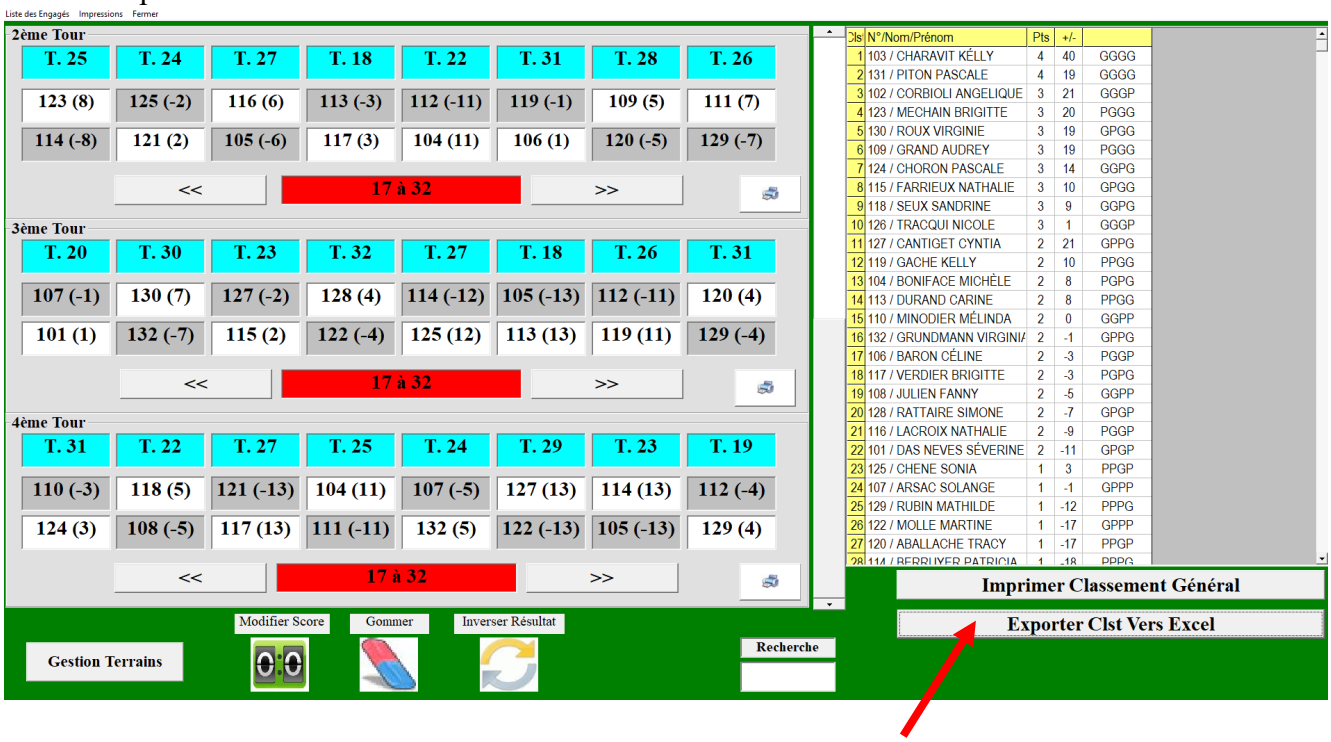
Retour au Sommaire

3.D.15 – Gestion du Graphique SWISS System

Pour l'organisation d'un concours en « SWISS System » utiliser le Graphique « (15) 3 à 7 Parties GG) » (voir §3.D.4.A – Gestion du Graphique « 3 à 7 Parties GG ») pour la gestion des 3 ou 4 premières parties.

Lorsque les 3 ou 4 parties sont enregistrées, suivre la procédure suivante pour les parties finales à descentes directes (quart de finale, demi-finale et finale)

Tableau après saisie des résultats des trois ou quatre parties.
Voir exemple ci-dessous.



Tous ces résultats enregistrés, exporter le classement vers Excel pour continuer le concours en « SWISS System »
Ci-dessous le fichier Excel qui est rangé dans le répertoire « Gestion Concours » dans le disque « C » de l'ordinateur (fichier : *nom du concours*_Resultats_3a6_Parties.xls)

