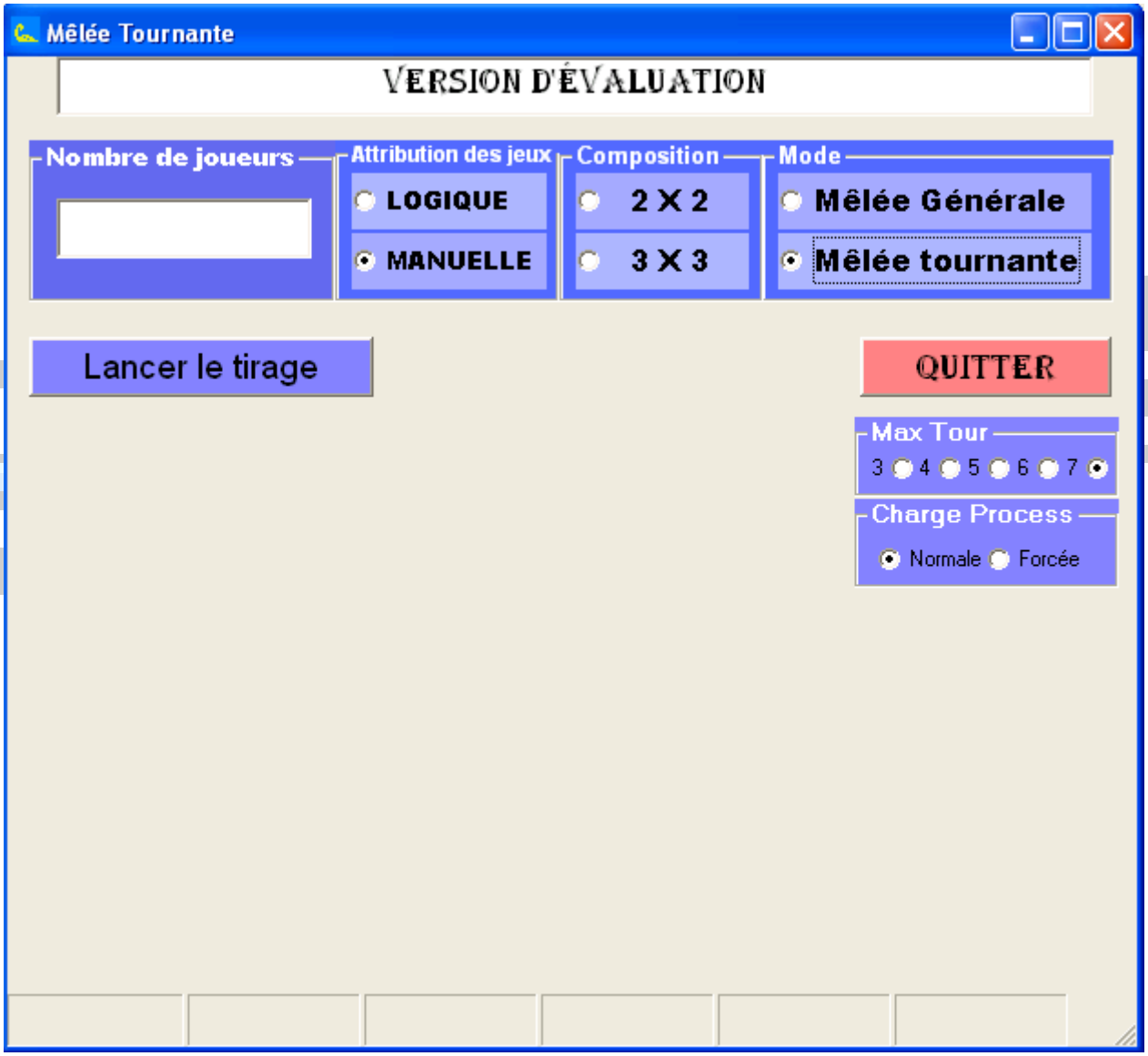
SIMPLICITÉ

EFFICACITÉ

MELÉE TOURNANTE



& MELÉE GÉNÉRALE

Christian Pilloni

Mai 2010

Pour procéder à l’évaluation, prévoyez au minimum 2 heures, afin de tester toutes les fonctions et tous les cas de figures 2 X 2, 3 X 3, faire varier le nombre de participants, testez le tableau de points/classement, testez l’impression du tirage, du classement.

SOMMAIRE

- **Qu'est ce que la mêlée**
  - **Définition de la mêlée tournante**
  - **Avantage de la mêlée tournante**
  - **Le nombre de parties en fonction du nombre de joueurs**
  - **Fonctionnement et méthode**

- **Qu'est ce que la mêlée générale protégée**
  - **Avantage de la mêlée générale protégée**
  - **Ce qui est possible avec la mêlée générale protégée**

- **L'installation du logiciel**
  - **l'installation du logiciel sur votre disque dur**

- **Les informations nécessaires à l'utilisation du logiciel**
  - **le nom de la société**
  - **le code client et la clé**

- **l'utilisation du logiciel**
  - **le nombre d'équipes**
  - **le tirage au sort**

- **la protection**
  - **comment créer la liste de joueurs à protéger**
  - **Comment ajouter/supprimer un joueur dans la liste**

- **la gestion des points**
  - **le tableau de marquage**
  - **équipe / points**
  - **la gestion des tours**
  - **le classement**

Ce logiciel ne fonctionne que sous Windows

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE :
Tous les tests ont été effectués avec un ordinateur dont les caractéristiques sont les suivantes :

- Processeur 1,6 GHZ (simple cœur)
- Mémoire vive 1 GO
- Disque dur 5400 tr/mn
- SE Windows XP, Vista, Windows 7

Vous pouvez tester le logiciel avec un ordinateur moins performants mais les résultats seront aléatoires et donc pas garantis.

INFORMATIONS SUR LE LOGICIEL

MELÉE TOURNANTE

Qu'est ce que la mêlée tournante ?

Vous le saviez sans doute, le tirage au sort à la mêlée tournante est le tirage au sort ou

un joueur ne peut rencontrer un autre joueur qu'une fois pendant un concours.

Il ne peut donc plus jouer ni avec ni contre et cela doit être valable quel que soit le nombre de participants.

Pourquoi la mêlée tournante est elle si prisée ?

Tous les « jeux » de boules, pétanque, jeu provençal, sport boules (Lyonnaise), boules en bois sont des sports.
Mais s'ils sont des sports ils restent pour certains un loisir. Dans le sport bouliste, il n'y a pas de science exacte. Un petit joueur ou joueur occasionnel peut gagner contre n'importe qui. Un bon ou grand joueur peut perdre contre n'importe qui. Mais en restant terre à terre les petits joueurs sont bien trop souvent méprisés par les « bons ». Ils sont souvent surnommés porteurs de mises.
Si l'on se place du coté du petit joueur participer à un concours et apporter sa mise ou contribution au concours pour se faire éliminer dès la première partie n'est guère encourageant.
C'est la principale cause de la non participation aux concours. Il est vrai que dans un concours organisé en élimination directe les petits joueurs apportent leur mise pour regarder les autres jouer dès la deuxième partie. Les lendemains de concours fédéraux ces joueurs se retrouvent privés de concours. Pourtant les clubs ne peuvent se passer de ces « petits joueurs ». De nos jours, rares sont les clubs à faire le plein de licenciés aux concours qu'ils proposent. Les boulodromes se vident, faire le plein de joueurs devient presque un art. Loin de nous l'époque ou les boulodromes attiraient les foules le dimanche.
C'est pour toutes ces raisons que la mêlée tournante devient alors une solution pour l'encouragement à la participation aux concours.

Pourquoi ?

Le gros avantage d'un tel tirage est d'assurer un minimum de parties à tous les participants. Effectuer un nombre de parties au moins égal au nombre de parties qu'effectuerait un joueur participant à une finale d'un concours organisé en élimination directe. Mettre sur la table (d'inscriptions) 4 ou 5 € pour faire 3, 4, 5, 6, 7 parties ne peut qu'encourager la participation des joueurs occasionnels ou « petit joueur », mais pas seulement il y a également les éliminés de dernière minute. Il ne peut y avoir de doute là-dessus ce tirage est la pérennité des clubs, l'assurance du renouvellement des licences, mais également de l'affluence à vos concours et l'encouragement à la participation de tous vos licenciés. Le tout pour un travail de la part des membres du bureau pratiquement identique.

Autre aspect à ne pas manquer la convivialité du concours.

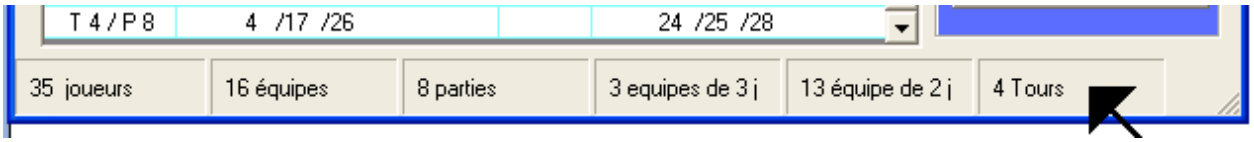
Les torchons et les serviettes se mélangent. Dans un tirage par équipes choisies des joueurs d'un même niveau s'associent ce qui laisse très peu de chance aux « petites équipes » de faire plus d'une partie. Alors qu'à la mêlée tournante petits et grands jouent ensemble. Vu du coté du bon joueur, n'est ce pas un beau challenge que de pouvoir remporter un tel concours avec un ou des partenaires dont le niveau n'est pas celui de ses partenaires habituels. A mon sens, il faut faire preuve de beaucoup d'adresse, de calme et d'humilité pour se hisser dans les premiers du classement.

Fonctionnement / méthode

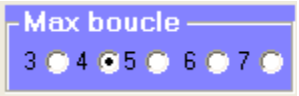
En mode mêlée tournante, il n'y a qu'à suivre le tableau page suivante.
Pour comprendre ce tableau :

- NB J ➔ nombre de joueurs inscrits
- NB T N ➔ le nombre de parties en mode charge normale
- NB T F ➔ le nombre de parties en mode charge forcée
- NB B ➔ le nombre de boucles minimales conseillées (X valeur par défaut)

Qu'est ce que le mode charge normale ?
Les tests ont été effectués avec un ordinateur dont le processeur a une fréquence de 1,6 GHZ et une mémoire vive de 1 GO. La charge de travail avec ce processeur n'est pas très grande.
Qu'est ce que le mode charge forcée ?
Toujours avec le même processeur les résultats sont plus difficiles à obtenir, le temps d'attente plus long et le résultat aléatoire. Il y a une surcharge du temps de travail du processeur, le résultat de la dernière partie peut ne pas être affiché. Si vous avez un processeur plus véloce vous pouvez utiliser ce mode sans surcharger votre processeur le résultat plus rapide même.
Qu'est ce que NB B ?
Avant de trouver la bonne combinaison, le programme effectue des dizaines, des centaines et parfois des milliers de boucles. Si au delà d'un nombre de boucles prédéfini il n'a pas trouvé la bonne combinaison la recherche s'interrompt. Résultat la dernière partie n'est pas affichée sur votre tableau, pour y remédier vous pouvez autoriser un nombre de boucle plus grand. Pour ce faire il suffit de cliquer sur la barre d'état du logiciel.



Une fenêtre Max boucle apparait alors, changez l'option par défaut en demandant un nombre plus grand.



La valeur par défaut est 4, si votre partie n'est pas affichée essayé une valeur plus grande 5, 6 ou 7. Cela autorise un plus grand nombre de combinaison et un résultat plus fiable. Si la valeur est modifiée la fenêtre disparait et n'apparaitra qu'au prochain clic sur la barre d'état.
A titre indicatif, en position 3 le maximum de boucles et de 2000 alors qu'en position 7 il passe à 10.000 ce qui laisse au programme plus de chance de tomber sur la bonne combinaison.

Si vous ne souhaitez pas faire 7 tours, vous pouvez limiter le tirage à 3, 4, 5, 6 tours en utilisant **le limiteur de tours**

Si par contre vous souhaitez effectuer toutes les parties possibles laissez la valeur par défaut qui est 7.

Les parties possibles en mode mêlée tournante (en fonction du nombre de joueurs).

Concours en 2 X 2				Concours en 3 X 3			
NB J	NB T N	NB T F	NB B	NB J	NB T N	NB T F	NB B
16	3	3	X	31 à 33	3	3	X
17 à 19	1	1	X	34	1	1	X
20	4	4	X	35 à 47	3	3	X
21	3	4	X	48	3	4	>5
22 à 23	1	1	X	49 à 59	4	4	X
24	5	5	X	61 à 71	4	5	>4
25	4	4	X	72	5	5	X
26 & 27	3	3	X	73 à 77	4	5	X
28	5	6	X	78	5	5	X
29	4	5	X	79 à 83	5	6	X
30 & 31	3	3	X	84	5	5	X
32	6	7	X	85 à 89	5	6	X
33	5	5	X	90	5	5	X
34 & 35	4	4	X	91 à 101	5	6	X
36	6	7	➢ 5	102	6	6	➢ 4
37	6	7	5	➢ 102	7	7	➢ 4
38 & 39	4	4	X				
40	7	7	X				
41	6	6	X				
42 & 43	5	5	X				
44	7	8	➢ 5				
45	6	7	7				
46 & 47	5	5	X				
48	8	9	➢ 5				
49	8	8	➢ 5				
50 & 51	5	6	➢ 3				
52 & 53	9/8	9/9	➢ 5				
58 & 59	6	6	➢ 5				
60 & 61	9	9	➢ 5				
62 & 63	6	6	➢ 5				
64 & 65	9	9	➢ 5				
66 & 67	6	6	➢ 5				
68 & 69	9/8	9/9	➢ 5				
70	8	8	➢ 5				
71	6	7	➢ 5				

72 & 73	**9/8**	**9/9**	➢ **5**				
74	**7**	**8**	➢ **5**				
➢ **75**	**6**	**7**	**X**				
76 & 77	**9/8**	**9/9**	➢ **5**				
78 & 79	**7**	**8**	➢ **5**				
80 à 82	**9/8**	**9/9**	➢ **5**				
83	**8**	**8**	**X**				
84 & 87	**9/8**	**9/9**	➢ **5**				
➢ **88**	**9**	**9**	➢ **5**				

MELÉE GÉNÉRALE

Tous les organisateurs savent qu'il y a les éternels « râleurs ».

Si la mêlée tournante reste sans aucun doute le tirage le plus convivial qui puisse exister, il comporte néanmoins des lacunes.
La première, il n'est pas capable de constituer une équipe mixte et c'est bien normal puisqu'à chaque tour on change de partenaire (avec ou contre). Il se peut alors qu'une équipe féminine soit alors constituée.
La seconde est qu'au cours d'un concours, trois joueurs de faible niveau peuvent jouer contre de bons joueurs et comme ils ne se rencontreront plus, cela ne va pas arranger leur goal average.
A la mêlée générale protégée, vous pouvez rencontrer un autre joueur plus d'une fois. Vous pouvez jouer une fois avec mais vous pouvez rejouer contre. Le principal intérêt de ce logiciel est que vous pouvez donner des prérogatives au logiciel, celui de ne pas faire jouer ensemble les joueurs d'une liste. Ainsi si vous souhaitez organiser un concours mixte à la mêlée sur 3, 4, 5, 6, 7 tours cela est tout à fait possible. Vous pouvez également pour une question d'équité créer une liste de « tireurs » afin que ces derniers ne puissent jouer ensemble et déséquilibrer les parties.
La troisième, à la mêlée tournante le nombre de tours dépend directement du nombre de participants alors qu'avec la mêlée générale vous êtes sur d'effectuer 7 tours quel que soit le nombre d'inscrits (minimum 16 en 2 X 2 et 31 pour un 3 X 3. Certes si le nombre de participants est faible cela risque vite de lasser car fatalement ils se rencontreront souvent, mais néanmoins 7 tours sont possibles.

