



FASCICULE D'UTILISATION DU LOGICIEL DE GESTION CONCOURS



GESTION CONCOURS



Version 2010_3_1

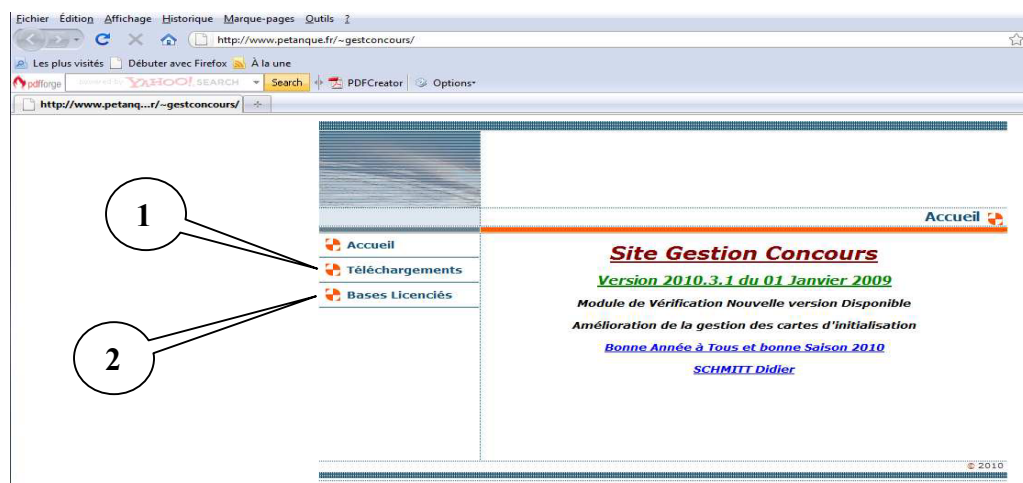
SOMMAIRE

Page de Garde	Page 1
Sommaire	Page 2
1 – Téléchargement – Association lecteur	Page 3 - 5
2 - Ouverture du programme - Page de « CONTROLES »	Page 6
Le menu de « Gestion Concours »	Page 6
A - Le menu « Nouveau Concours »	Page 7
B - Le menu « Préparer un concours »	Page 7 à 12
C - Le menu « Imprimer »	Page 12 à 15
D - Le menu « Dépôt Licences »	Page 15 à 17
E - Le menu « Gestion Graphique »	Page 17 à 30
F - Le menu « Base Donnée »	Page 30
G - Le menu « Gestion Fichiers »	Page 31 à 32
H - Le menu « Lecteur Licences »	Page 32 à 34
I - Le menu « Carte Initialisation »	Page 34

1. Téléchargement

Pour bien démarrer, il faut installer le logiciel en allant sur internet à l'adresse suivante :
Aller sur l'adresse suivante : <https://ffjip-gestion-concours.com/>

L'écran ci-dessous s'affiche :



- 1 - Sous menu « Téléchargements »

Très important : avant d'installer une version 2010, il faut obligatoirement désinstaller de l'ordinateur toute version antérieure 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)

Download Item	Action
Setup_FFJIP_GC_2010_3_1.exe 55,96 Ko, 02:01:20:10 Version Gestion_Concours/API Locale. Complète Version 2010.3.1 du 01 Janvier 2010	Cliquer sur « Télécharger »
Maj_GestionConcours.exe 1,25 Mo, 02:01:20:10 Maj V2010.3.1 Simplifiée si Version 2010 déjà Présente	Cliquer sur « Télécharger »
14_version2009_7_1_complet.exe 2,38 Mo, 02:01:20:10 Correctif + remise à zéro des Bases	Cliquer sur « Télécharger »
28_version2009_7_1_s.exe 1,04 Mo, 02:01:20:10 Correctif de l'exécutable uniquement Ne modifie pas vos bases	Cliquer sur « Télécharger »

Clavier sur « Exécuter » pour installer la version complète du logiciel 2010_3_1 Gestion Concours

Clavier sur « Exécuter » pour installer la version simplifiée (mise à jour si déjà installé) du logiciel 2010_3_1 Gestion Concours

Clavier sur « Exécuter » pour installer la version complète du logiciel 2009_7_1 Gestion Concours (ancienne version)

Clavier sur « Exécuter » pour installer la mise à jour (si déjà installé) du logiciel 2009_7_1 Gestion Concours (ancienne version)

Remarque : le premier téléchargement est toujours la version complète la plus récente et le deuxième la mise à jour la plus récente. Les autres téléchargements ayant trait à d'anciennes versions qu'il serait opportun de remplacer par les nouvelles.