Clst	N° Equipe	Joueur1	Joueur 2	Joueur3	Club/Equipe	Pts	+/-	Résultats Parties
1	103	00109853 CHARAVIT KÉLLY (0012005/PET. BAN THEVENIN MEXIMIEUX)	00111391 FORESTIER AUDREY (0012005/PET. BAN THEVENIN MEXIMIEUX)	()	CD01	4	40	GGGG
2	131	07410425 PITON PASCALE (0744025/LES ROCAILLES PETANQUE)	07409736 ROCH VALÉRIE (0744025/LES ROCAILLES PETANQUE)	()	CD74	4	19	GGGG
3	102	00110571 CORBIOLI ANGELIQUE (0013003/PET.CLUB DE L ALBARINE)	00110772 CORBIOLI ROLANDE (0013003/PET.CLUB DE L ALBARINE)	()	CD01	3	21	GGGP
4	123	00101957 MECHAIN BRIGITTE (0693206/CALADE PETANQUE)	07406097 DE SANTIS ISABELLE (0693206/CALADE PETANQUE)	()	CD69	3	20	PGGG
5	130	07407490 ROUX VIRGINIE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	01358624 ZARA LORIANE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	()	CD74	3	19	GPGG
6	109	02680262 GRAND AUDREY (0263003/BOULE DU PAS DES ONDES)	00507312 DUC SANDRA (0263003/BOULE DU PAS DES ONDES)	()	CD26	3	19	PGGG
7	124	06904352 CHORON PASCALE (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON)	03825323 SCHMITT LAUREDANA (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON)	()	CD69	3	14	GGPG
8	115	03829851 FARRIEUX NATHALIE (0380315/PET CLUB SAINT CLAIROIS)	03821696 AGUDO ISABELLE (0380315/PET CLUB SAINT CLAIROIS)	()	CD38	3	10	GPGG
9	118	04309053 SEUX SANDRINE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	04230470 GUIA EVELYNE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	()	CD42	3	9	GGPG
10	126	07308541 TRACQUI NICOLE (0730033/PETANQUE DE ST AVRE)	07308106 LANGLET SYLVIE (0730033/PETANQUE DE ST AVRE)	()	CD73	3	1	GGGP
11	127	07307857 CANTIGET CYNTIA (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	07307078 DUHANT GUYLÈNE (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	()	CD73	2	21	GPPG
12	119	04232786 GACHE KELLY (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	04232789 OUILLON ISABELLE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	()	CD42	2	10	PPGG
13	104	00105426 BONIFACE MICHÈLE (0011009/PETANQUE DE REPLONGES)	00112408 MAILLET EVELYNE (0011009/PETANQUE DE REPLONGES)	()	CD01	2	8	PGPG
14	113	03823579 DURAND CARINE (0380201/PET ARC EN CIEL VINAY)	03817466 CARRIER LAURENCE (0380201/PET ARC EN CIEL VINAY)	()	CD38	2	8	PPGG
15	110	02600451 MINODIER MÉLINDA (0265021/PET. SAINT MARCELLOISE)	02600963 LEYRAL ANNICK (0265021/PET. SAINT MARCELLOISE)	()	CD26	2	0	GGPP
16	132	07411559 GRUNDMANN VIRGINIA (0744001/ALBY SUR CHERAN PETANQUE)	07410739 DUCLOZ BEATRICE (0744001/ALBY SUR CHERAN PETANQUE)	()	CD74	2	-1	GPPG
17	106	02633506 BARON CÉLINE (0070116/LA MINI BOULE)	00714944 LETORT VANESSA (0070116/LA MINI BOULE)	()	CD07	2	-3	PGGP
18	117	04204220 VERDIER BRIGITTE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	04214879 VERDIER NATACHA (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	()	CD42	2	-3	PGPG
19	108	00704862 JULIEN FANNY (0070083/BARRY PETANQUE)	00704469 MATHEVET MARYLINE (0070083/BARRY PETANQUE)	()	CD07	2	-5	GGPP
20	128	07300272 RATTAIRE SIMONE (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	07300166 DEVIRAS NICOLE (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	()	CD73	2	-7	GPGP
21	116	03820284 LACROIX NATHALIE (0380203/PC ST SIMEON BRESSIEUX)	02636641 CHAZOT MORGANE (0380203/PC ST SIMEON BRESSIEUX)	()	CD38	2	-9	PGGP
22	101	00106307 DAS NEVES SÉVERINE (0012019/PETANQUE FARINOISE)	06920185 PHILIPPON CORINNE (0012019/PETANQUE FARINOISE)	()	CD01	2	-11	GPGP
23	125	07306265 CHENE SONIA (0730032/PETANQUE REMILIENNE)	07303504 GIRARD SANDRA (0730032/PETANQUE REMILIENNE)	()	CD73	1	3	PPGP
24	107	00707755 ARSAC SOLANGE (0070130/LA PETITE BOULE DU RHONE)	06901019 LIENARD VALÉRIE (0070130/LA PETITE BOULE DU RHONE)	()	CD07	1	-1	GPPP
25	129	07409410 RUBIN MATHILDE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	02630539 LEGENDRE SOPHIE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	()	CD74	1	-12	PPPG
26	122	04202616 MOLLE MARTINE (0693206/CALADE PETANQUE)	03198555 LUNAY AUDREY (0693206/CALADE PETANQUE)	()	CD69	1	-17	GPPP
27	120	04230839 ABALLACHE TRACY (0421006/PETANQUE RIPAGERIENNE)	04209083 CEGARRA MARYLINE (0421006/PETANQUE RIPAGERIENNE)	()	CD42	1	-17	PPGP
28	114	03815243 BERRUYER PATRICIA (0380321/LA ROCHOISE)	03804033 MARTOS SYLVIE (0380321/LA ROCHOISE)	()	CD38	1	-18	PPPG
29	111	02602654 RECORDIER SYLVIE (0263007/PETANQUE DE NYONS)	08411758 GUISERIX FARIN SANDRINE (0263007/PETANQUE DE NYONS)	()	CD26	1	-19	PGPP
30	121	06924960 POETE MARTINE (0694114/DELTA PETANQUE CORBAS)	06928346 BENAYOUN RÉGINE (0694114/DELTA PETANQUE CORBAS)	()	CD69	1	-22	PGPP
31	112	02635624 DURAND BLANDINE (0266013/PETANQUE DE VALENSOLLES)	02634059 SOEUR CHRISTELLE (0266013/PETANQUE DE VALENSOLLES)	()	CD26	0	-37	PPPP
32	105	00702973 DESOS ROSE-MARIE (0070109/ASS. SPORT. POUZINOISE)	00702815 CHAMBON PATRICIA (0070109/ASS. SPORT. POUZINOISE)	()	CD07	0	-40	PPPP

Pour les phases finales du « SWISS Système », utiliser le fichier Excel fédéral « LOGICIEL DE GESTION DES PHASES FINALE SWISS SYSTEM »

Avant d'utiliser le programme, ne pas oublier d'activer le Logiciel

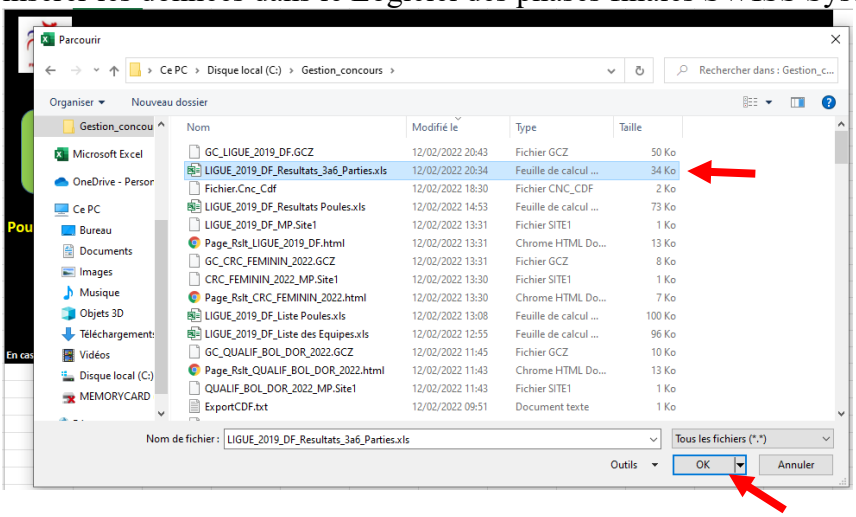
1 – IMPORTATION DES DONNEES DE GESTION CONCOURS

Pour importer les données issues de l'export de Gestion Concours, cliquer sur le bouton «

»

L'écran suivant s'affiche, cliquez sur « **OK** » pour sélectionner le fichier excel à récupérer.

Sélectionner le fichier excel « **……._Resultats_3 à 6_Parties.xls** » puis cliquer sur « **OK** » pour insérer les données dans le Logiciel des phases finales SWISS System.



L'écran suivant s'affiche pour signaler que les données sont correctement importées puis cliquer sur « **OK** »

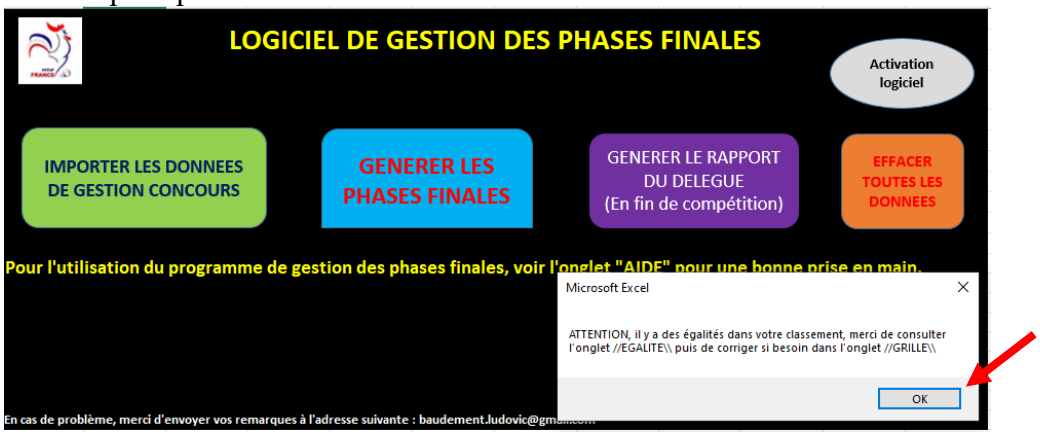
2 – PHASES FINALES (phase en élimination directe)

Pour générer le tableau des parties finales, cliquer sur le bouton « **GENERER LES PHASES FINALES** »

Un message s'affiche pour demander quelle configuration de compétition choisir. Cliquer sur la configuration voulue. 1/8eme finale A 1/8eme finale B ou 1/4 finale A 1/4 finale B 1/4 finale C

La configuration des parties finales choisies, le message ci-dessous s'affiche pour nous indiquer que le graphique des parties finale est généré. Cliquer sur « **OK** » pour poursuivre.