Mêlée générale avec protection :

- Possibilité d'organiser un concours sur 7 tours
- Tableau de marquage/statistique/classement automatique
- tirer au sort quel que soit le nombre de joueurs inscrits que ce soit un 2 par 2 (16 minimum) ou un 3 x 3 (31 joueurs minimum) sans jamais exclure un joueur.
- effectuer une protection quel que soit le nombre de joueurs et quelle que soit la composition des équipes initialement prévue et toujours sans exclure de joueurs. La seule condition, le nombre de joueurs à protéger doit au maximum être égal au nombre d'équipes.
  Exemple : si vous avez 21 équipes vous pouvez au maximum protéger 21 joueurs.

Cela implique que vous pourriez :

- organiser un mixte à la mêlée
- séparer les tireurs des pointeurs donc, créer des équipes plus conventionnelles
- éviter aux dames de jouer ensemble
- éviter de faire jouer ensemble des joueurs qui ne s'entendent pas

Alors mêlée tournante ou mêlée générale peut importe le choix, c'est l'affluence, la pérennité du club et la joie des joueurs de boules qui est assurée.

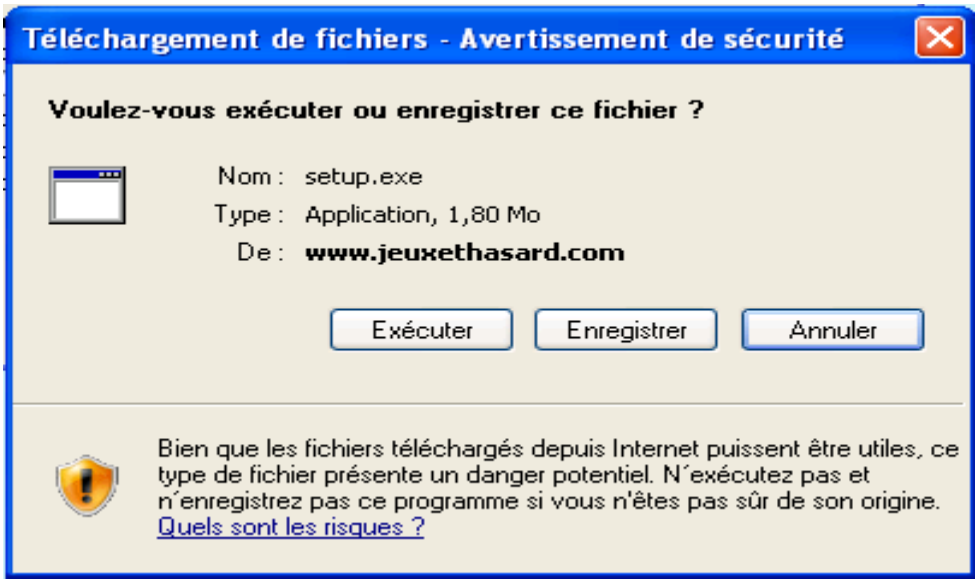
L'INSTALLATION DU LOGICIEL

La version d'évaluation est la version finale, les 3 premières utilisations sont libres et servent d'une part à prendre le logiciel en main et l'évaluation. D'autre part cela vous laisse le temps d'acquérir la licence afin de le transformer en version finale.

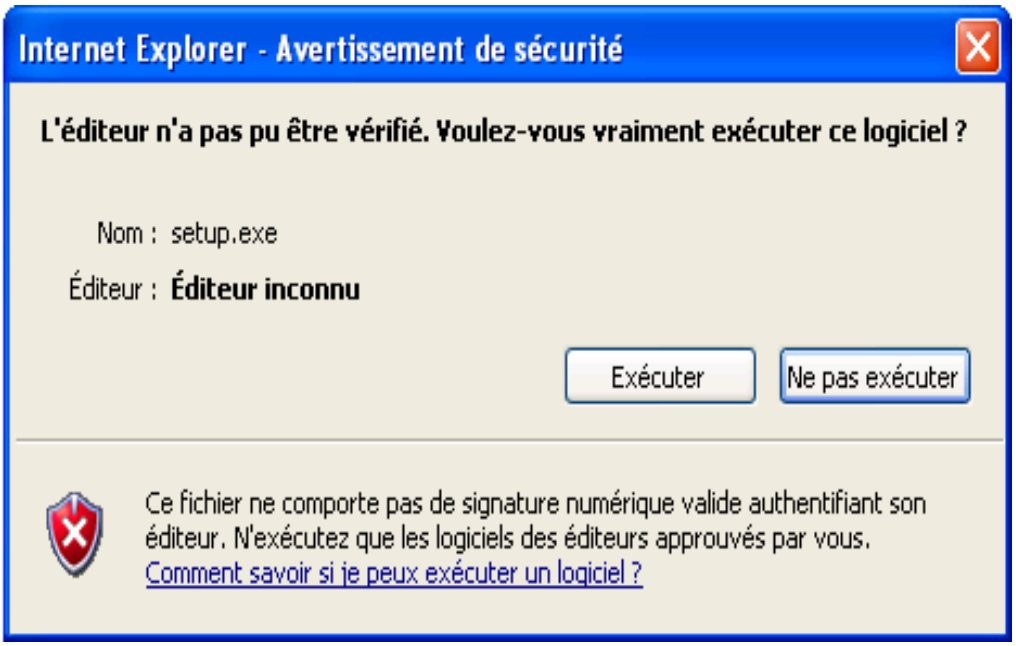
Téléchargez le logiciel à l'aide du lien qui vous sera communiqué.

1) Installez le logiciel sur votre PC. En cas d'apparition de fenêtres « d'erreurs » reportez vous à la page 11

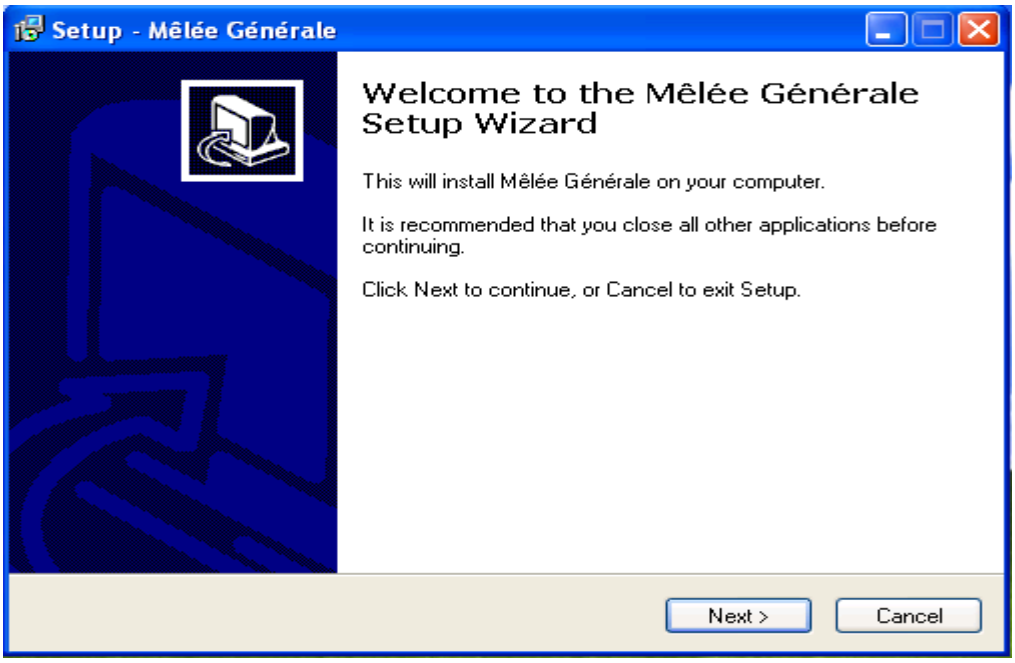
- Suivez les instructions suivantes. Cliquez sur Exécuter



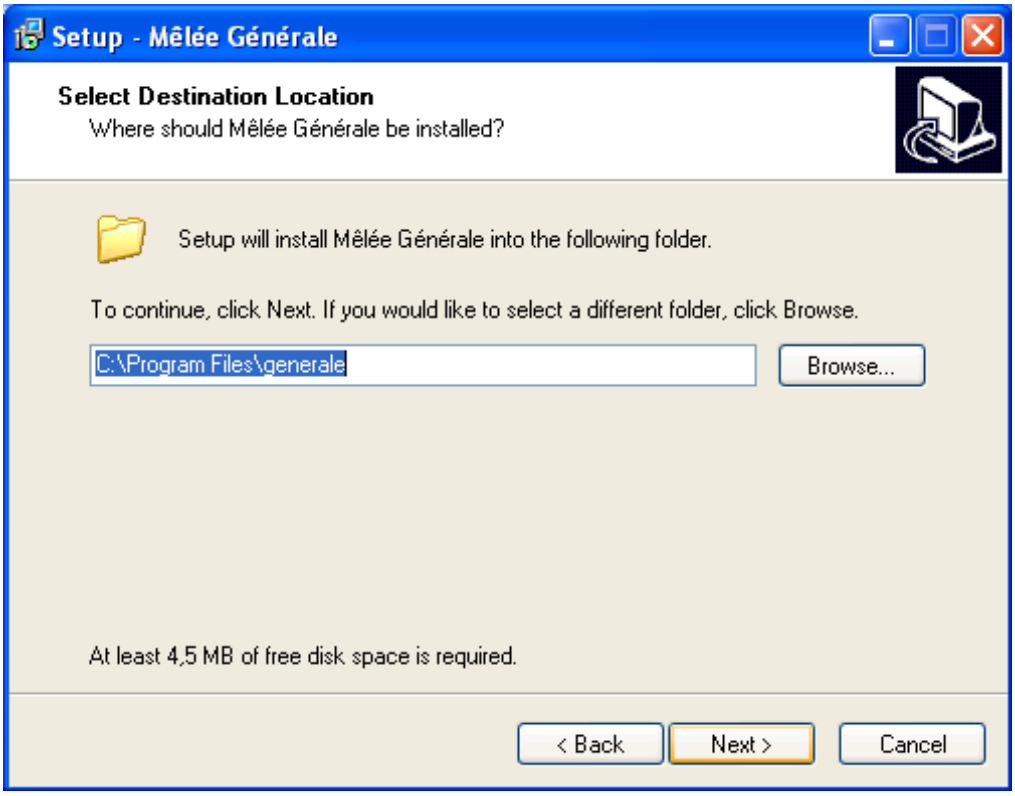
A l'apparition de cette fenêtre cliquez à nouveau sur Exécuter



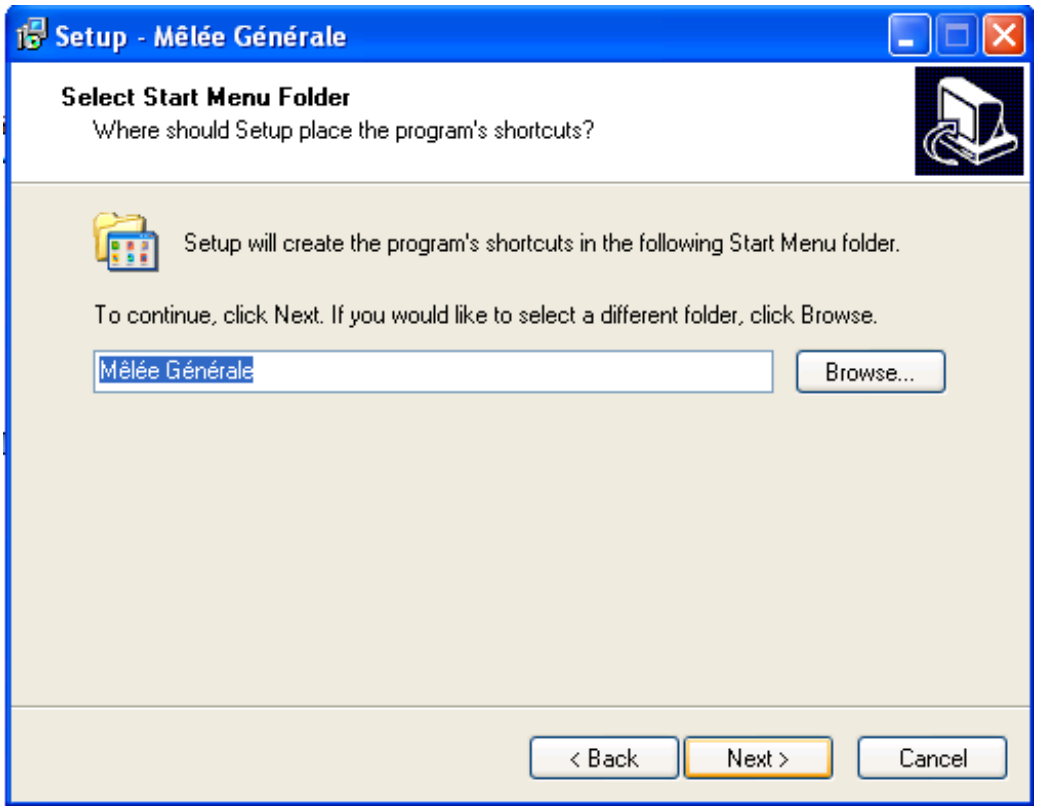
Ne tenez pas compte du message Windows sur la signature numérique, tous les logiciels sont garantis 100% sans virus, spyware ou autre.