- 2 - Sous menu « Bases Licenciés »

A l'ouverture, apparition de l'écran ci-dessous

Liste des Ligues

Nom
ALSACE
AQUITAINE
AUVERGNE
BOURGOGNE
BRETAGNE
CENTRE
CHAMPAGNE ARDENNE
CORSE
FRANCHE COMTE
ILE DE FRANCE
LANGUEDOC ROUSSILLON
LIMOUSIN
LORRAINE
MIDI PYRENEES
PICARDIE
BASSE NORMANDIE
HAUTE NORMANDIE
PAYS DE LA LOIRE
POITOU CHARENTES
PROVENCE ALPES COTE D'AZUR
RHONE ALPES
ANTILLES GUYANE
HAUTS de FRANCE
CALEDONIENNE PETANQUE
FEDERATION POLYNESIENNE
OCEAN INDIEN
WALLIS ET FUTUNA
BASE FEDERALE

← **IMPORTANT :**
 Cette base est mise à jour chaque semaine par la FFPJP (le jeudi). Vous devez donc vérifier que vous disposez de la version la plus récente avant toute utilisation de "gestion-concours"

Télécharger la base Ligue et l'enregistrer obligatoirement dans le répertoire « Gestion Concours »

Etape 1 :

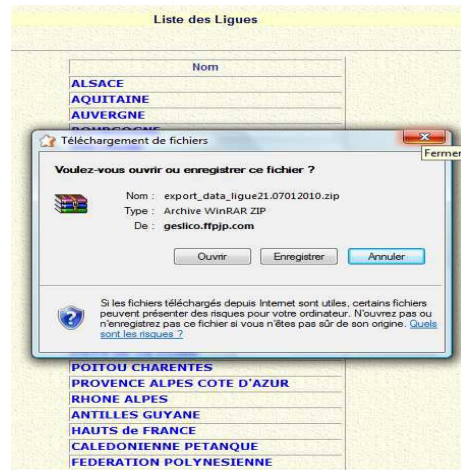
Cliquer sur la Base à télécharger

Liste des Ligues

Nom
ALSACE
AQUITAINE
AUVERGNE
BOURGOGNE
BRETAGNE
CENTRE
CHAMPAGNE ARDENNE
CORSE
FRANCHE COMTE
ILE DE FRANCE
LANGUEDOC ROUSSILLON
LIMOUSIN
LORRAINE
MIDI PYRENEES
PICARDIE
BASSE NORMANDIE
HAUTE NORMANDIE
PAYS DE LA LOIRE
POITOU CHARENTES
PROVENCE ALPES COTE D'AZUR
RHONE ALPES
ANTILLES GUYANE
HAUTS de FRANCE
CALEDONIENNE PETANQUE
FEDERATION POLYNESIENNE

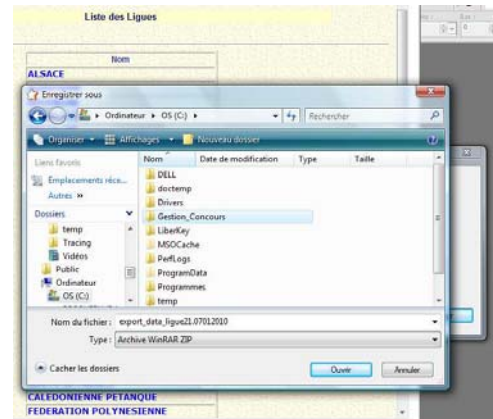
Etape 2 :

Cliquer sur « enregistrer »



Etape 3 :

Sélectionner le répertoire « Gestion Concours » sous « C » et cliquer sur « Ouvrir » pour enregistrer la base.