Les phases finales générées, un message nous indique qu'il existe des égalités dans le classement pour les départager si c'est possible (si confrontation direct, l'équipe victorieuse passe devant). Cliquer sur « **OK** » pour poursuivre.



Pour visualiser les équipes qui sont à égalité ouvrir l'onglet « **Egalite** » et vérifier dans Gestion Concours, si elles se sont déjà rencontrées pour les départager si c'est possible.

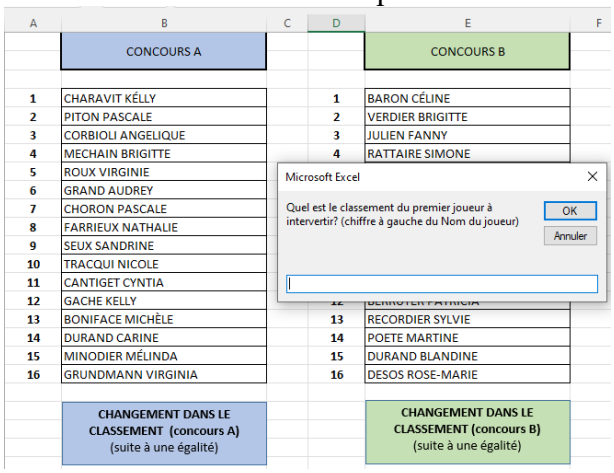
Classement	Joueur	
5	GRAND AUDREY	CONCOURS A
5	ROUX VIRGINIE	CONCOURS A
13	DURAND CARINE	CONCOURS A
13	BONIFACE MICHÈLE	CONCOURS A
17	VERDIER BRIGITTE	CONCOURS B
17	BARON CÉLINE	CONCOURS B
26	ABALLACHE TRACY	CONCOURS B
26	MOLLE MARTINE	CONCOURS B

Pour modifier le classement, procéder de la façon suivante :

- Cliquer sur le bouton « CHANGEMENT DANS LE CLASSEMENT » pour le concours concerné

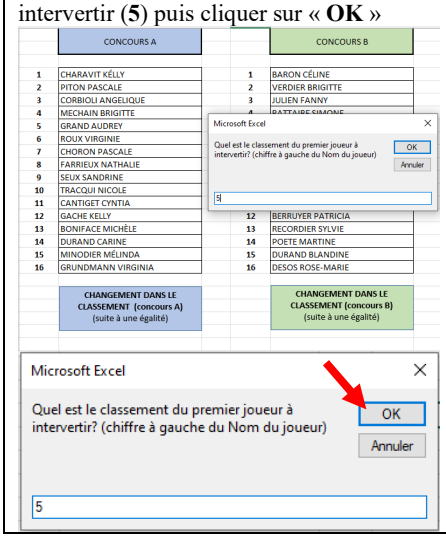
	CONCOURS A		CONCOURS B
1	CHARAVIT KÉLLY	1	BARON CÉLINE
2	PITON PASCALE	2	VERDIER BRIGITTE
3	CORBIOLI ANGELIQUE	3	JULIEN FANNY
4	MECHAIN BRIGITTE	4	RATTAIRE SIMONE
5	GRAND AUDREY	5	LACROIX NATHALIE
6	ROUX VIRGINIE	6	DAS NEVES SÉVERINE
7	CHORON PASCALE	7	CHENE SONIA
8	FARRIEUX NATHALIE	8	ARSAC SOLANGE
9	SEUX SANDRINE	9	RUBIN MATHILDE
10	TRACQUI NICOLE	10	MOLLE MARTINE
11	CANTIGET CYNTIA	11	ABALLACHE TRACY
12	GACHE KELLY	12	BERRUYER PATRICIA
13	BONIFACE MICHÈLE	13	RECORDIER SYLVIE
14	DURAND CARINE	14	POETE MARTINE
15	MINODIER MÉLINDA	15	DURAND BLANDINE
16	GRUNDMANN VIRGINIA	16	DESOS ROSE-MARIE

La fenêtre suivante s’affiche pour intervertir le classement si c’est nécessaire.

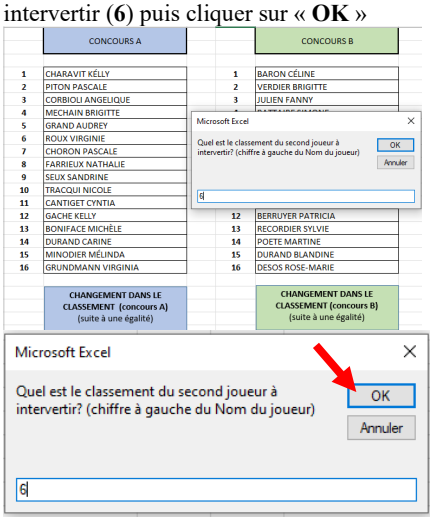


Dans notre cas nous allons intervertir les équipes à égalité, classées respectivement 5ème et 6ème dans le « concours A »

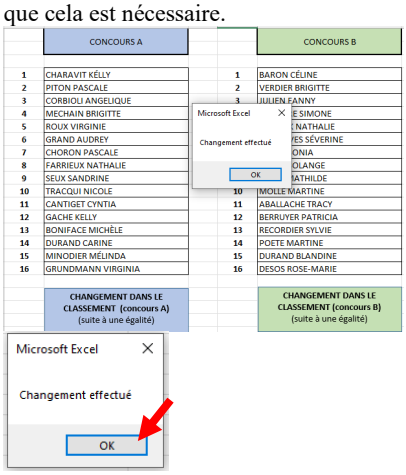
Taper le classement de la première équipe à intervertir (**5**) puis cliquer sur « **OK** »



Taper le classement de la première équipe à intervertir (**6**) puis cliquer sur « **OK** »



Le classement des deux équipes a été interverti. Cliquer sur « **OK** » pour sortir. Effectuer la manipulation autant de fois que cela est nécessaire.