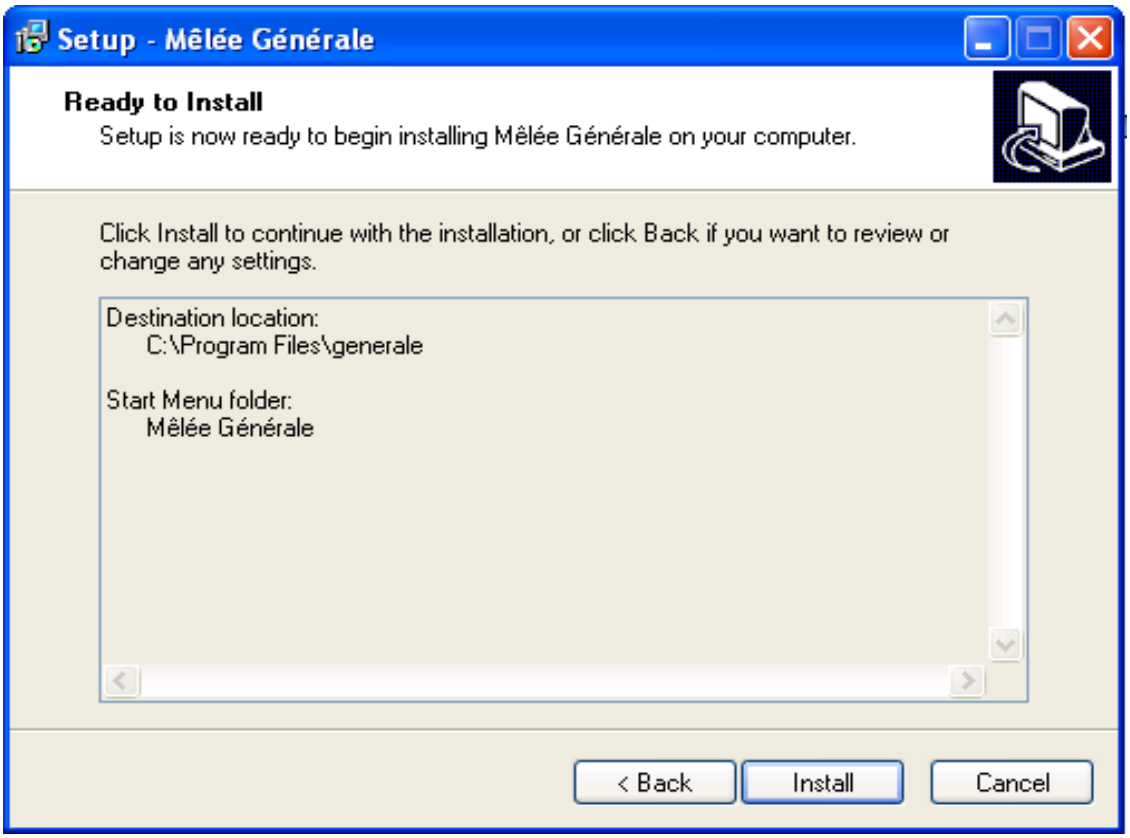
Cliquez sur Next



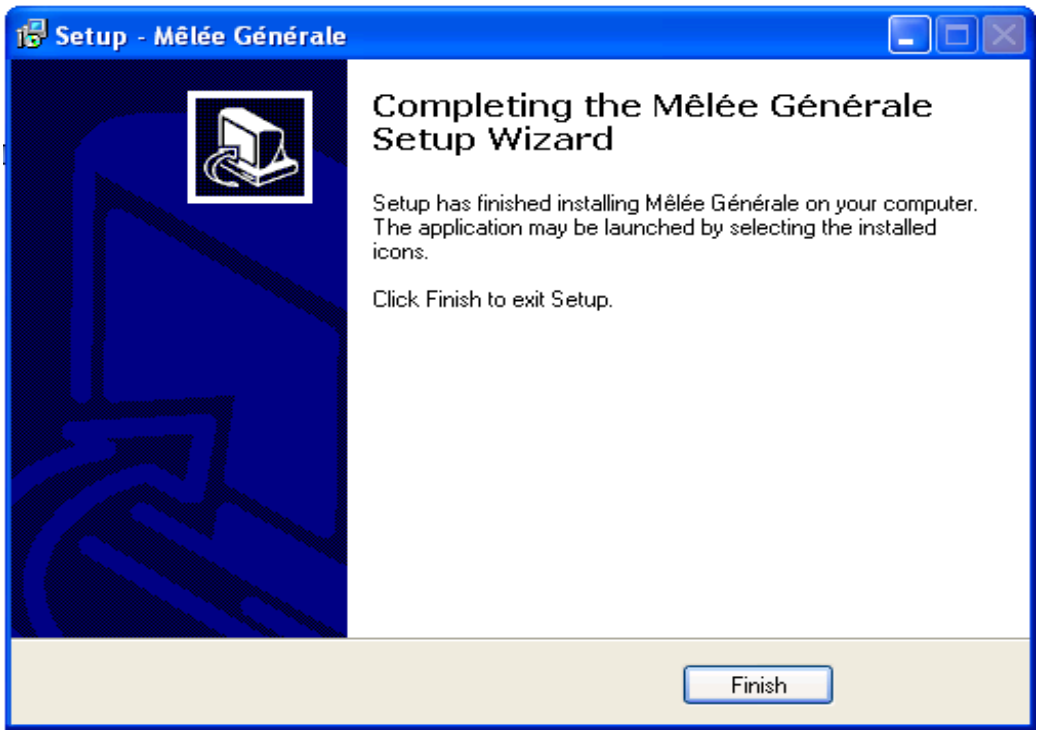
Deux options : soit vous cliquez sur Next, soit vous changez le nom fichier. Vous pouvez remplacer
C:\Program Files\meleetournante par c:\Program Files\mêlée_tournante



Idem, vous pouvez cliquer sur Next ou alors changer le nom de votre application.

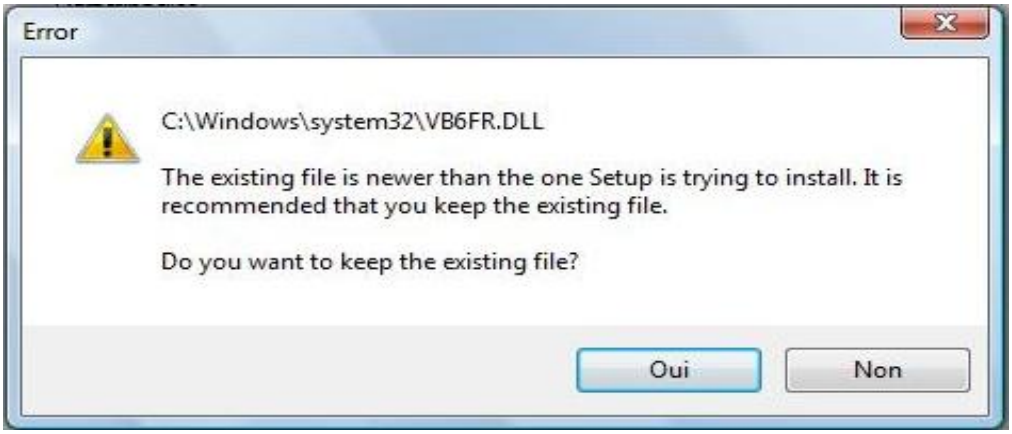


Cliquez sur Install

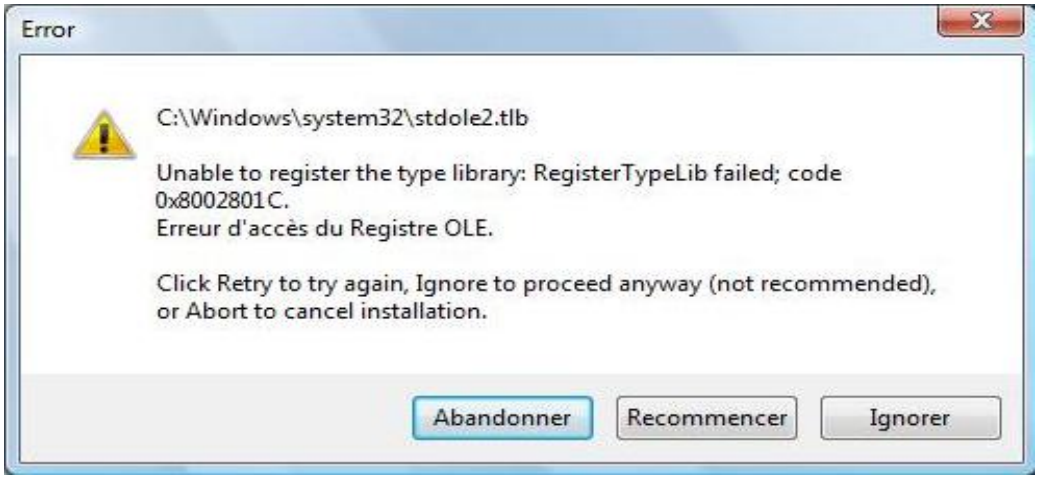


Cliquez sur Finish, c'est terminé votre logiciel est installé.

Les deux fenêtres qui peuvent apparaitre ne sont pas des erreurs, mais cela est dû à la présence sur votre ordinateur des fichiers nécessaires au bon fonctionnement des applications. Si les deux fichiers sont présents ces fenêtres apparaissent mais en aucun cas elles peuvent représentées un danger pour votre ordinateur.



Message d'erreur possible, cela est du à la présence du fichier VB6FR.DDLL sur votre ordinateur ce qui n'est pas un réel problème il suffit de conserver le fichier présent sur votre ordinateur en cliquant sur OUI pour conserver le fichier présent sur votre PC (conseillé).
Risque lié à VISTA ou même XP (plus rarement).
Si ce message apparait c'est que le fichier VB6FR.DLL est déjà présent sur votre ordinateur. Ne le remplacez pas !
Cliquez sur OUI afin de conserver le fichier présent sur votre



Autre message d'erreur possible, le type de librairie n'est pas reconnu par Vista mais par XP, cliquez sur Ignorer pour ne pas installer ce fichier sur votre ordinateur cela n'empêchera pas le logiciel de fonctionner.
Si ce message d'erreur apparait (C:\Windows\sytem32\stdole.tlb)
Cliquez sur Ignorer.

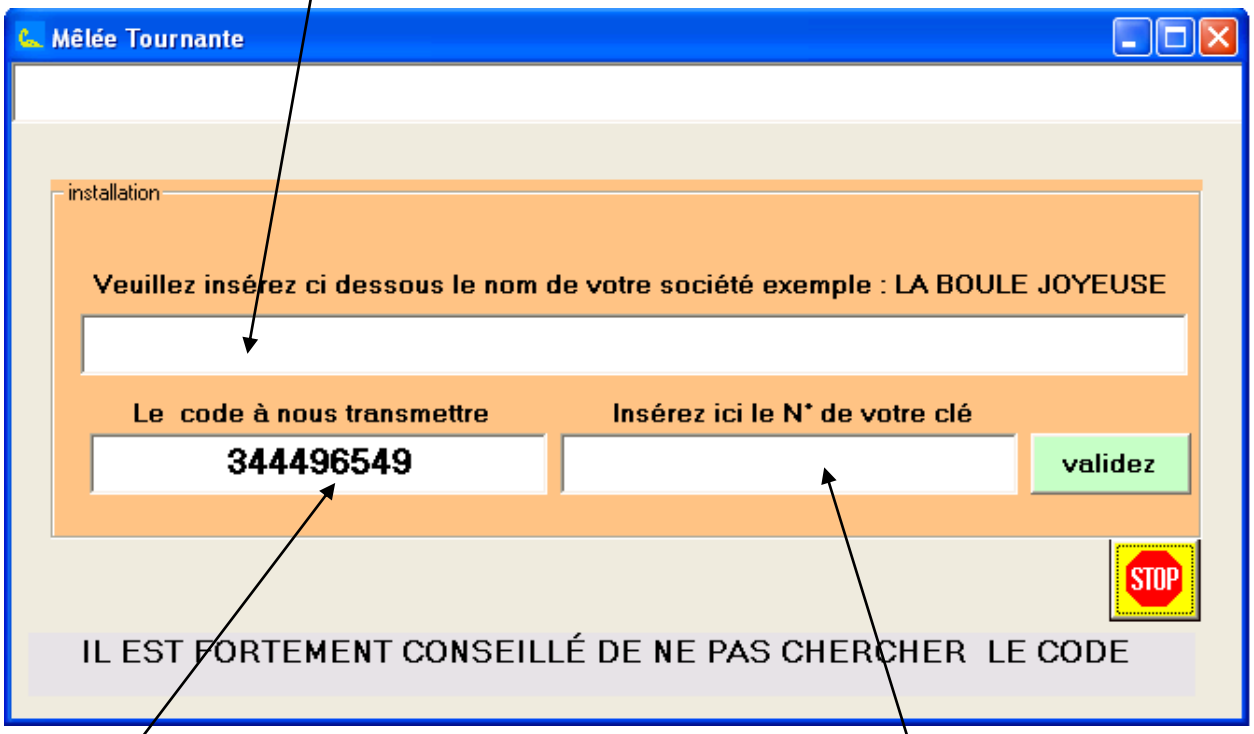
LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

Votre logiciel est installé et prêt à être utilisé. Lancez votre logiciel depuis Démarrer/tous les programmes/votre logiciel si vous êtes sous Windows XP ou tapez le nom que vous lui aurez attribué ou le nom d'origine sous Windows Vista.

Dans les nouvelles versions la demande de clé n'apparait pas dès la première utilisation ceci afin de vous laisser le temps d'acquérir votre licence. Pour cela vous devez télécharger sur le site l'utilitaire prévu à cet effet qui se trouve sur la page d'accueil bouliste. Pour ne pas perdre de temps, téléchargez cet utilitaire, lancez le et récupérez le code afin de le transmettre en même temps que votre règlement. Ainsi lorsque la fenêtre ci-dessous apparaitra après la cinquième utilisation vous serez déjà prêt.