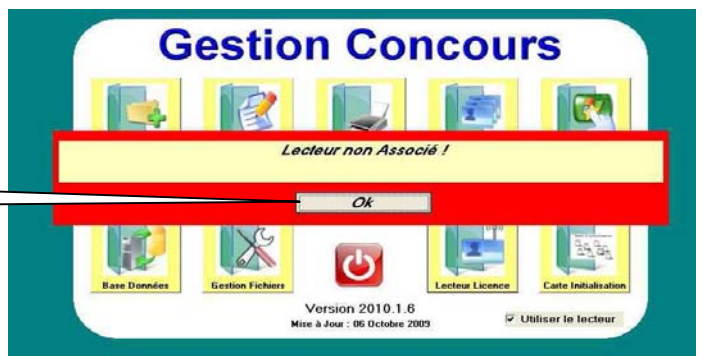
- 3 – Association lecteur

IMPORTANT : Le N° de série du lecteur est inscrit dans la base de registre lors de son installation.

Procédure à suivre si vous en branchez un autre par la suite et pour qu'il soit reconnu :

Etape 1 :

Cliquer sur « OK »



Etape 2 :

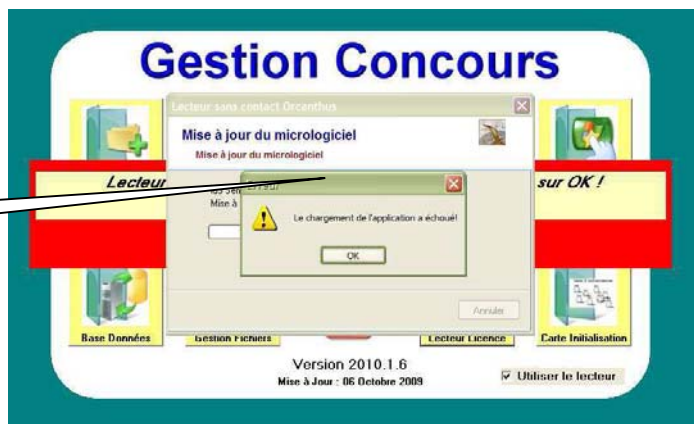
Cliquer sur
« Suivant »



Etape 3 :

Le message est normal car on ne fait pas de Modification de l'application dans le lecteur

Cliquer sur
« OK »



Etape 4 :

Le message est normal car il n'y a pas de changement Micro-logiciel lecteur

Cliquer sur
« OK »

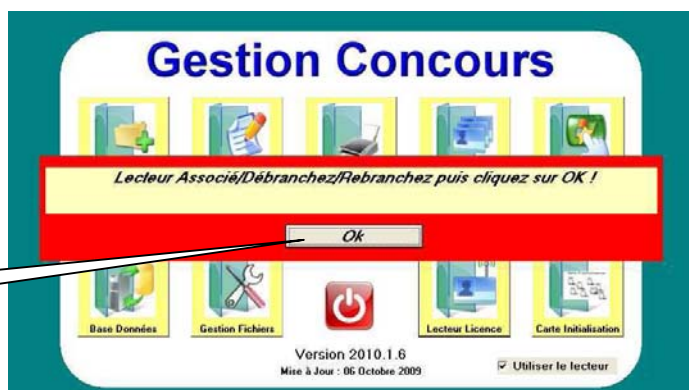


Etape 5 :

Attention bien respecter l'ordre qui va suivre !

- Débranchez le lecteur (Environ 10 secondes)
- Rebranchez le lecteur puis cliquez sur OK

Cliquer sur
« OK »



Votre lecteur sera reconnu et associé

Si aucun lecteur n'a jamais été branché sur le PC : Veuillez réinstaller Gestion_Concours