Classement avant modification

	CONCOURS A
1	CHARAVIT KÉLLY
2	PITON PASCALE
3	CORBIOLI ANGELIQUE
4	MECHAIN BRIGITTE
5	GRAND AUDREY
6	ROUX VIRGINIE
7	CHORON PASCALE
8	FARRIEUX NATHALIE
9	SEUX SANDRINE
10	TRACQUI NICOLE
11	CANTIGET CYNTIA
12	GACHE KELLY
13	BONIFACE MICHÈLE
14	DURAND CARINE
15	MINODIER MÉLINDA
16	GRUNDMANN VIRGINIA

CHANGEMENT DANS LE CLASSEMENT (concours A) (suite à une égalité)

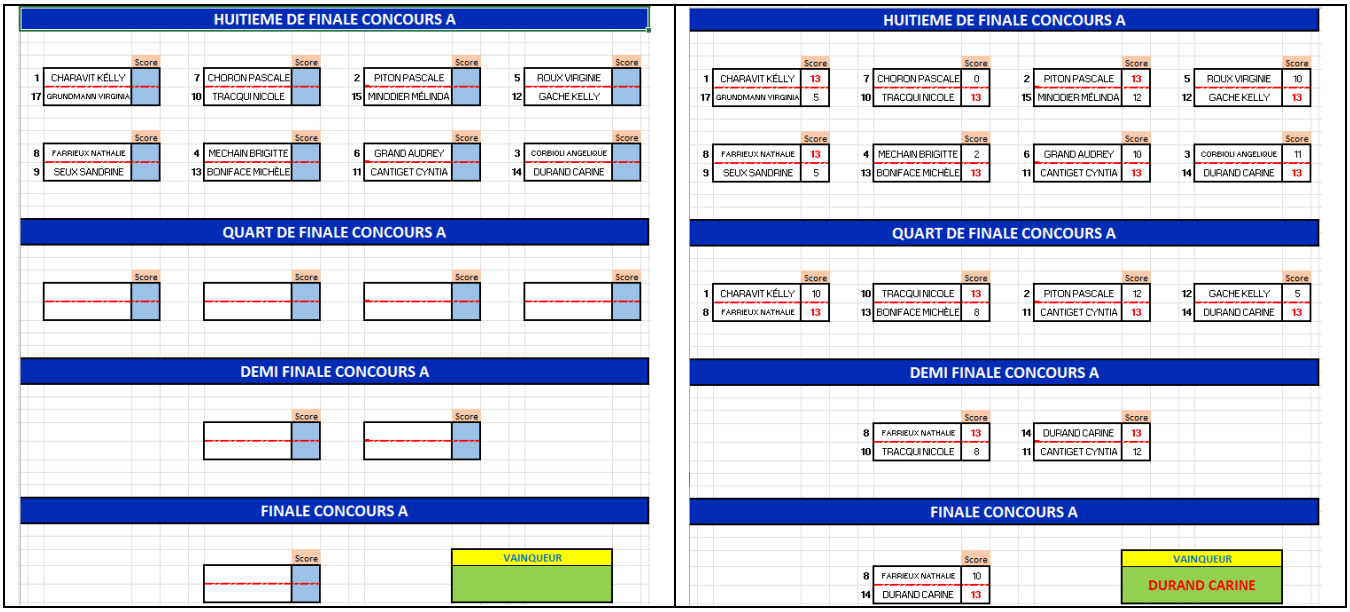
Classement après modification

	CONCOURS A
1	CHARAVIT KÉLLY
2	PITON PASCALE
3	CORBIOLI ANGELIQUE
4	MECHAIN BRIGITTE
5	ROUX VIRGINIE
6	GRAND AUDREY
7	CHORON PASCALE
8	FARRIEUX NATHALIE
9	SEUX SANDRINE
10	TRACQUI NICOLE
11	CANTIGET CYNTIA
12	GACHE KELLY
13	BONIFACE MICHÈLE
14	DURAND CARINE
15	MINODIER MÉLINDA
16	GRUNDMANN VIRGINIA

CHANGEMENT DANS LE CLASSEMENT (concours A) (suite à une égalité)

Ouvrir l'onglet « Huitième A ou Quart A » pour accéder au Graphique des parties finales.

- Rentrer les scores dans les cases bleues.



Le concours terminé, générer le rapport du délégué en cliquant sur le bouton

Un message s'affiche pour signaler que le rapport est généré. Cliquer sur « **OK** » pour poursuivre.

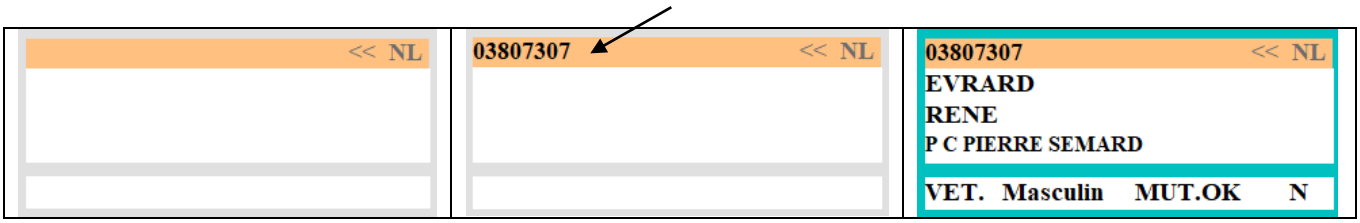
Le rapport

RESULTAT DU CONCOURS (à remplir par le délégué)					
N° Licence	Nom, Prénom en lettres majuscules	Association ou Club	N° Dép.	N° D'équipe	
Perdants 1/8 Finale					
07411559	GRUNDMANN VIRGINIA	ALBY SUR CHERAN PETANQUE	074	132	
07410739	DUCLOZ BEATRICE	ALBY SUR CHERAN PETANQUE	074		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
06904352	CHORON PASCALE	CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	069	124	
03825323	SCHMITT LAUREDANA	CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	069		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
02600451	MINODIER MÉLINDA	PET. SAINT MARCELLOISE	026	110	
02600963	LEYRAL ANNICK	PET. SAINT MARCELLOISE	026		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
07407490	ROUX VIRGINIE	SCIONZIER PETANQUE	074	130	
01358624	ZARA LORIANE	SCIONZIER PETANQUE	074		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
04309053	SEUX SANDRINE	PETQ ENVOL ANDREZIEUX	042	118	
04230470	GUIA EVELYNE	PETQ ENVOL ANDREZIEUX	042		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
00101957	MECHAIN BRIGITTE	CALADE PETANQUE	069	123	
07406097	DE SANTIS ISABELLE	CALADE PETANQUE	069		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
02680262	GRAND AUDREY	BOULE DU PAS DES ONDES	026	109	
00507312	DUC SANDRA	BOULE DU PAS DES ONDES	026		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
00110571	CORBIOLI ANGELIQUE	PET.CLUB DE L ALBARINE	001	102	
00110772	CORBIOLI ROLANDE	PET.CLUB DE L ALBARINE	001		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
Perdants 1/4 Finale					
00109853	CHARAVIT KÉLLY	PET. BAN THEVENIN MEXIMIEUX	001	103	
00111391	FORESTIER AUDREY	PET. BAN THEVENIN MEXIMIEUX	001		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
00105426	BONIFACE MICHÈLE	PETANQUE DE REPLONGES	001	104	
00112408	MAILLET EVELYNE	PETANQUE DE REPLONGES	001		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
07410425	PITON PASCALE	LES ROCAILLES PETANQUE	074	131	
07409736	ROCH VALÉRIE	LES ROCAILLES PETANQUE	074		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
04232786	GACHE KELLY	PETQ ENVOL ANDREZIEUX	042	119	
04232789	OUILLON ISABELLE	PETQ ENVOL ANDREZIEUX	042		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
Perdants 1/2 Finale					
07308541	TRACQUI NICOLE	PETANQUE DE ST AVRE	073	126	
07308106	LANGLET SYLVIE	PETANQUE DE ST AVRE	073		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
07307857	CANTIGET CYNTIA	PETANQUE ALBERTVILLOISE	073	127	
07307078	DUHANT GUYLÈNE	PETANQUE ALBERTVILLOISE	073		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
Finalistes					
03829851	FARRIEUX NATHALIE	PET CLUB SAINT CLAIROIS	038	115	
03821696	AGUDO ISABELLE	PET CLUB SAINT CLAIROIS	038		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		
Champion					
03823579	DURAND CARINE	PET ARC EN CIEL VINAY	038	113	
03817466	CARRIER LAURENCE	PET ARC EN CIEL VINAY	038		
0	#VALEUR!	#VALEUR!	0		