CETTE FENETRE N'APPARAIT PAS A LA PREMIERE UTILISATION

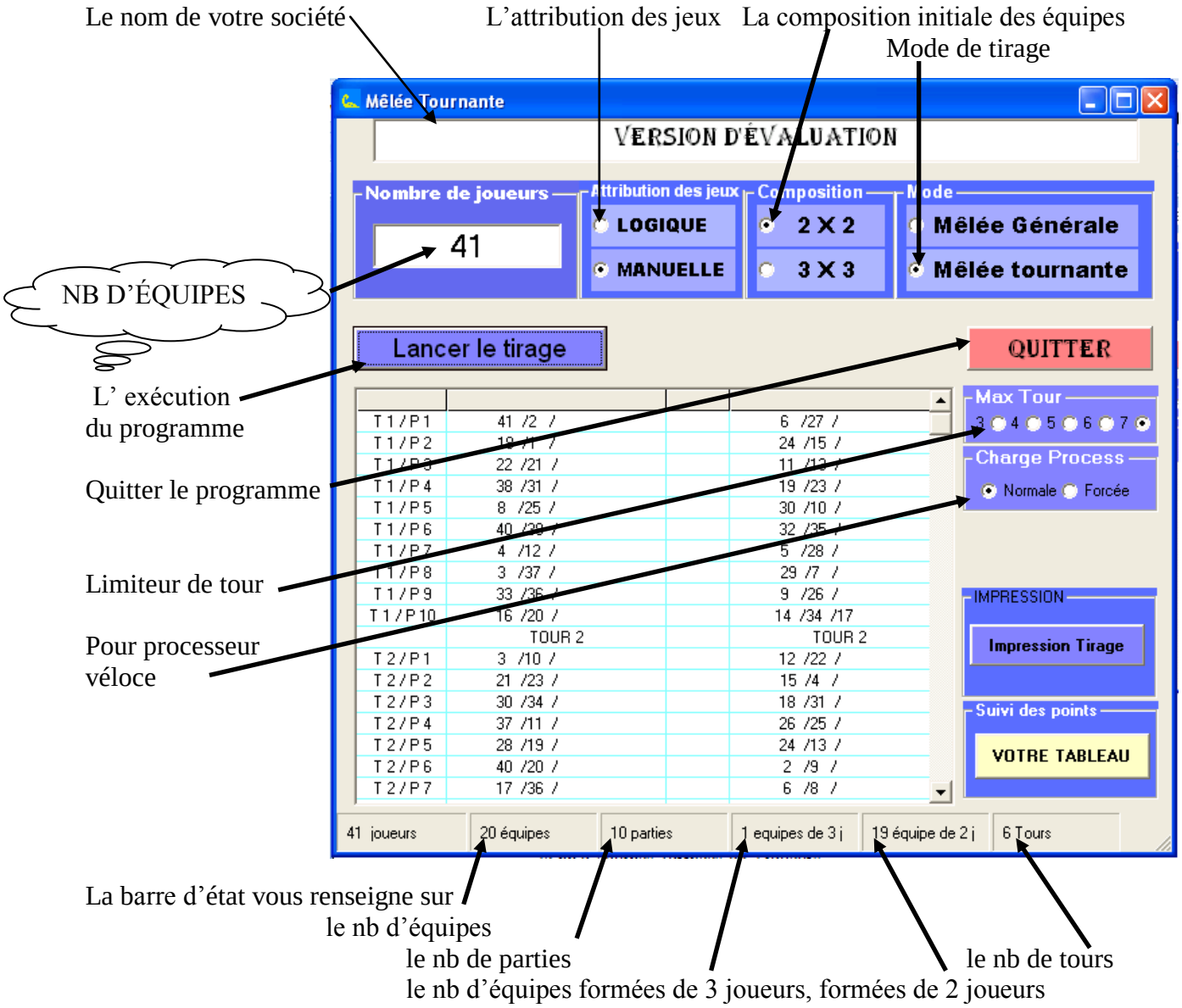
Le nom de votre société



Le code à nous transmettre en même temps que votre règlement

La clé qui vous sera transmise

L'UTILISATION DU LOGICIEL



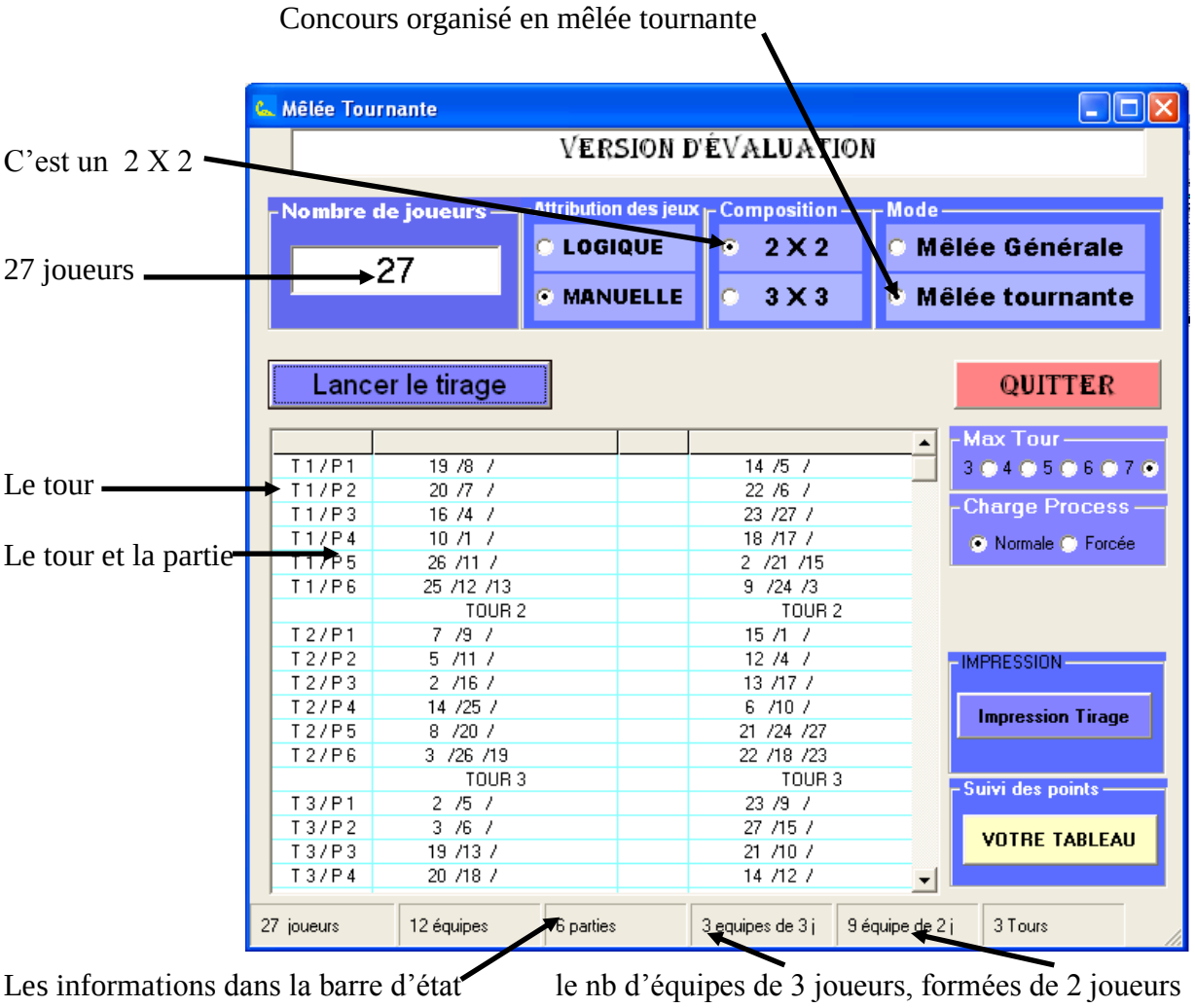
Par défaut le logiciel est :

- En mode mêlée tournante
- En charge process normale (recommandé)
- En boucle max position 4, vous pouvez le modifier avant de lancer le tirage
- En position tour 7, vous pouvez le modifier avant de lancer le tirage.

Ce logiciel a été concu afin que vous n'ayez rien à faire sauf

- donner le nb de joueurs inscrits
- insérer le numéro des joueurs à protéger si vous souhaitez effectuer une protection
- donner le numéro d'un joueur lors du marquage de points
- donner au minimum les points de l'équipe perdante.

Ce logiciel est capable d'effectuer un tirage au sort quel que soit le nombre de joueurs inscrits et quelle que soit la composition des équipes intialement prévue.
Ex : vous organisez un concours à la mêlée en 2 X 2 et vous avez 27 joueurs.
Vous n'aurez pas à exclure ou refuser un joueur !
Le logiciel constituera une/des équipe(s) de 3 joueurs si vous avez opté pour le 2 X 2.
Le logiciel constituera une/des équipe(s) de 2 joueurs si vous avez opté pour le 3 X 3.



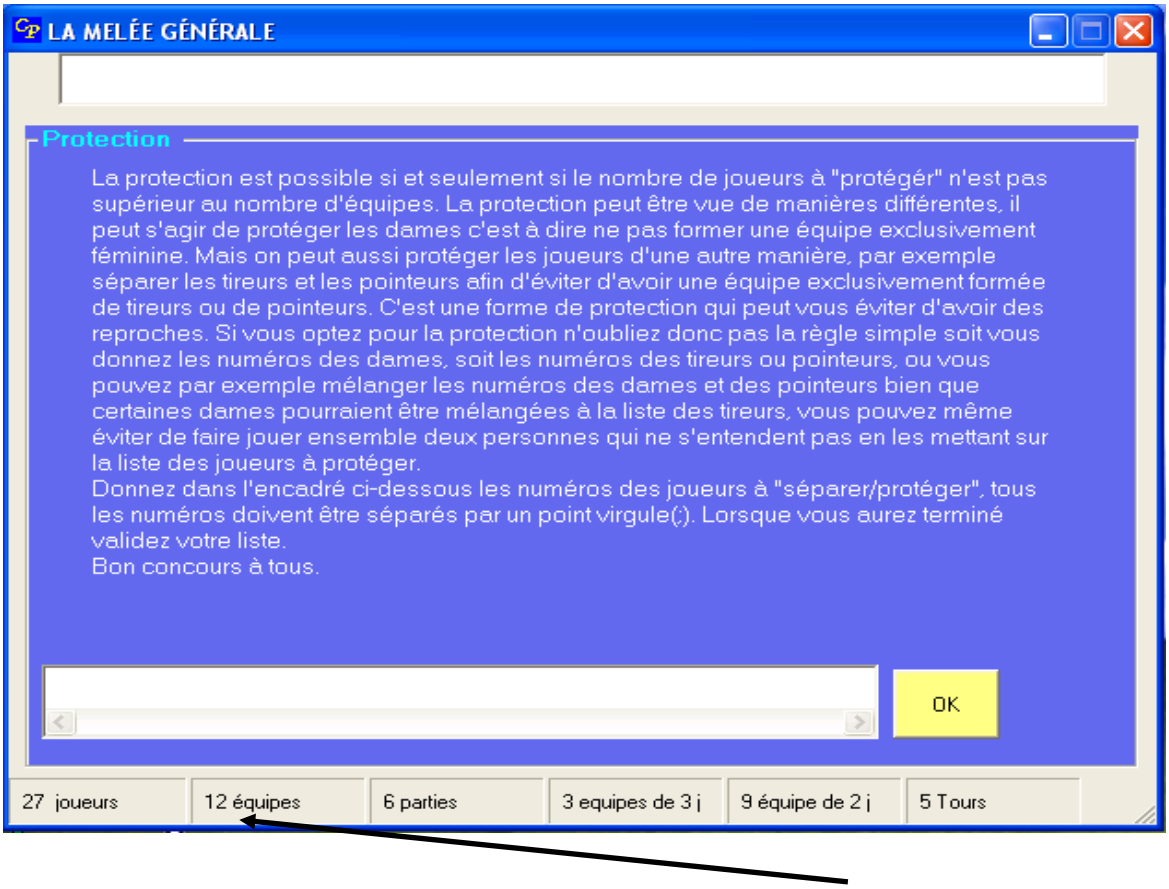
Tous les cas de figure sont prévus que vous ayez prévu d'organiser un 2 X 2 ou un 3 X 3 quel que soit le nombre de joueurs vous n'aurez pas d'exclu et surtout pas d'impair.
Pourquoi n'y a-t-il pas d'impair ?
Vu qu'il y aura un classement final, pour une question d'équité il est normal que tous les participants jouent le même nombre de parties.

Que ce soit en mode mêlée tournante ou en mode mêlée générale protégée cela ne changera rien au calcul du nombre d'équipes et de leur formation.
Seul le nombre de parties peut changer, en mode mêlée tournante le nombre de tours dépend directement du nombre de participants alors qu'en mode mêlée générale il peut être de 7 quel que soit le nombre de joueurs.

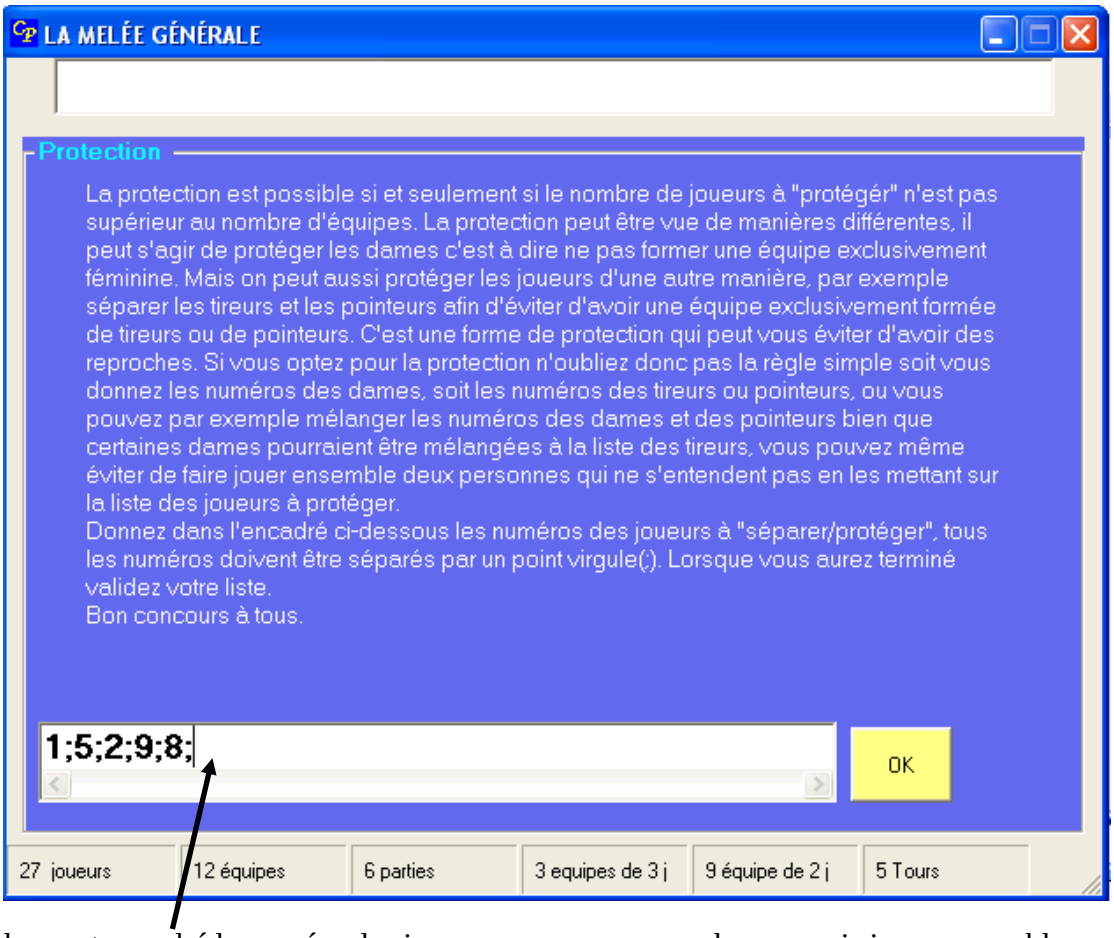
La mêlée générale protégée ne fonctionne que si :

- vous avez mis au minimum 2 joueurs dans la liste des joueurs à séparer.
- le nombre de joueurs à protéger est au maximum égal au nombre d'équipes.

Dans l'exemple ci-dessus nous pouvons voir dans la barre d'état qu'il ya 12 équipes cela vous donne le droit de protéger 12 joueurs. Si vous ne savez pas à l'avance le nombre d'équipes qui seront formées avant de donner leur numéro, comme nous allons le voir plus bas cela n'est pas un problème.
Pour reprendre l'exemple nous allons cliquez sur le bouton d'option « Mêlée générale »
La fenêtre ci-dessous apparait, remarquez que la barre d'état est déjà renseignée même si vous n'avez pas encore lancer de tirage au sort.
Dans un premier temps donc vous donnez le nombre de joueurs inscrits « 27 » vous cochez toujours l'option
« 2 X 2 » ou « 3 X 3 » avant de cocher l'option « Mêlée générale ». Un message vous informera et vous guidera pour le cas ou vous n'auriez pas suivi la bonne marche.