2. Ouverture du Programme – Page « CONTROLE »

Pour ouvrir le programme cliquer sur l'icône



A l'ouverture, apparition de l'écran ci-dessous



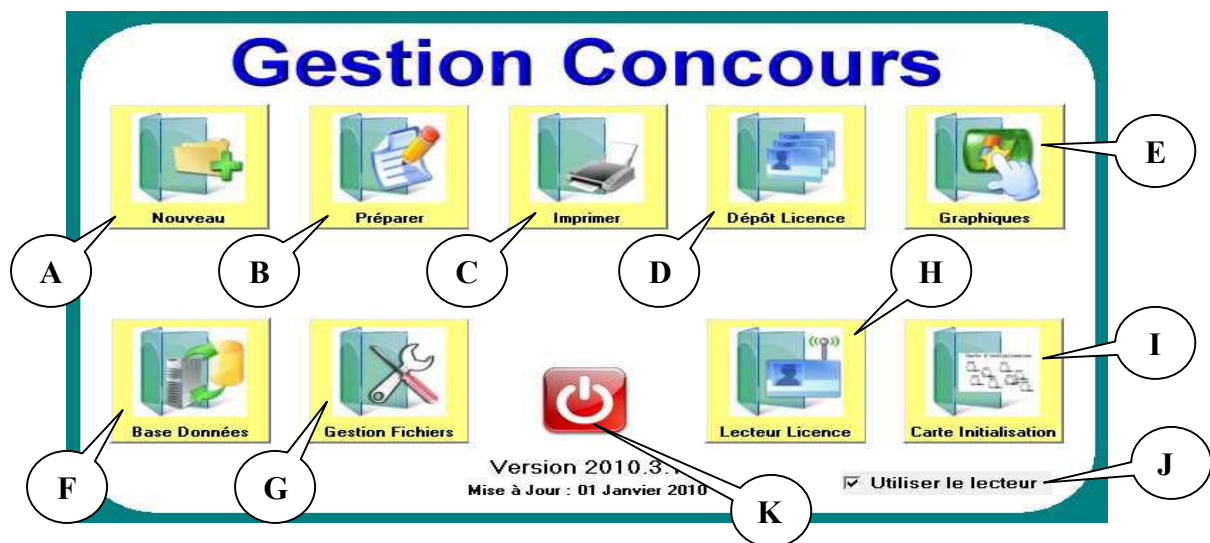
Cliquer sur « Traitement » pour insérer la base de licenciés dans « GESTION CONCOURS »
(Voir le menu « Base de Données »)

Cliquer sur « OK » dans la fenêtre CONTROLES



- Choisir l'utilisation du lecteur pour entrer dans GESTION CONCOURS

Le menu de « Gestion Concours »



- A** : Création d'un concours
- B** : Préparation d'un concours
- C** : Impression des documents relatifs au concours
- D** : Dépôt de licences (vérification) avant le concours
- E** : Gestion du graphique pendant le concours
- F** : Gestion bases des licenciés (téléchargement)
- G** : Archivage ou Suppression des fichiers de concours
- H** : Mise à jour des licences et certificats médicaux
- I** : Validation des cartes d'initialisation pour mode autonome
- J** : Utilisation du lecteur de licences si case cochée
- K** : Sortir du logiciel Gestion Concours

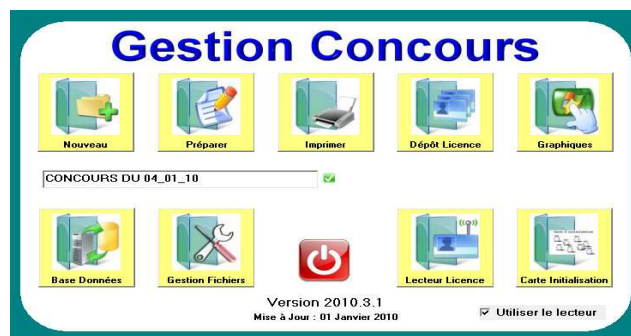
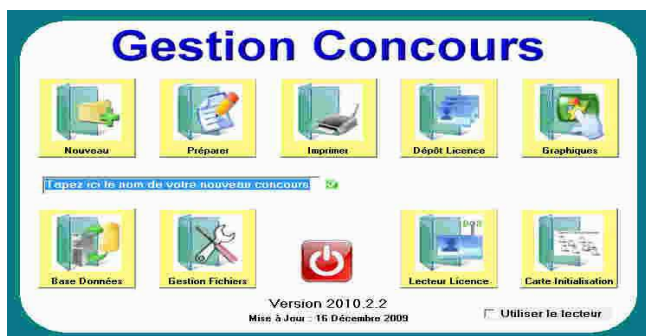
A. Le Menu = Nouveau Concours