Retour au Sommaire

3.E - Menu « Championnat – Coupe »

Ce menu contrôle la validité des équipes pour les compétions « Coupe de France » ou « Championnat des Clubs ».
Le contrôle de la validité des équipes peut se faire soit avec l'utilisation du lecteur QR Code, soit en inscrivant le numéro de licence manuellement dans les zones orangées des fiches joueurs.



Exemple : « **Coupe de France** »

Pour vérifier la validité des licences et de l'équipe, mettre le pointeur de la souris dans le champ orange, puis lire le QR code d'une licence ou inscrivez le numéro de licence manuellement. Les informations du licencié s'affichent.

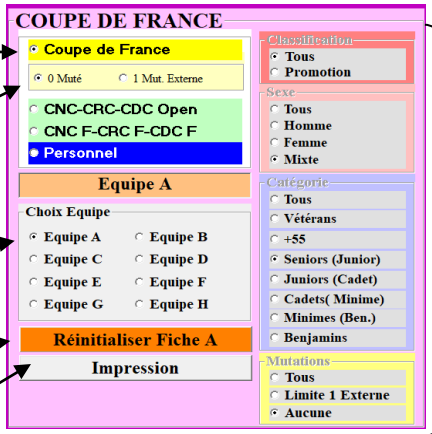
Sélection Coupe de France

Choix du nbre de joueurs mutés dans l'équipe (étranger hors UE)

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres



Filtre prédéfini avec le choix « **Coupe de France** »

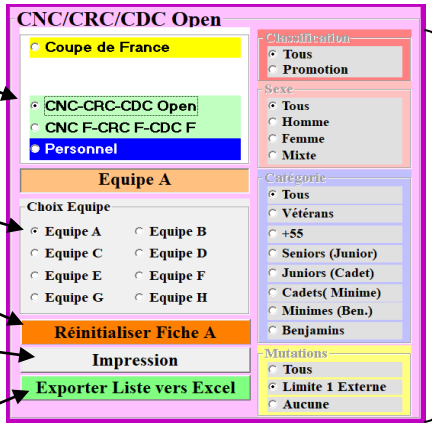
Sélection Championnat des Clubs Open (ouvert à toutes catégories)

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

Génère les feuilles de match au format excel



Filtre prédéfini avec le choix « **CNC-CRC-CDC Open** »

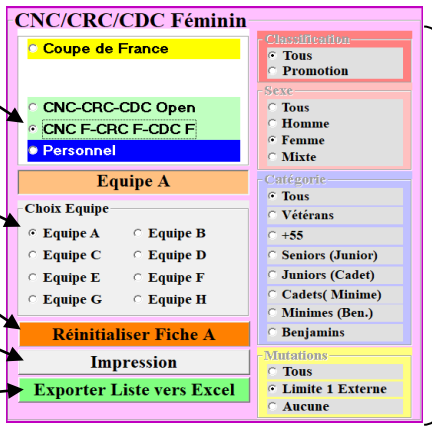
Sélection Championnat des Clubs Féminin

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

Génère les feuilles de match au format excel



Filtre prédéfini avec le choix « **CNC-CRC-CDC F** »

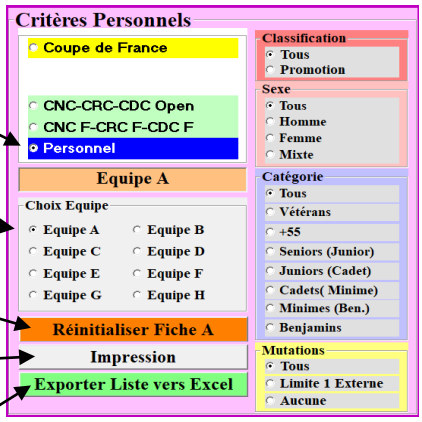
Sélection Championnat des Clubs autres (Jeunes, Vétérans, etc….)

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

Génère les feuilles de match au format excel

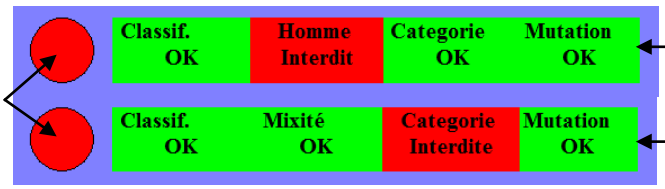


Filtres à définir selon le type de Championnat des clubs à contrôler (exemple Jeunes ou vétérans ou autres)

Vert quand l'équipe est conforme aux critères demandés

Une équipe est conforme à la condition que tous les critères ci-dessus soit bons (vert)