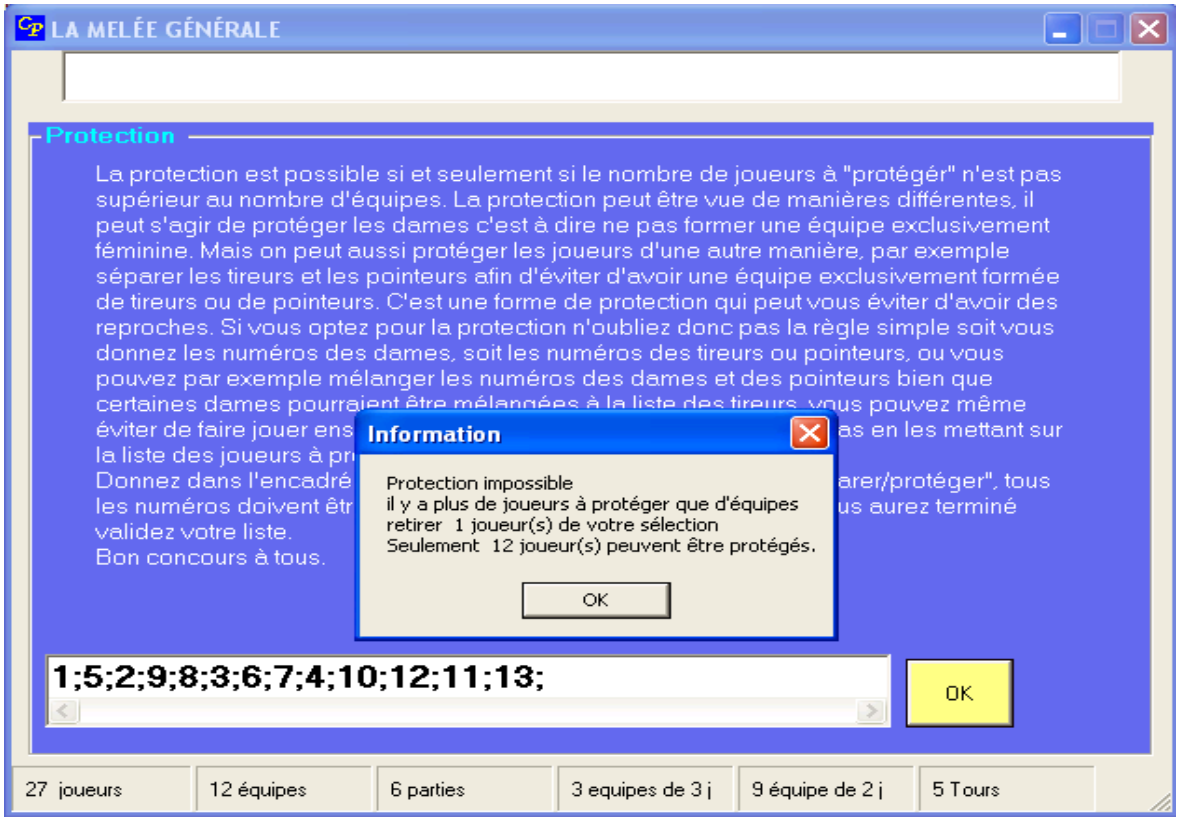


Vous savez que vous pouvez dans le cas présent dresser une liste de 12 joueurs à protéger.

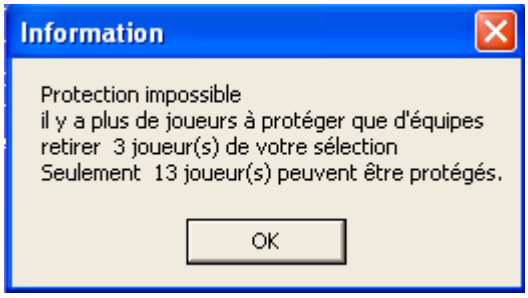


Insérez dans cet encadré le numéro des joueurs que vous ne voulez pas voir jouer ensemble. L'ordre n'a pas d'importance que vous tapiez 1 ;2 ;3 ;4 ;5 ou 5 ;2 ;4 ;1 ;3 ne changera absolument rien. Tous les numéros doivent être séparés par un point virgule « ; » et se terminer également par un point virgule, là aussi vous serez aidé par le programme.

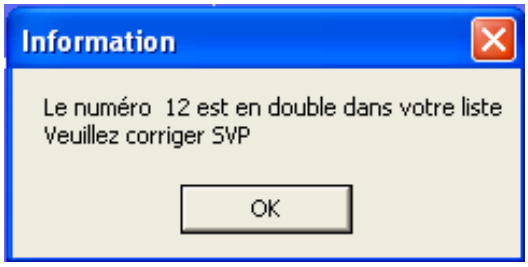
Vérifiez que tous les numéros de la liste soient suivis d'un point virgule.



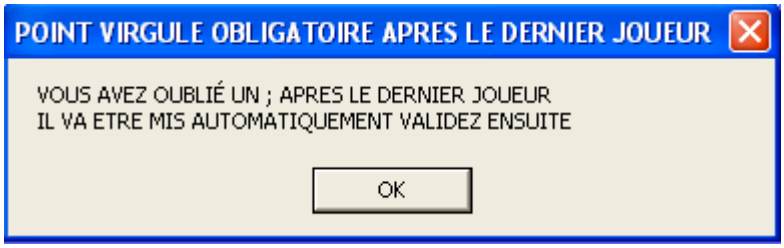
Si vous dépassez le nombre maximum de joueurs à protéger vous en serez informé avec le nombre de numéro à retirer de la liste. Dans cet exemple il y a un numéro/joueur à retirer de la liste.
Voici la liste des messages d'erreurs que vous pouvez voir en fonction de la fenêtre de protection, ce qui en assure le bon fonctionnement.



Vous avez dépassé le nombre maximal de joueurs à protéger.

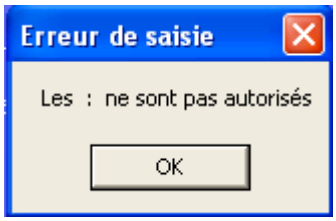


Vous avez inséré deux fois le même numéro, si la liste est longue cela sera utile.



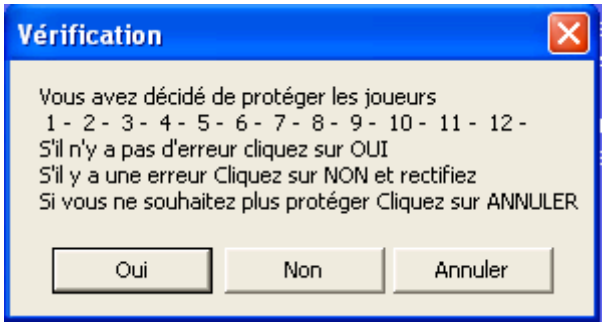
Vous avez oublié de mettre un ; après le dernier joueur Cliquez sur OK il sera mis pour vous.

Erreur de saisie, vous avez inséré
un espace,
une virgule à la place d'un point virgule,
deux ;; successifs.
Un zéro
Un point
Cliquez sur OK et corriger l'erreur



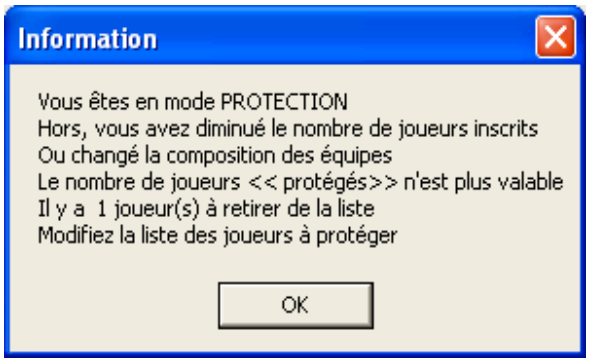
Autre erreur de saisie vous avez insérez deux point (:)

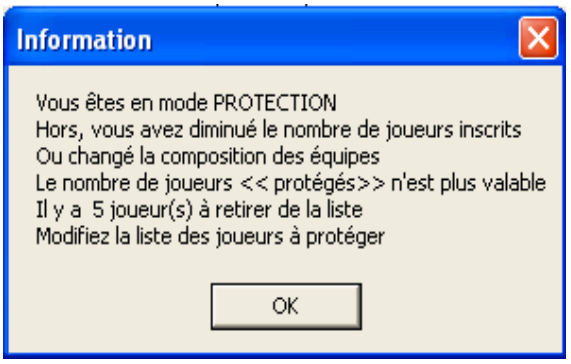
Si votre liste est valide voici la fenêtre qui apparait.



Si votre protection est valide cette fenêtre apparait, vous aurez alors trois options soit la liste est bonne et vous Cliquez sur OUI
Soit il y a une erreur, vous cliquez sur NON et vous corrigez.
Soit c'était un essai et vous cliquez sur Annuler, la protection ne sera pas effective.

Si après avoir effectué un tirage vous diminuiez le nombre de participants ou que vous changiez la composition des équipes exemple si vous passez d'un 2 X 2 vers un 3 X 3 (pas le contraire) alors que vous êtes en mode mêlée générale, et que vous lanciez le tirage, un message vous informera que la liste en mémoire n'est plus valide. Cliquez sur OK et corrigez en fonction du contenu de l'affichage. Voir les deux exemples ci desssous, sur l'un on peut voir qu'il y a 1 joueur en trop sur la liste sur l'autre il y a 5 joueurs à retirer de la liste.

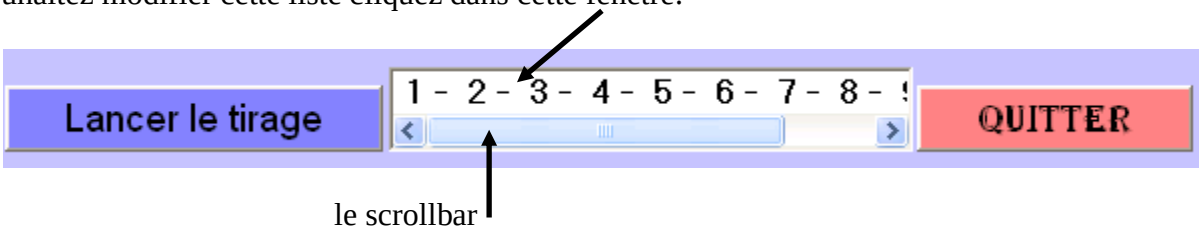




La liste reste en mémoire tant que vous ne sortez pas du programme, cela peut être pratique si à la dernière minute vous avez de nouveaux participants parmi lesquels il y aura un joueur à protéger vous n'aurez ainsi pas à saisir à nouveau la liste .

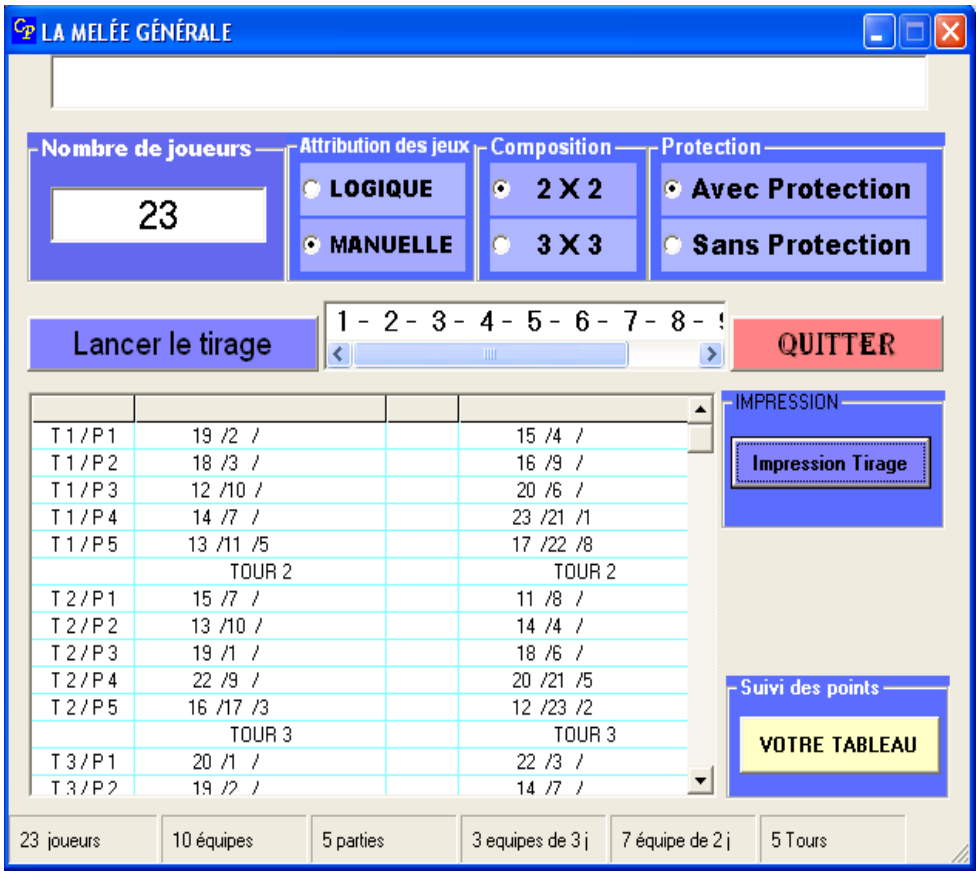
Voici comment ajouter/supprimer un joueur dans la liste.

Si vous souhaitez modifier cette liste cliquez dans cette fenêtre.



(Si votre liste est trop longue et que vous souhaitez vérifier tous les numéros présents dans cette liste utilisez le scrollbar SANS CLIQUER dans l'encadré blanc.)

Si vous avez cliqué sur l'encadré vous verrez la fenêtre de protection apparaitre. Vous n'aurez alors plus qu'à modifier votre liste.
Dans cet exemple il y a 23 joueurs le concours est organisé en 2 X 2, nous avons la possibilité de protéger 10 joueurs. Observez que j'ai volontairement mis en protection les numéros allant de 1 à 10, sachez que cela n'a aucune importance vous pouvez faire la protection à la volée c'est-à-dire protéger les joueurs 3;11;22;7;2;6;14;18;9;1;16;
Vérifions maintenant la protection en aucun nous ne devons voir les joueurs 1,2,3,4,5,6,7,8,9 et 10 dans la même équipe et cela quel que soit le tour. Comme vous pouvez le constater c'est le cas. Cela fonctionnera toujours quel que soit le nombre de joueurs et quelle que soit la composition des équipes. Si vous deviez faire un mixte il suffirait de mettre dans la liste le numéro des dames ou des messieurs et voilà un mixte à la mêlée. Mais vous pouvez tout aussi bien mettre dans la liste les « tireurs » afin d'avoir des équipes plus conventionnelles. Je laisse libre cours à votre imagination.



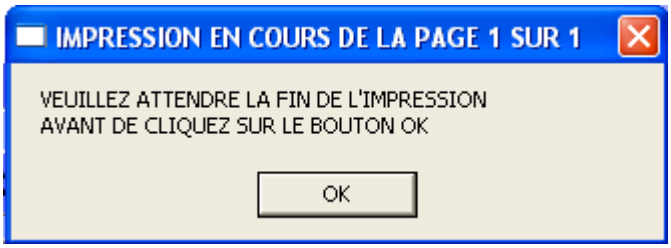
Avant de passer à la suite (bien que ce ne soit pas obligatoire) imprimez votre tirage.