C'est la première opération à effectuer pour créer et gérer un concours. Vous ne pouvez pas nommer un nouveau concours avec un nom de concours déjà existant

Un message vous signalera cette anomalie

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



Ne pas confondre le nom du Concours et le titre du concours qui lui sert surtout pour les impressions. Pour une question de comptabilité avec les différentes versions de WINDOWS.

Tous les caractères ne sont pas autorisés.

Les Caractères Autorisés sont :

- L'Alphanumérique (Lettres et Chiffres),
- L'Espace,
- Le Souligné (8 du clavier).

Exemple de NOM de Concours :

National METZ 2008 (Autorisé)

National_Metz_2008 (Autorisé)

National-Metz-2008 (Non Autorisé à cause du signe -).

National/Metz/2008 (Non autorisé à cause du signe /).

Un message vous signalera cette anomalie

B. Le Menu = Préparer un concours



Lors de la préparation d'un concours pour la première fois il vous sera demandé un fichier club pour l'insérer dans (19)

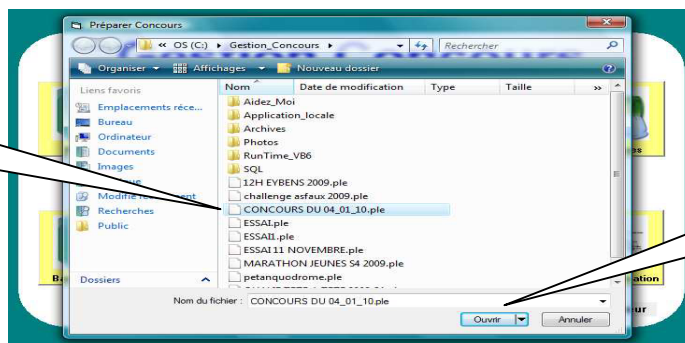
Il en existe 2 d'origine :

- Le premier vierge (TypeC1b) où seul le N.H. (Non Homogène) apparaît
- et un autre spécifique à la FFPJP (ffpjp), il sert pour les tirages des championnats de France.

Pour créer vos fichiers clubs perso voir « Fichiers Club et Protection »

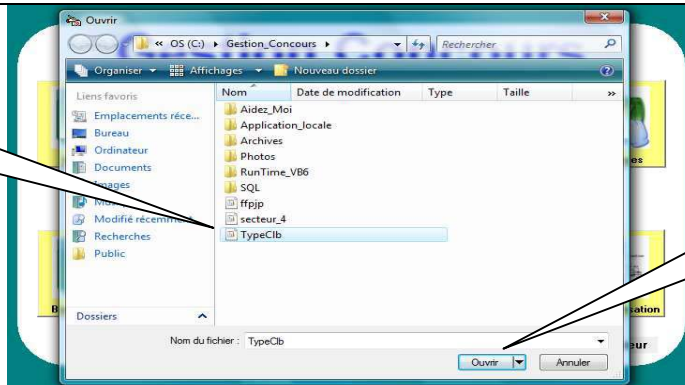
En cliquant sur « Préparer » vous obtenez l'écran suivant :

1^{ère} opération
Mettre le fichier en
surbrillance



2^{ème} opération
Cliquez ici sur
ouvrir

1^{ère} opération
Mettre le fichier en
surbrillance



2^{ème} opération
Cliquez ici sur
ouvrir

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

Description de chaque zone de la page de préparation d'un concours

The screenshot shows the 'Préparer Concours' application interface with 27 numbered callouts:

- 1: Title bar (C:\Gestion_Concours\CONCOURS DU 04_01_10)
- 2: Menu bar (Menu Préparation)
- 3: Print title field (Titre pour les impressions)
- 4: Print title dropdown menu (Tous, Juniors, Vétérans, Cadets, 55 et +, Minimes, 50 et +, Seniors, Benjamins)
- 5: Gender dropdown menu (Tous, Masculin, Féminin, Mixte)
- 6: Homogeneity dropdown menu (Non Homogène, Homogène, Critères France Sauf Prov. et Jeunes, Critères France Provençal et Jeunes)
- 7: Competition type dropdown menu (Tous, Elite, Honneur, Promotion)
- 8: Number of teams field (Nbre d'équipe: 1)
- 9: Number of available terrains field (Nombre de Terrains Disponibles: 0)
- 10: Start/End numbering fields (La numérotation des équipes commence à: 1, La numérotation des terrains commence à: 1)
- 11: Club table header (Club, N.H., N° CD, N° Licence, Noms, Club)
- 12: Club table body
- 13: 'Ajouter' button
- 14: 'Ajouter Fichier XLS' button
- 15: 'Inscription Lecteur' button
- 16: 'Ajouter club' button
- 17: 'Fichier Protection' field
- 18: 'Ajouter club' button
- 19: Search field
- 20: 'Recherche' button
- 21: 'Ajouter club' button
- 22: 'Ajouter club' button
- 23: 'Ajouter club' button
- 24: 'Ajouter club' button
- 25: 'Ajouter club' button
- 26: 'Ajouter club' button
- 27: 'Ajouter club' button

Bulle 1 = Libellé Titre pour les impressions :

Par défaut le titre est celui du nom du Concours, vous pouvez le changer à votre guise tous les caractères sont autorisés. C'est ce titre qui sera imprimé et non le nom du concours.

Bulle 2 = Libellé du nombre d'équipe :

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

Bulle 3 = Les types de concours :

Vous choisissez votre type de concours (Contrôle de Licence)

Bulle 4 = Numérotation des équipes :

Permet de changer le début de numérotation des équipes :

Exemple : vous avez le même jour 3 Championnats Jeunes (JUNIOR-CADET-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)

Bulle 5 = La catégorie des concours :

Vous choisissez la catégorie de votre concours (Contrôle Licence)

Bulle 6 = Numérotation des terrains :

Permet de changer le début de numérotation des terrains :

Exemple : voir l'exemple de la bulle 4

Bulle 7 = Equipes homogènes ou non homogènes :

Vous choisissez entre les trois critères (Contrôle licence)

Le Critère France : Vérification Homogénéité - 1 Seul Muté Hors Comité - 1 Seul Etranger

Bulle 8 = Le type de participants à votre concours :

Vous choisissez entre les quatre critères

Les Bulles 3, 5, 7, 8 ne sont utiles que pour le Lecteur de Licences

Bulle 9 = Les terrains disponibles :

Ce paramètre sert surtout dans la gestion Graphique si vous gérez les terrains libres. Lors de la sauvegarde, si le paramètre n'est pas modifié il vous le mettra à nombre d'équipe / 2

Bulle 10 = 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

Bulle 11 = Libellé Numéro d'équipe :

C'est l'équipe en cours de traitement

Bulle 12 = Libellé Club :

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

Bulles 13 – 14 – 15 – 16 = 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 (20) 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 (19)

Si le club n'existe pas, vous pouvez le rajouter par le bouton Ajouter Club (18) ([Voir Fichier Club et Protection](#))

Le Logiciel est aussi utilisable avec une base de données Fédérale. ([Voir Base de Données](#))

Dans ce cas il suffit de taper le N° de Licence dans la case correspondante (14) et toutes les infos seront affichées automatiquement.

La case 15 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.

Bulle 17 = Fichier Protection :

Permet de voir la protection [Voir Fichier Protection](#)

Bulle 18 = Ajouter Clubs :

Pour rajouter un club dans la liste (**vérification si le club existe**)

Bulle 19 = Zone Clubs :

Cette zone affiche la liste des clubs pour l'équipe

Bulle 20 = Recherche Clubs :

Zone de recherche dans la liste des Clubs (19)

Bulle 21 = Recherche loupe :

Permet de rechercher un joueur inscrit.