Rouge quand l'équipe est non conforme aux critères demandés

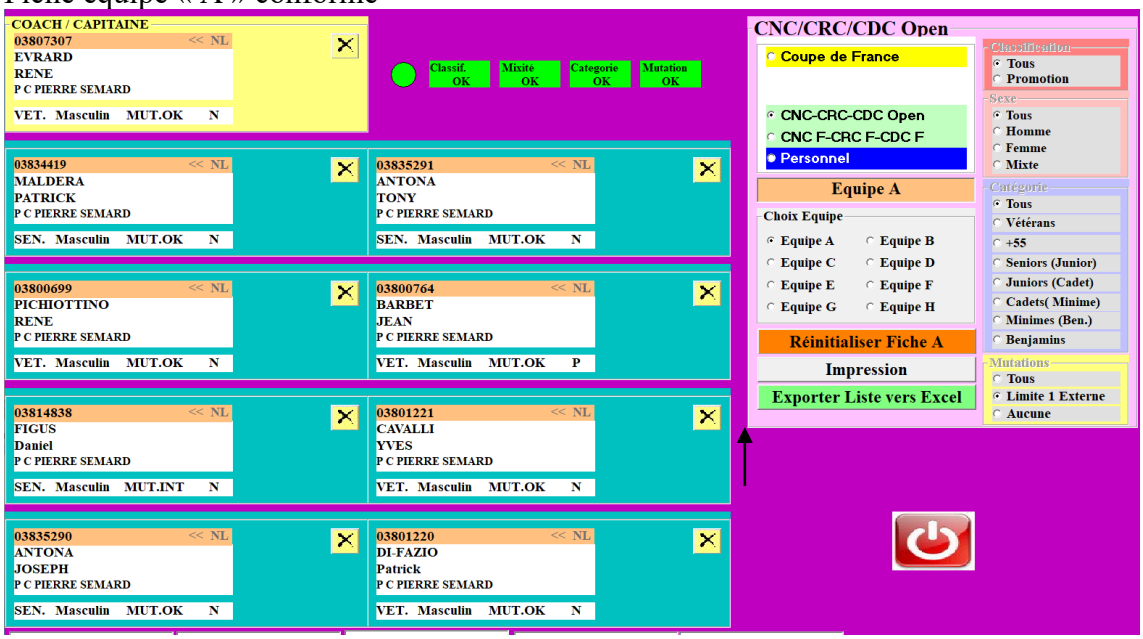


Cas d'un CRC féminin

Cas d'un CRC jeune ou Vétéran

Une équipe est non conforme à la condition qu'au moins un critère ne soit pas valide (rouge)

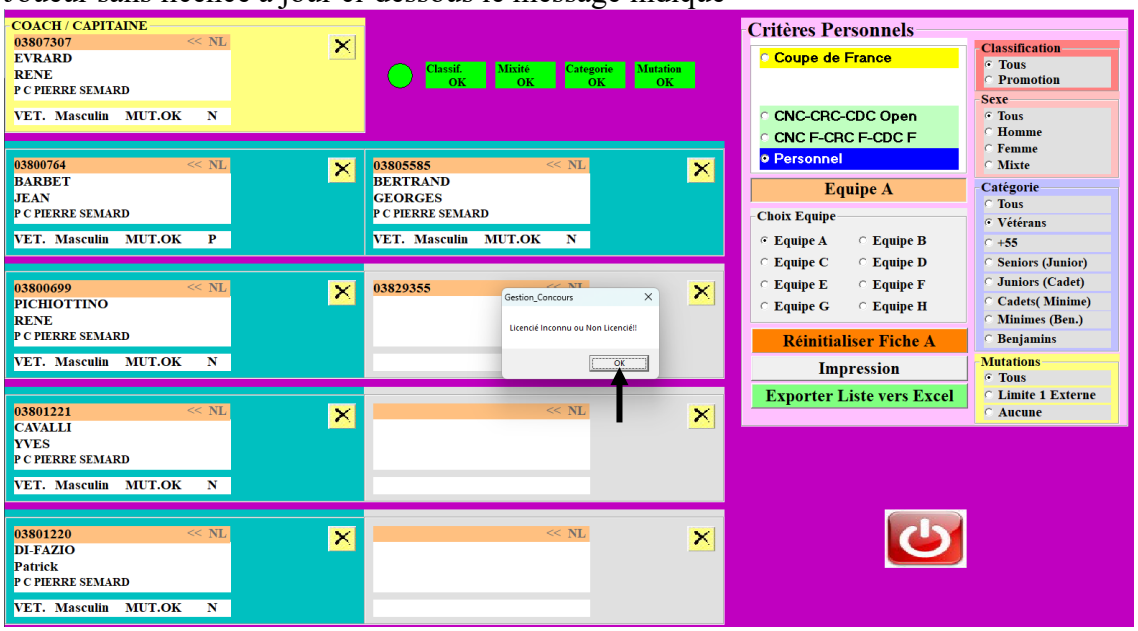
Fiche équipe « A » conforme



Fiche équipe « A » non conforme

Dans l'exemple affiché, pour un CDC vétéran, les joueurs en « Rouge » sont Sénior

Joueur sans licence à jour ci-dessous le message indiqué



Vous cliquez sur « OK » pour fermer la fenêtre d'erreur

Cliquer sur « » pour fermer la fenêtre et revenir au menu Gestion Concours.

Exemple de Feuille de match après avoir cliqué sur « **Imprimer Fiche** »

Feuille de Match
Championnat
par Equipes de Clubs

Valeur des parties: / Tête à Tête = 2 pts / Doublette = 4 pts / Triplette = 6 pts

Date : 29/12/2015 à

COMPOSITION DES EQUIPES

Equipe A:PET CLUB DU VERCORS	Equipe B:PETANQUE ILE VERTE
Capitaine Non Joueur 03807995 GRIECO ANDRE	Capitaine Non JoueurB 03805829 CARTEYRADE JACQUELINE
1 03825805 DIDIER KEVIN SEN. Masculin MUT.OK	1 03803090 CARTEYRADE YVES VET. Masculin MUT.OK
2 03805835 LANGUILLAT CHRISTIAN VET. Masculin MUT.OK	2 03807107 BRUNET MICHEL VET. Masculin MUT.OK
3 03822995 MASSOLA DENIS VET. Masculin MUT.OK	3 03806851 GUERFI KAMEL SEN. Masculin MUT.OK
4 03810935 MEOT PATRICK SEN. Masculin MUT.OK	4 03819582 CREMAZY Guy VET. Masculin MUT.OK
5 03821417 ROSIN JOHAN SEN. Masculin MUT.OK	5 03826897 ARRIGHI JACQUES VET. Masculin MUT.OK
6 03800994 TOULARASTEL BERNARD SEN. Masculin MUT.OK	6 03807121 MESSINA CALOGERO SEN. Masculin MUT.OK
7 03807371 BUCCI FRANCOIS VET. Masculin MUT.OK	7 03825358 PASSUELLO PATRICK SEN. Masculin MUT.OK
8 03801057 PATUREL PATRICK SEN. Masculin MUT.OK	8 03819801 MOYEN Didier SEN. Masculin MUT.OK

ORDRE DES RENCONTRES / RESULTATS

VALEUR D'UN TETE A TETE = 2 Points

CLUB A				CLUB B		
NOM-PRENOM	SCORE	PTS		NOM-PRENOM	SCORE	PTS
1			Contre	1		
2			Contre	2		
3			Contre	3		
4			Contre	4		
5			Contre	5		
6			Contre	6		

VALEUR D'UNE DOUBLETTE = 4 Points

NOM-PRENOM	SCORE	PTS		NOM-PRENOM	SCORE	PTS
1			CONTRE	1		
2			CONTRE	2		
3			CONTRE	3		
Joueur Remplacé 1				Joueur Remplacé 1		
Joueur Remplaçant 1				Joueur Remplaçant 1		
Joueur Remplacé 2				Joueur Remplacé 2		
Joueur Remplaçant 2				Joueur Remplaçant 2		