Cliquez sur « IMPRESSION TIRAGE »

Vous n'avez plus qu'à imprimer, suivez les instructions pas à pas.

Ne jamais cliquer sur le bouton annuler, sauf s'il y a un problème avec l'imprimante.

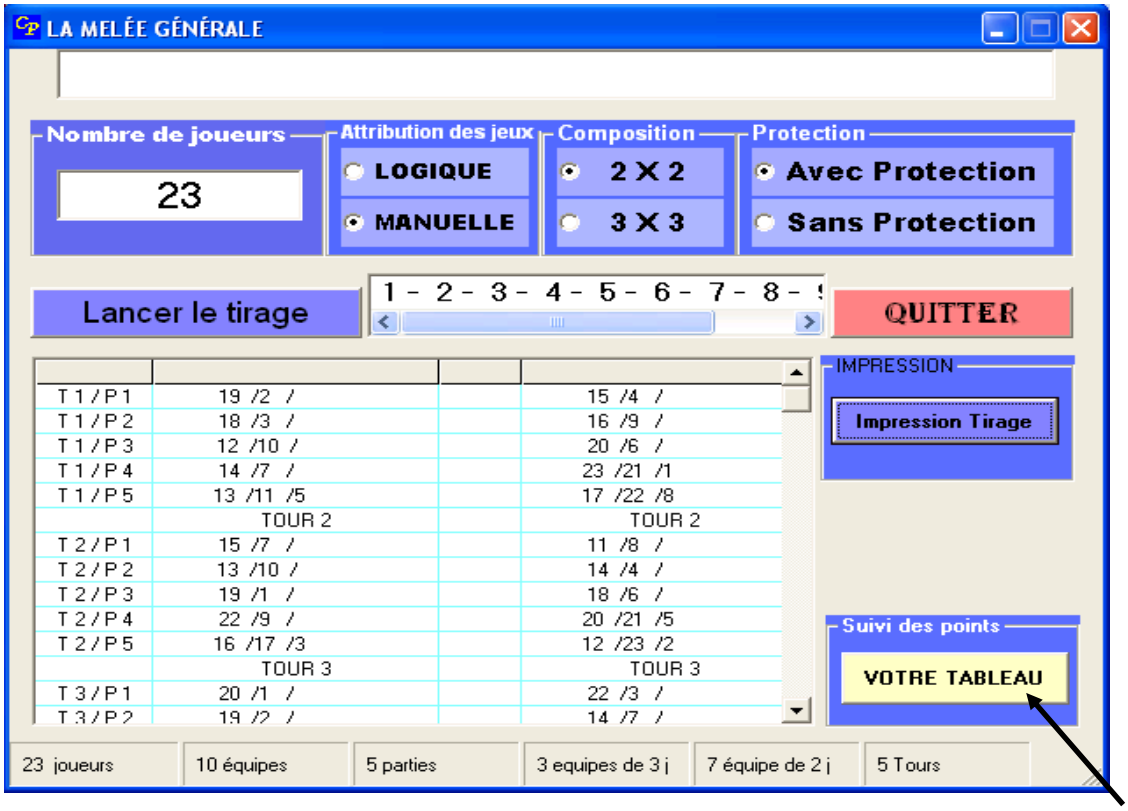
A chaque page un message apparaitra vous demandant de patienter pendant l'impression.



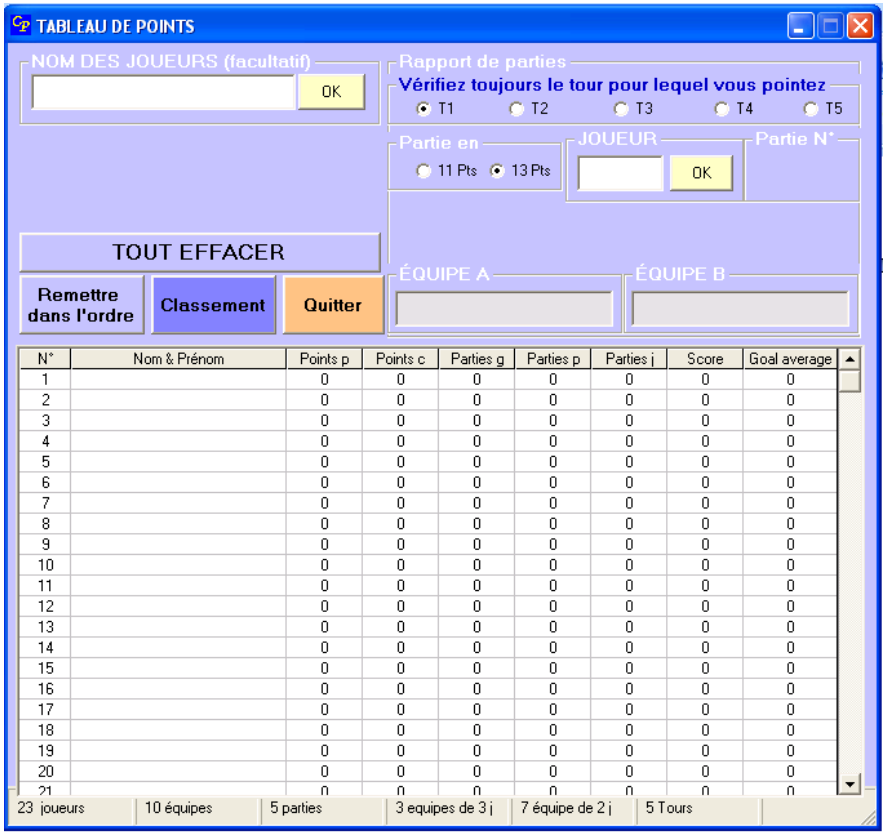
Ceci a été fait pour ceux qui ont des imprimantes lentes. Si vous posséedez une imprimante laser vous vous apercevrez que vous pouvez valider l'impression dès que le message s'affiche.
Si un problème est survenu, bourrage papier, feuille mise en travers vous n'aurez qu'à cliquez à nouveau sur le bouton « Impression Tirage » le tirage est en mémoire tant qu'un autre tirage n'est pas éffectué ou que vous sortiez du programme donc le nombre d'impression n'est pas limité.

Le tableau de marquage

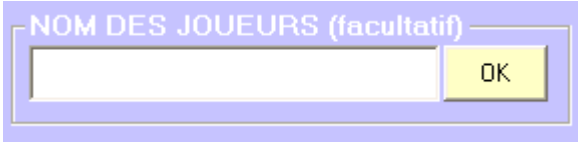
le tableau de marquage est totalement indépendant du mode que vous aurez sélectionné, que ce soit le mode mêlée tournante ou le mode mêlée générale protégée il fonctionnera exactement de la même manière.

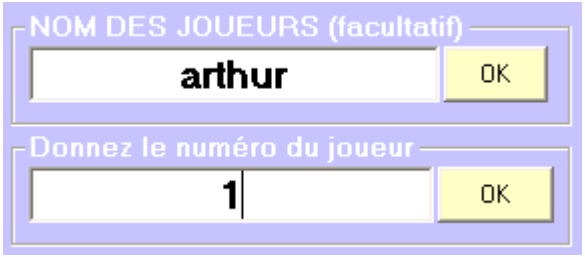


Une fois que votre impression est terminée si tel était votre souhait cliquez sur « VOTRE TABLEAU » Vous devriez voir apparaitre cette fenêtre.



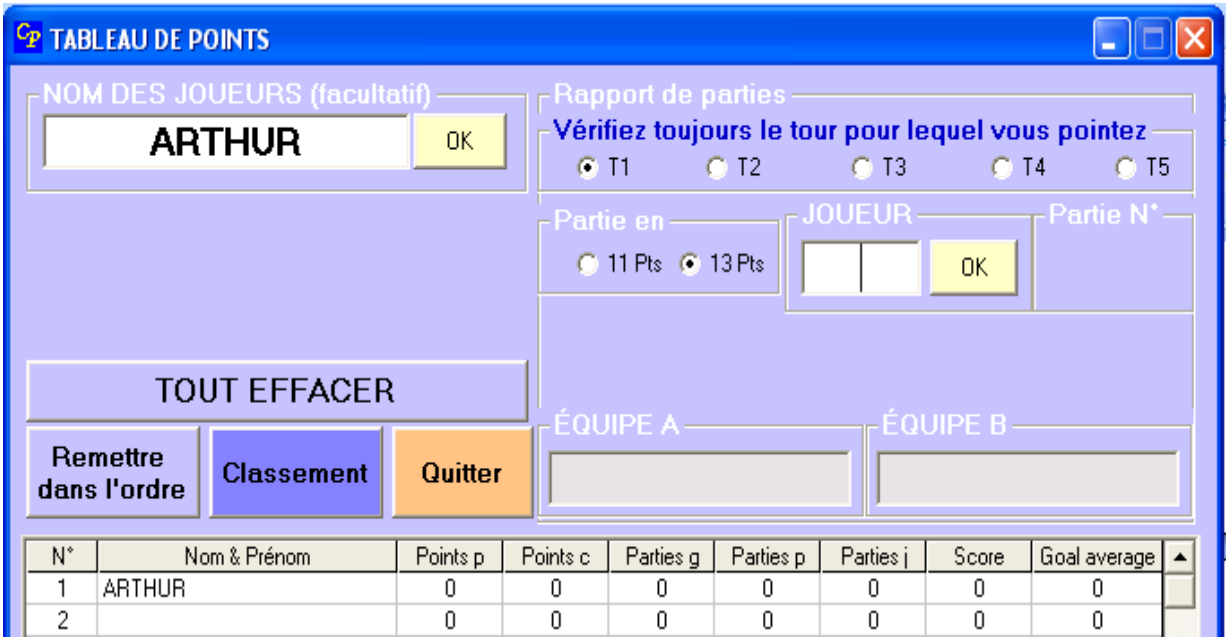
Dans cette fenêtre vous pouvez insérez le nom des participants. Cela reste **facultatif** et ne changera rien sur la comptabilité des points. Si vous souhaitez mettre des noms sur les numéros insérez le nom du joueur et cliquez sur OK une deuxième fenêtre apparaitra.





Donnez le numéro sous lequel est enregistré ce joueur puis cliquez sur OK de la fenêtre liée au numéro.

Le nom de votre joueur apparait alors en majuscule en face du numéro que vous avez indiqué.



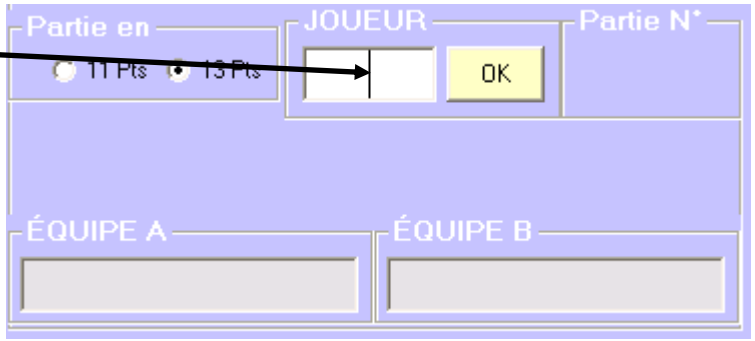
Voici certainement le point le plus important à vérifier lorsque vous insérerez les points. Vérifiez toujours le tour pour lequel vous allez marquer. Une aide est prévue nous verrons cela un peu plus bas dans la notice.

Si vous commettez une erreur lors du marquage vous ne pourrez plus revenir en arrière. A cela il y a une raison, la modification des scores par complaisance ne sera pas possible. A vous de ne pas commettre d'erreur.

Une partie est terminé !

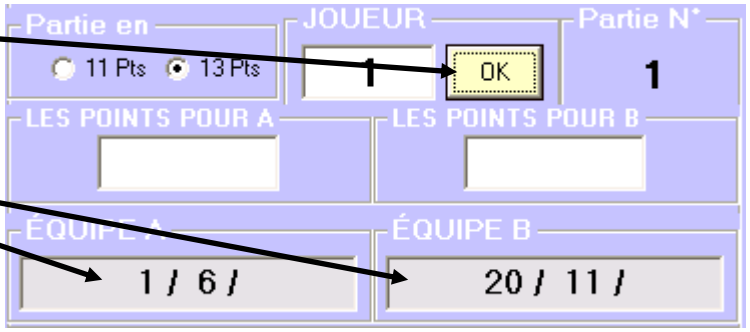
notez que vous avez la possibilité de faire les parties soit en 11 points soit en 13 points cliquez sur l'option de votre choix. Inutile de vous dire alors que vous ne devez pas changer cette option afin de ne pas défavoriser ou favoriser certains joueurs.

1) prendre le numéro d'un des joueurs de la partie qu'il soit de l'équipe A ou B n'a pas la moindre importance.



Le joueur qui se présente à la table de marquage est le joueur 1

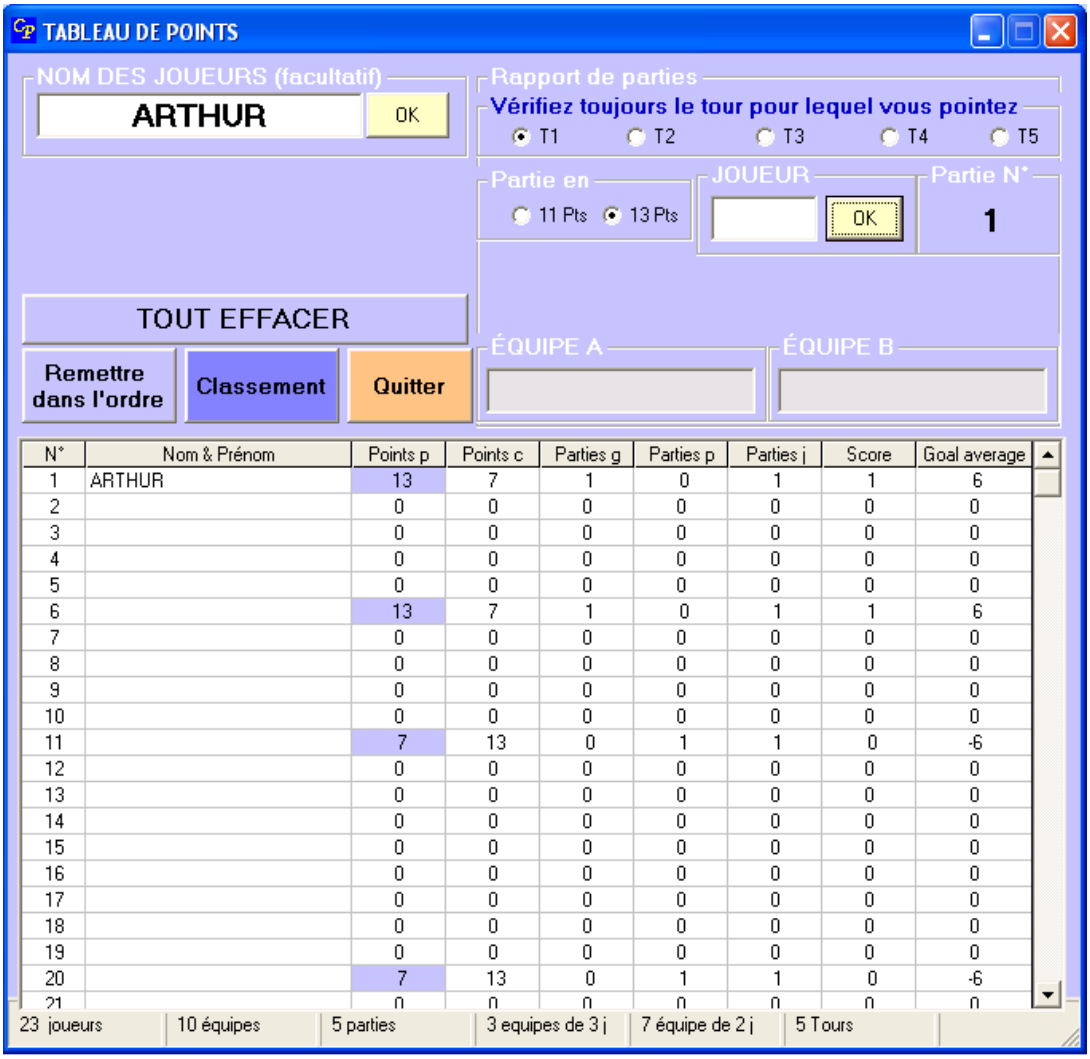
Vous tapez 1 et cliquez sur OK. Deux nouvelles fenêtres apparaissent et des numéros apparaissent dans les fenêtres grises.



Ces deux dernières vous renseignent sur la composition des équipes lors du TOUR 1 si vous avez imprimé le tirage vous pouvez vérifier mais cela n'est pas nécessaire s'il y a une erreur c'est que le tour pour lequel vous vous appretez à marquer n'est pas le bon.
Les deux fenêtres qui viennent d'apparaitrent sont là pour recevoir le score de l'équipe A et de l'équipe B.
Un conseil commencez toujours par prendre les points de l'équipe qui a perdu cela reste le plus simple. Si vous commencez par l'équipe qui a perdu vous ne serez pas dans l'obligation de mettre les points de l'équipe adverse cela se fera automatiquement en cliquant sur « OK ». Si par contre vous commencez par insérer les points de l'équipe qui a gagné donc 13 ou 11 dans la fenêtre de l'équipe gagnante vous serez dans l'obligation d'insérer les point de l'équipe perdante.

Voici l'exemple le joueur 1 faisait partie de l'équipe A et il a gagné 13 à 7, tapez 7 dans la fenêtre de l'équipe B
Validez et regardez le résultat (page suivante) vous constatez que 13 points ont été attribués au joueur numéro 1 ainsi qu'au joueur numéro 6 qui jouait avec lui. Notez que les joueurs 20 et 11 ont bien 7 points. Vous constaterez également que les points pour les parties gagnées sont établis ainsi que le goal average est là.
Important les joueurs pour lesquels vous avez insérer le score sont maintenant gris sur la 1ère colonne du tableau cela implique que si le joueur 1 se représente il faudra faire attention à l'option « TOUR » que vous pouvez changer à souhait. Tous les organisateurs savent qu'il y a des joueurs qui aiment prendre leur temps et d'autres jouent à vitesse grand V c'est pourquoi ces options sont toujours disponibles.

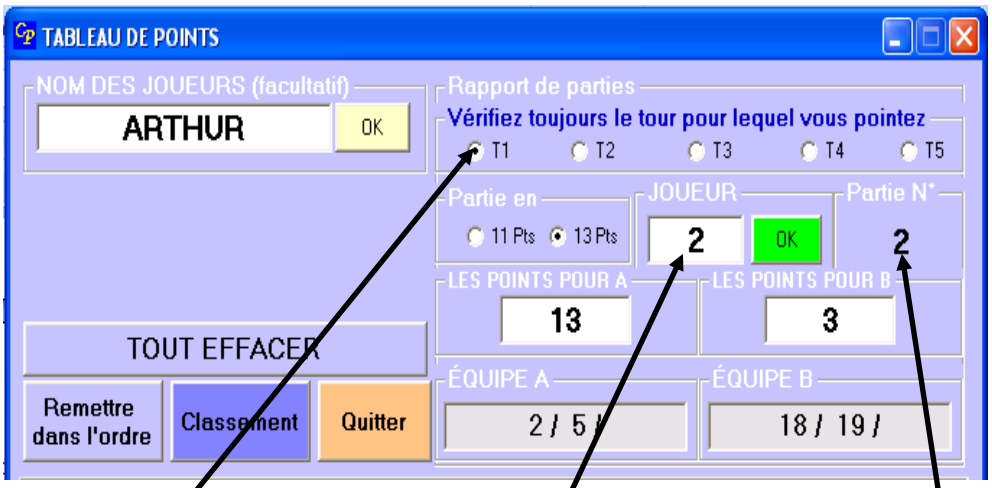
1ère solution vous avez opté pour insérer le score de l'équipe perdante et vous avez validé.



N°	Nom & Prénom	Points p	Points c	Parties g	Parties p	Parties j	Score	Goal average
1	ARTHUR	13	7	1	0	1	1	6
2		0	0	0	0	0	0	0
3		0	0	0	0	0	0	0
4		0	0	0	0	0	0	0
5		0	0	0	0	0	0	0
6		13	7	1	0	1	1	6
7		0	0	0	0	0	0	0
8		0	0	0	0	0	0	0
9		0	0	0	0	0	0	0
10		0	0	0	0	0	0	0
11		7	13	0	1	1	0	-6
12		0	0	0	0	0	0	0
13		0	0	0	0	0	0	0
14		0	0	0	0	0	0	0
15		0	0	0	0	0	0	0
16		0	0	0	0	0	0	0
17		0	0	0	0	0	0	0
18		0	0	0	0	0	0	0
19		0	0	0	0	0	0	0
20		7	13	0	1	1	0	-6
21		0	0	0	0	0	0	0

Option 2 vous avez inséré les points de l'équipe gagnante en premier

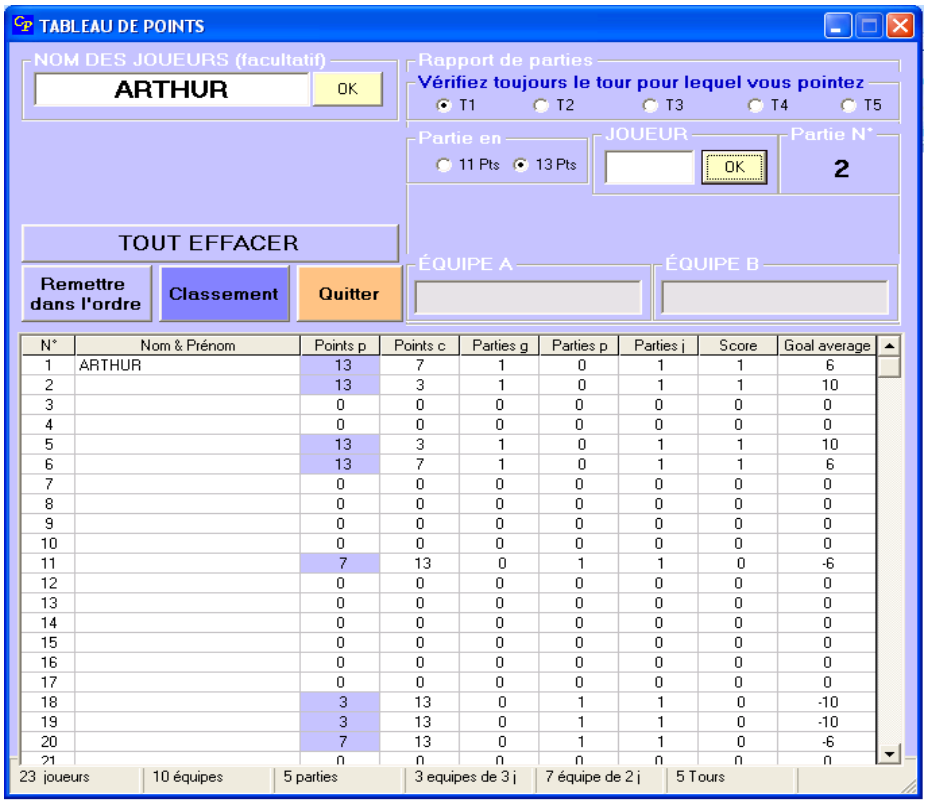
Vous ne pourrez valider tant que vous n'aurez pas renseigné la fenêtre de l'équipe adverse le bouton « OK » devient vert.
A noter que l'exemple se fait pour le joueur 2.



Au TOUR 1 le joueur n° 2 jouait dans la partie 2

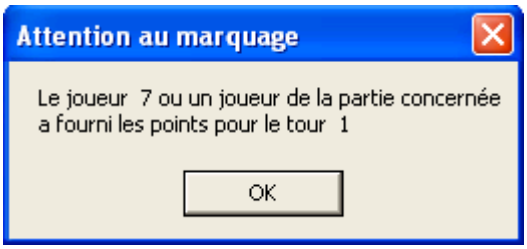
C'est ce que vous voyez sur le tableau du tirage T1/P2
Les points ont bien été comptabilisés pour les joueurs 2 & 5 et l'équipe B joueurs 18 & 19.

Sur la colonne Point p Les cellules des ligne 2, 5, 18 & 19 prennent une couleur différente. Si un de ces joueurs se représente vous saurez qu'il a déjà pointé pour le tour 1.



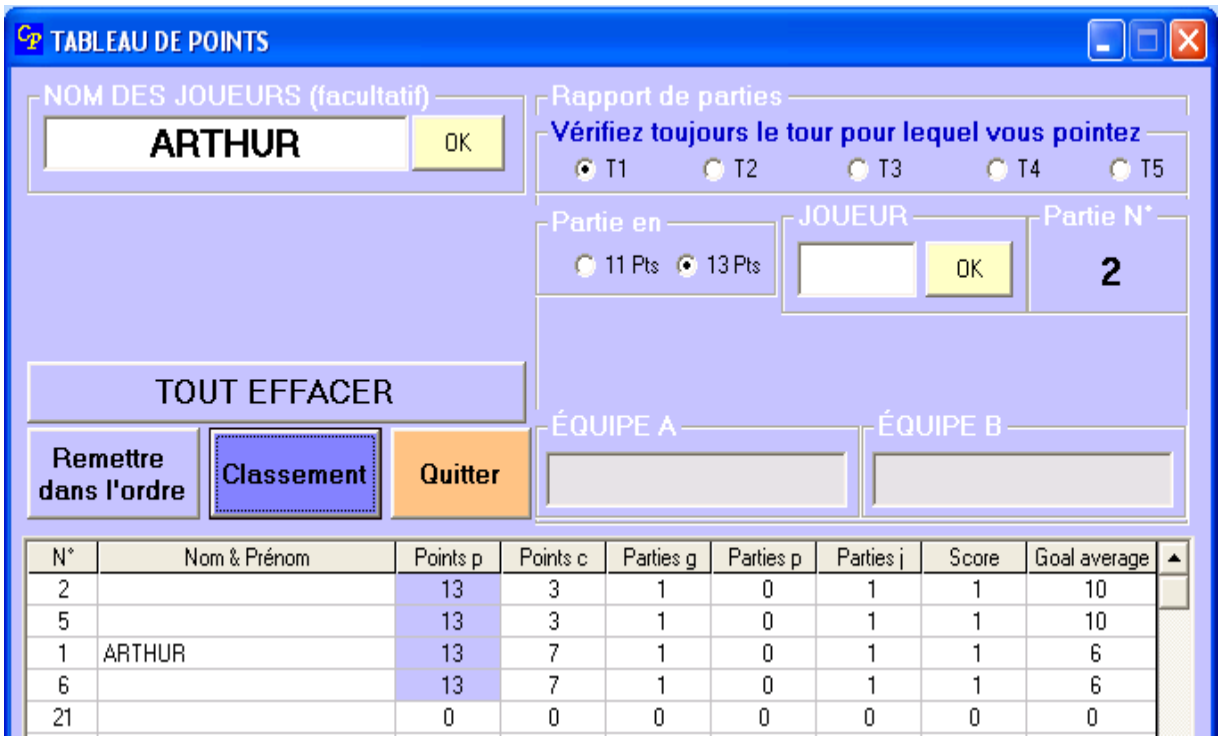
N°	Nom & Prénom	Points p	Points c	Parties g	Parties p	Parties j	Score	Goal average
1	ARTHUR	13	7	1	0	1	1	6
2		13	3	1	0	1	1	10
3		0	0	0	0	0	0	0
4		0	0	0	0	0	0	0
5		13	3	1	0	1	1	10
6		13	7	1	0	1	1	6
7		0	0	0	0	0	0	0
8		0	0	0	0	0	0	0
9		0	0	0	0	0	0	0
10		0	0	0	0	0	0	0
11		7	13	0	1	1	0	-6
12		0	0	0	0	0	0	0
13		0	0	0	0	0	0	0
14		0	0	0	0	0	0	0
15		0	0	0	0	0	0	0
16		0	0	0	0	0	0	0
17		0	0	0	0	0	0	0
18		3	13	0	1	1	0	-10
19		3	13	0	1	1	0	-10
20		7	13	0	1	1	0	-6
21		0	0	0	0	0	0	0

Un bon classement se devra grace à la surveillance de l'option « TOUR »
Toutefois vous ne pourrez marquer de points une seconde fois pour un joueur dans le même tour.
Il se peut que cette fenêtre apparaisse souvent



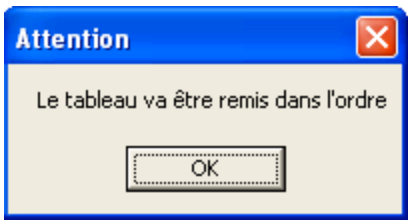
Dans certains cas ce message s'affichera, ce qui ne doit pas vous empêcher d'être vigileant sur le tour pour lequel vous compatabilisez vos points

Vérifions maintenant le classement (provisoire) cliquez qur le bouton « CLASSEMENT »



N°	Nom & Prénom	Points p	Points c	Parties g	Parties p	Parties j	Score	Goal average
2		13	3	1	0	1	1	10
5		13	3	1	0	1	1	10
1	ARTHUR	13	7	1	0	1	1	6
6		13	7	1	0	1	1	6
21		0	0	0	0	0	0	0

Le classement (provisoire) nous dit que le joueur numéro 2 est premier ex aequo avec le joueur numéro 5 ils ont tous deux le même nombre de points et le même goal average. Le joueur 2 ne doit sa première place qu'à son numéro donc il faudra bien vérifier et ce à n'importe quel rang si deux, trois joueurs ne sont pas à égalité.
Avant de continuer à insérez des scores pour les équipes qui viendront penser à remettre le tableau dans l'ordre grace au bouton « Remettre dans l'ordre » si vous ne le faites pas ne vous inquiétez pas des fenêtres vous l'indiqueront.