VALEUR D'UNE TRIPLETTE = 6 Points

NOM-PRENOM	SCORE	PTS		NOM-PRENOM	SCORE	PTS
1			CONTRE	1		
2			CONTRE	2		
Joueur Remplacé 1				Joueur Remplacé 1		
Joueur Remplaçant 1				Joueur Remplaçant 1		
Joueur Remplacé 2				Joueur Remplacé 2		
Joueur Remplaçant 2				Joueur Remplaçant 2		

PTS Total des TAT		PTS Total des TAT	
PTS Total des Doublettes		PTS Total des Doublettes	
PTS Total des Triplettes		PTS Total des Triplettes	
TOTAL GENERAL PTS EQUIPE A		TOTAL GENERAL PTS EQUIPE B	

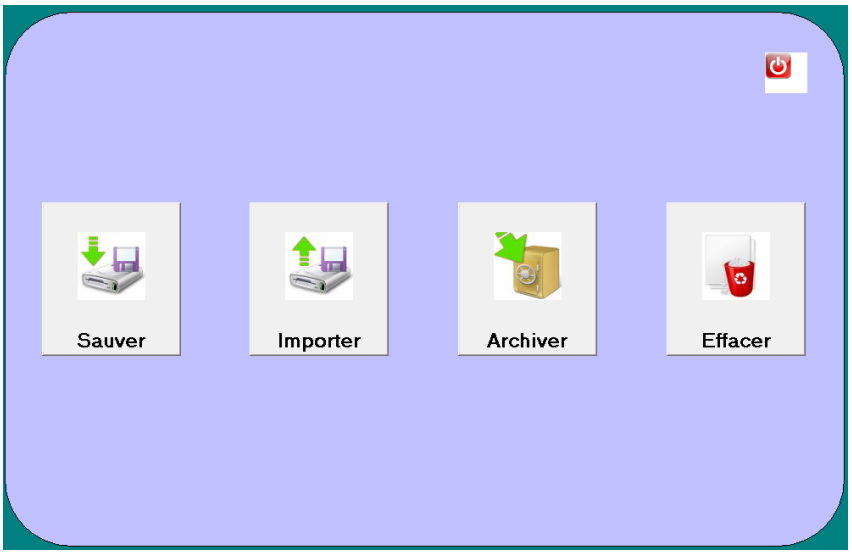
CLUB VAINQUEUR :

Nom et Signature Club A	Nom et Signature Club B

Retour au Sommaire

3.F - Menu « Gestion Fichiers »

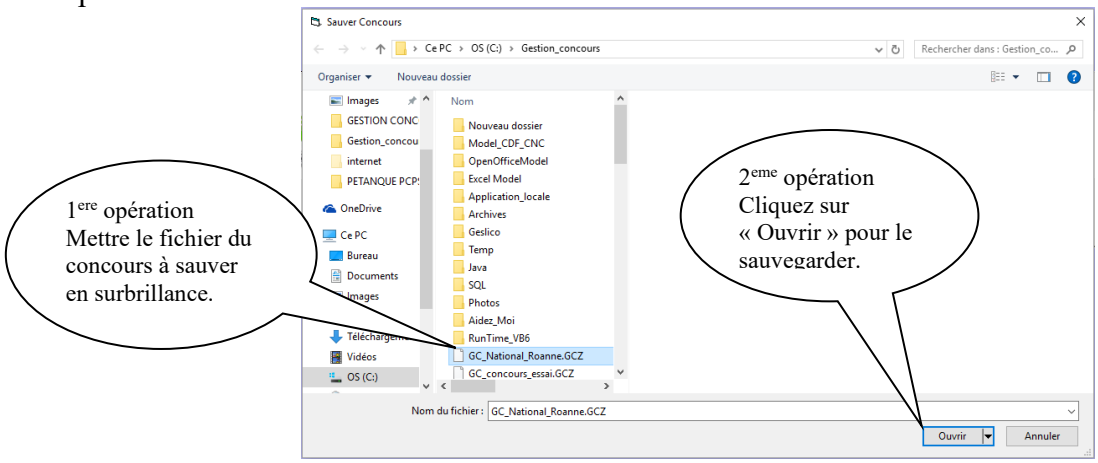
En cliquant sur « Gestion Fichiers » vous obtenez l'écran suivant :



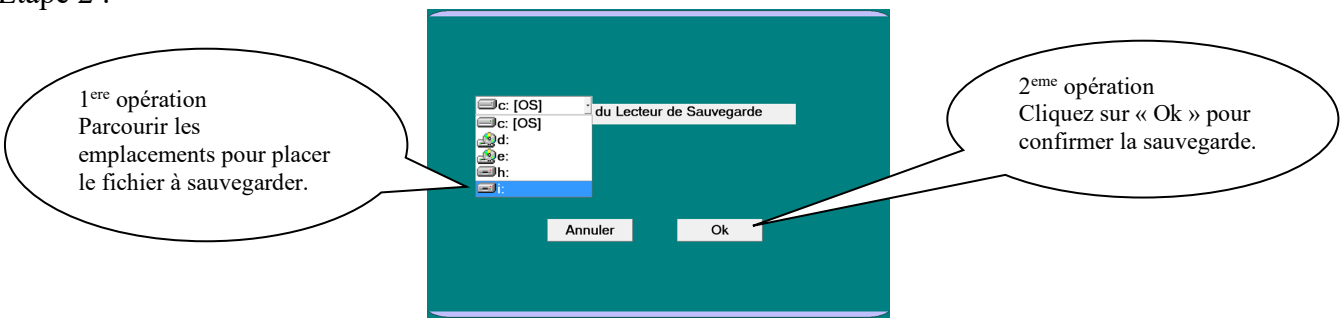
3.F.1 – Menu « Sauver »

Pour sauvegarder un concours suivre les étapes suivantes

Etape 1 :



Etape 2 :

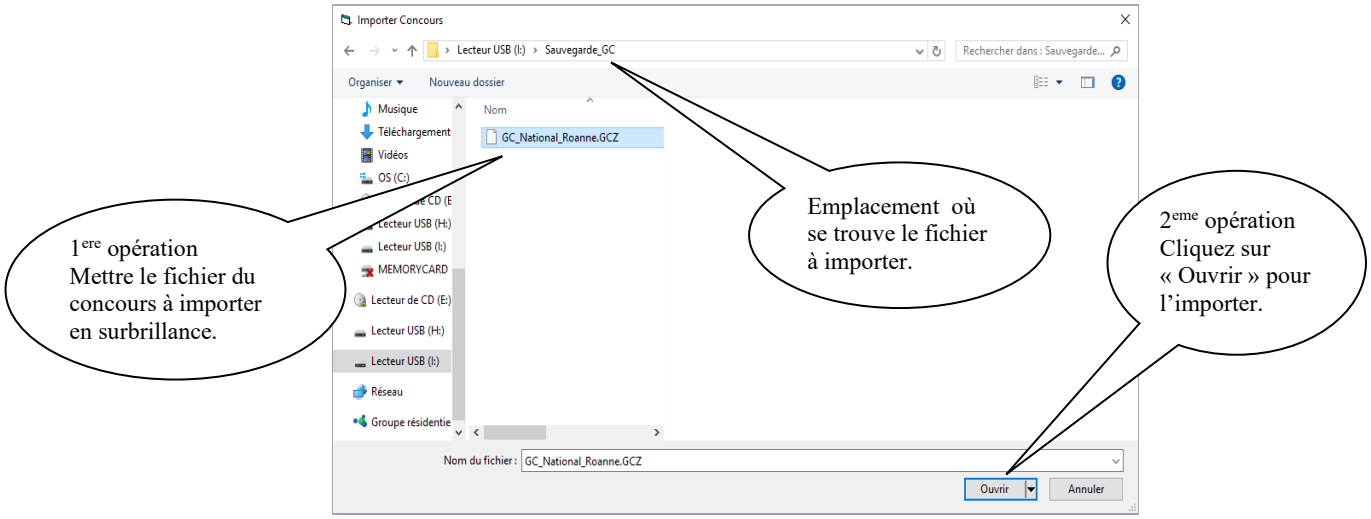


Le fichier GCZ du concours sélectionné est sauvegardé dans le répertoire « Sauvegarde_GC » qui se trouve dans l'emplacement « i »