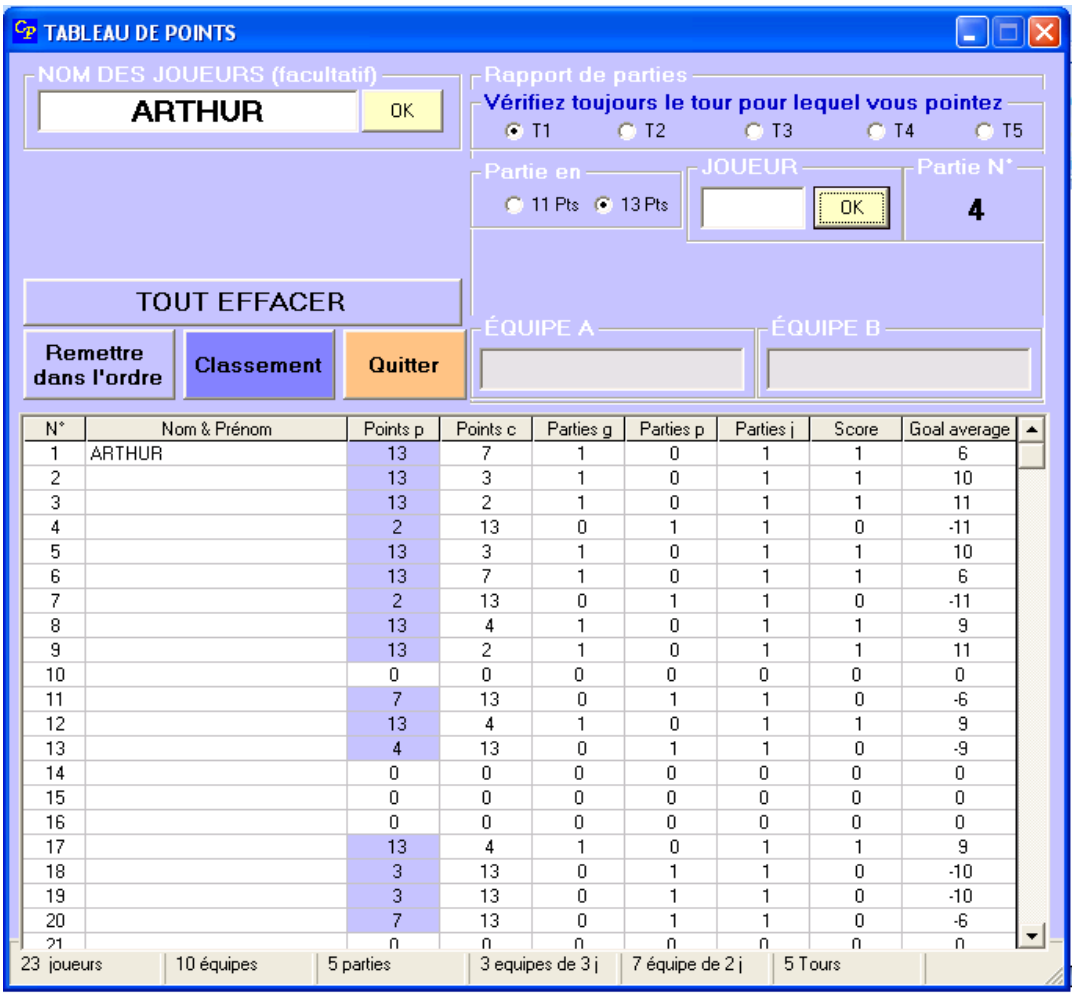


Dès lors que vous aurez effectué un classement même provisoire vous ne pourrez rentrer de score. Si cette fenêtre apparait cliquez sur « OK » elle se chargera de cliquer sur le bouton « Remettre dans l'ordre » vous n'aurez ainsi plus à le faire.

Légende

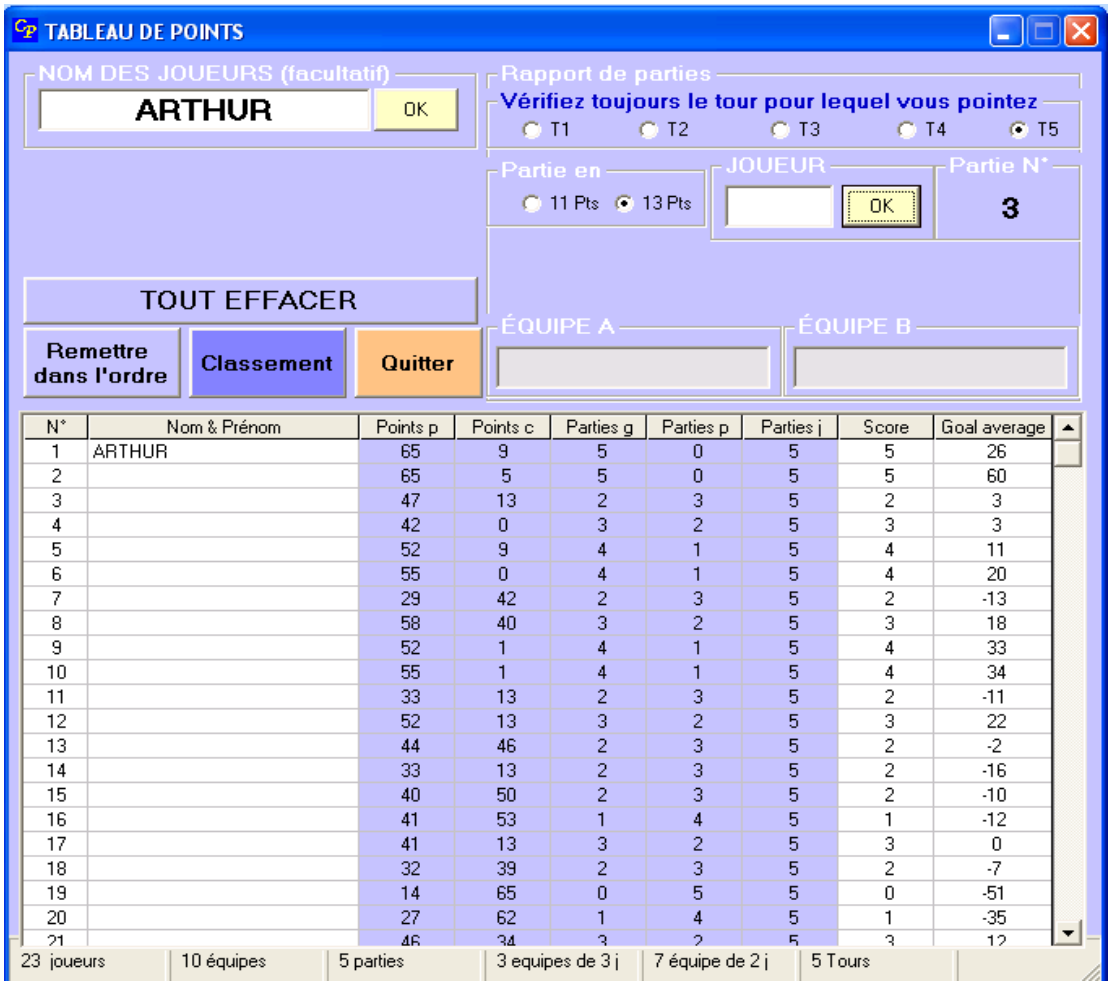
Points p	➔	points pour
Pointsc	➔	points contre
Parties g	➔	parties gagnée(s)
Parties p	➔	parties perdue(s)
Parties j	➔	parties jouées
Score	➔	1 point par partie gagnée
Goal average	➔	la différence entre points pour et points contre

Lorsqu'un joueur viendra vous donner les scores pensez à vérifier colonne/tour. Au premier coup d'œil je sais que seul les joueurs 10, 14, 15, 16 et 21 peuvent être au tour 1.



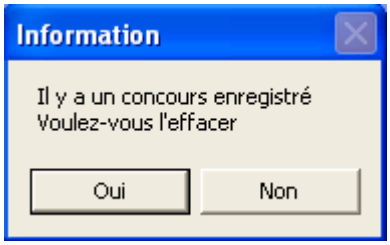
N°	Nom & Prénom	Points p	Points c	Parties g	Parties p	Parties j	Score	Goal average
1	ARTHUR	13	7	1	0	1	1	6
2		13	3	1	0	1	1	10
3		13	2	1	0	1	1	11
4		2	13	0	1	1	0	-11
5		13	3	1	0	1	1	10
6		13	7	1	0	1	1	6
7		2	13	0	1	1	0	-11
8		13	4	1	0	1	1	9
9		13	2	1	0	1	1	11
10		0	0	0	0	0	0	0
11		7	13	0	1	1	0	-6
12		13	4	1	0	1	1	9
13		4	13	0	1	1	0	-9
14		0	0	0	0	0	0	0
15		0	0	0	0	0	0	0
16		0	0	0	0	0	0	0
17		13	4	1	0	1	1	9
18		3	13	0	1	1	0	-10
19		3	13	0	1	1	0	-10
20		7	13	0	1	1	0	-6
21		0	0	0	0	0	0	0

Voici un tableau correctement rempli, vous observerez qu'il y a 5 colonnes grises et que dans cette dernière colonne tous les joueurs ont fait 5 parties sur le tableau. Vous n'aurez plus qu'à cliquer sur « Classement » .

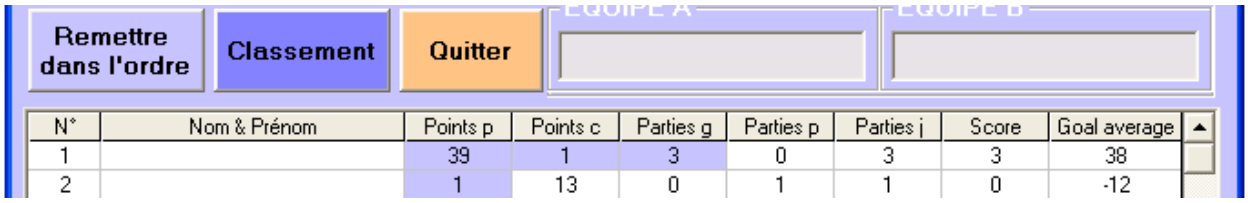


N°	Nom & Prénom	Points p	Points c	Parties g	Parties p	Parties j	Score	Goal average
1	ARTHUR	65	9	5	0	5	5	26
2		65	5	5	0	5	5	60
3		47	13	2	3	5	2	3
4		42	0	3	2	5	3	3
5		52	9	4	1	5	4	11
6		55	0	4	1	5	4	20
7		29	42	2	3	5	2	-13
8		58	40	3	2	5	3	18
9		52	1	4	1	5	4	33
10		55	1	4	1	5	4	34
11		33	13	2	3	5	2	-11
12		52	13	3	2	5	3	22
13		44	46	2	3	5	2	-2
14		33	13	2	3	5	2	-16
15		40	50	2	3	5	2	-10
16		41	53	1	4	5	1	-12
17		41	13	3	2	5	3	0
18		32	39	2	3	5	2	-7
19		14	65	0	5	5	0	-51
20		27	62	1	4	5	1	-35
21		46	34	3	2	5	3	12

Sachez également que votre concours et classement sont sauvegrdés automatiquement et en temps réel nul besoin d'enregistrer le concours et son classement. S'il y a une coupure secteur ou que vous prévoyez votre concours sur plusieurs jours, vous pouvez quitter l'application quand vous le souhaitez.
Au prochaine démarrage cette fenêtre apparaitra, si vous souhaitez continuer le concours en cours cliquez « Non ». si vous souhaitez l'effacer cliquez sur « Oui ».

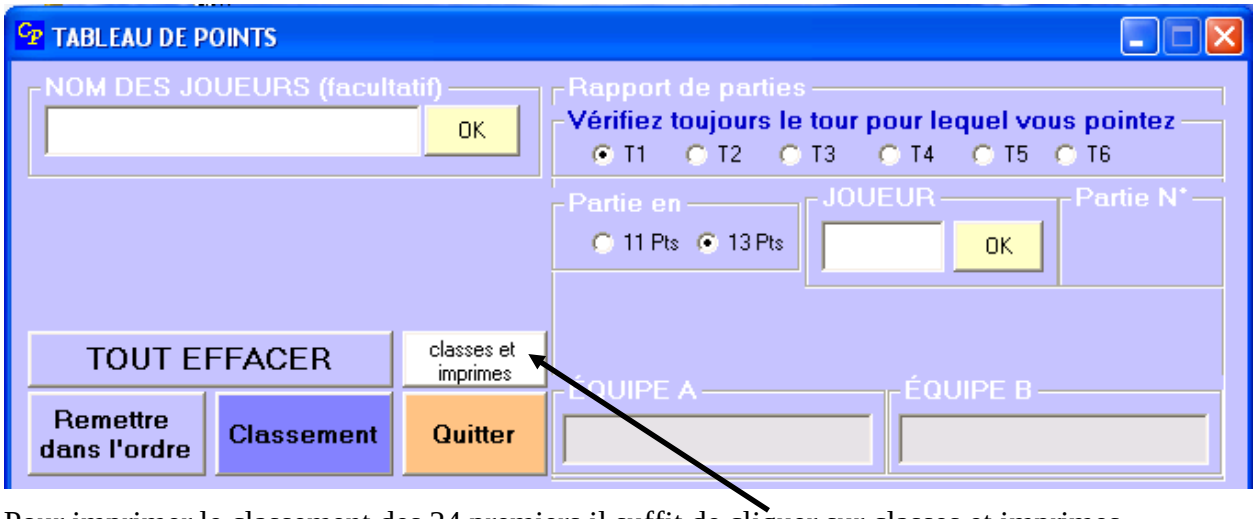


Si vous cliquez sur « Non » le tableau apparaitra directement, si le concours était terminé vous n'aurez qu'à cliquez sur « TOUT EFFACER »

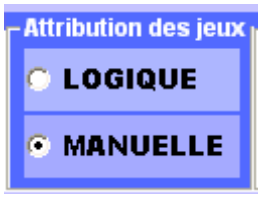


N°	Nom & Prénom	Points p	Points c	Parties g	Parties p	Parties j	Score	Goal average
1		39	1	3	0	3	3	38
2		1	13	0	1	1	0	-12

Si vous stoppez l'application par exemple coupure secteur, reprise du concours le lendemain les cellules grisées non plus la même signification. Dans l'exemple ici cela indique que le joueur n°1 a effectué 3 parties. Mais si les parties ont été jouées, alors vous n'aurez pas de doute à avoir.



Pour imprimer le classement des 24 premiers il suffit de cliquer sur classes et imprimes



Cette option est pour ainsi dire factice vu que l'attribution des jeux dans un tel concours est un véritable tracas et que 99 fois sur 100 il se déroule en jeu libre. L'attribution manuelle est la fonction par défaut, si vous ne sélectionnez pas l'autre mode d'attibution se sera ce mode qui sera sélectionné. Les jeux seront libres, c'est-à-dire que sur la feuille du tirage le numéro des jeux n'apparaitra pas (bien souvent c'est ainsi que se jouent ces concours). Alors qu'en mode logique le tour et le n° de jeu seront imprimé. Dans tous les cas l'affichage à l'écran ne change pas vous êtes renseigné sur :

- le tour Tx
- la partie Px

Choisissez la composition correspondant à votre concours.