Retour au Sommaire

3.F.2 – Menu « Importer »

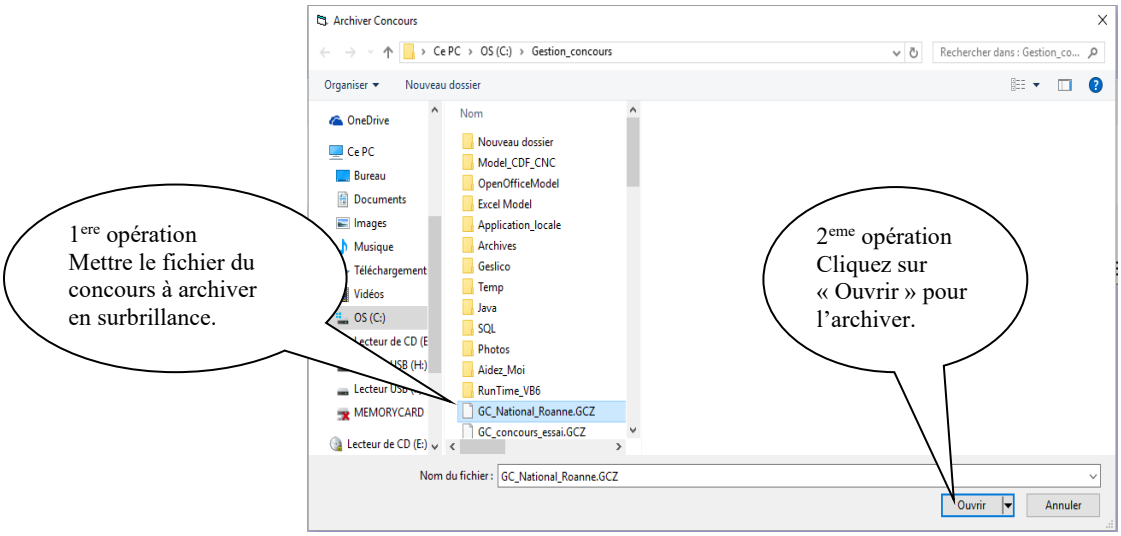
Pour importer un concours fichier GCZ (concours archivé ou sauvegardé)



Retour au Sommaire

3.F.3 – Menu « Archiver »

Pour archiver un concours (le concours est mis dans le dossier « Archives » du répertoire « Gestion Concours »)

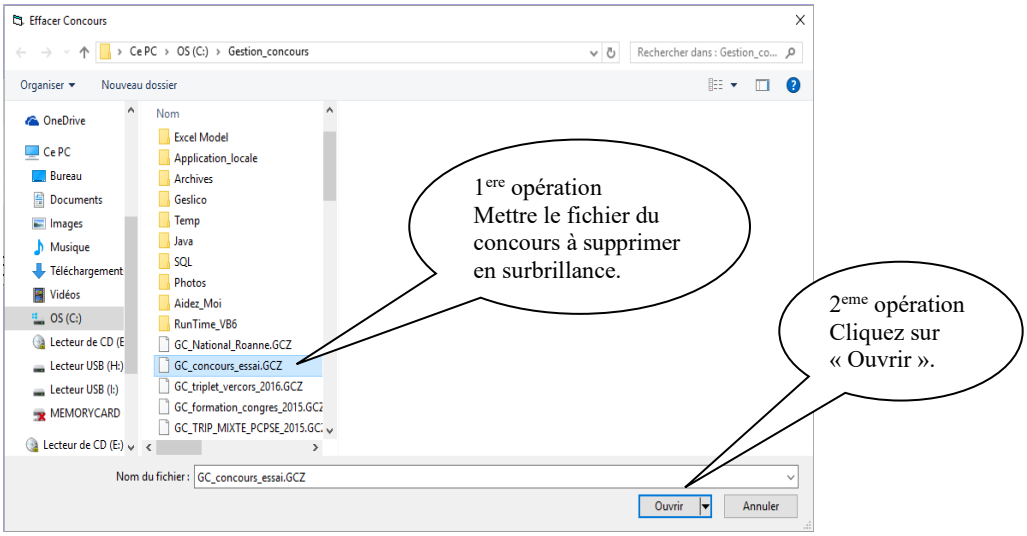


Retour au Sommaire

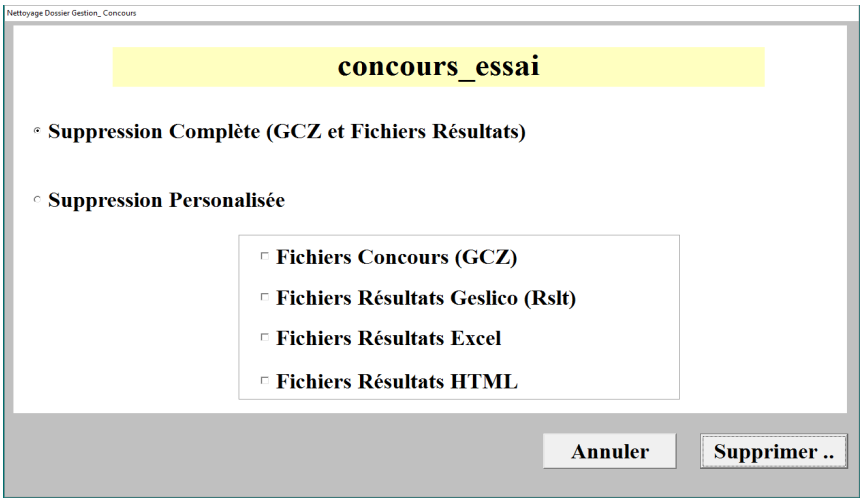
3.F.4 – Menu « Effacer »

Pour supprimer complètement un concours ou partiellement certains fichiers du concours, suivre les étapes suivantes.

Etape 1 :



Etape 2 :



Deux choix sont proposés :

- « Suppression Complète » : supprime complètement tous les fichiers du concours sélectionné.
- « Suppression Personnalisée » : permet de choisir le ou les fichiers à supprimer.

Cliquer sur « Supprimer » pour valider la suppression des fichiers sélectionnés.

Retour au Sommaire