Bulle 22 = Supprimer :

Permet de supprimer l'équipe affichée

Bulle 23 = Insérer Avant :

Permet d'insérer une équipe avant celle affichée

Bulle 24 = 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 et la rouvrir. Faites vos modifications et refaites le tirage.

Bulle 25 = Inscription lecteur :

Permet l'inscription avec le nouveau lecteur Licence ou inscription manuellement en remplissant comme 13-14-15-16 (utilise les infos de la base fédérale). Sur cet écran un contrôle est effectué en fonction des critères choisis.

Bulle 26 = Ajouter une nouvelle équipe :

Pour rajouter une équipe

Bulle 27 = Ajouter des fichiers xls (Excel) :

Permet de rajouter une base Excel

Il faut que ce fichier soit au format de Liste_Specifique.xls qui se trouve dans le répertoire « c:\Gestion_Concours »

Menus complémentaires.

Fichier Protections

La protection se fait à 2 Niveaux.

La première de ligne à ligne c'est à dire que 2 équipes de la même ligne (ou club) ne peuvent se rencontrer, pour cela il suffit juste de cocher la case Protection.

Dans le fichier de protection ils doivent être non Groupés.

Dans le cas ci dessous il n'y a pas de Groupe donc Ligue Alsace ne peut pas tomber contre Ligue Alsace (Niveau 1)

Mais peut par contre tomber contre Bas Rhin et le Haut Rhin et tous les Autres.

Or je voudrais une protection de Niveau 2 c'est à dire Protéger la Ligue d'Alsace et ces départements (Bas et Haut Rhin). Donc je sélectionne la Ligue ALSACE, je l'ajoute à un nouveau groupe et j'y ajoute Le Bas et le Haut Rhin pour obtenir un Groupe.



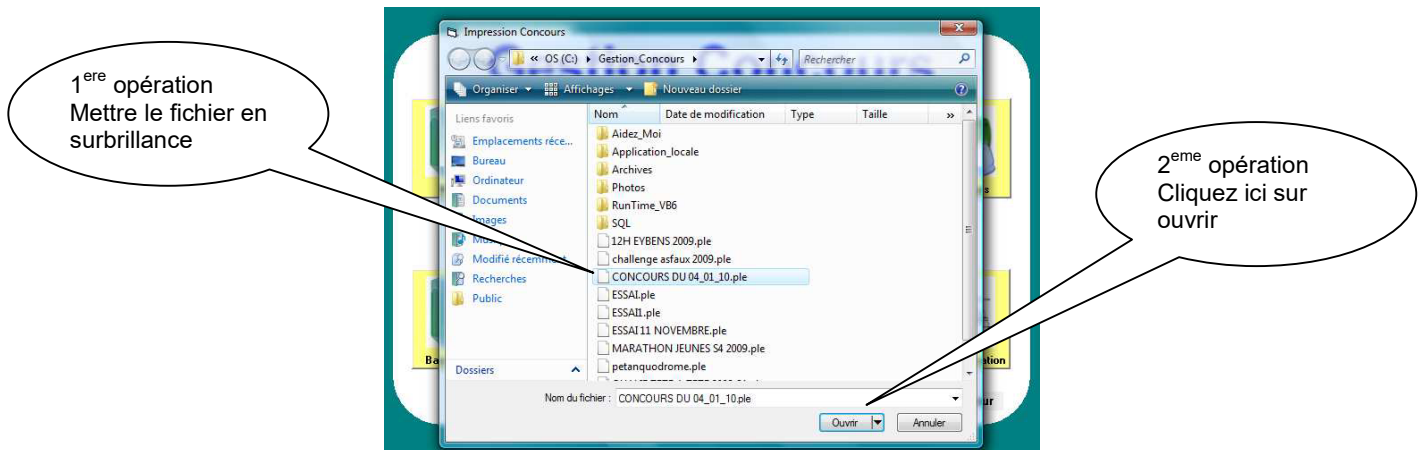
Je viens de créer une protection de 2ème Niveau où l'Alsace, le Haut-Rhin et le Bas-Rhin (Groupe 1) ne peuvent se rencontrer au premier tour ou dans les poules.

Chaque Groupe Contient Une Ligue avec ses Départements (Protection FFPJP)

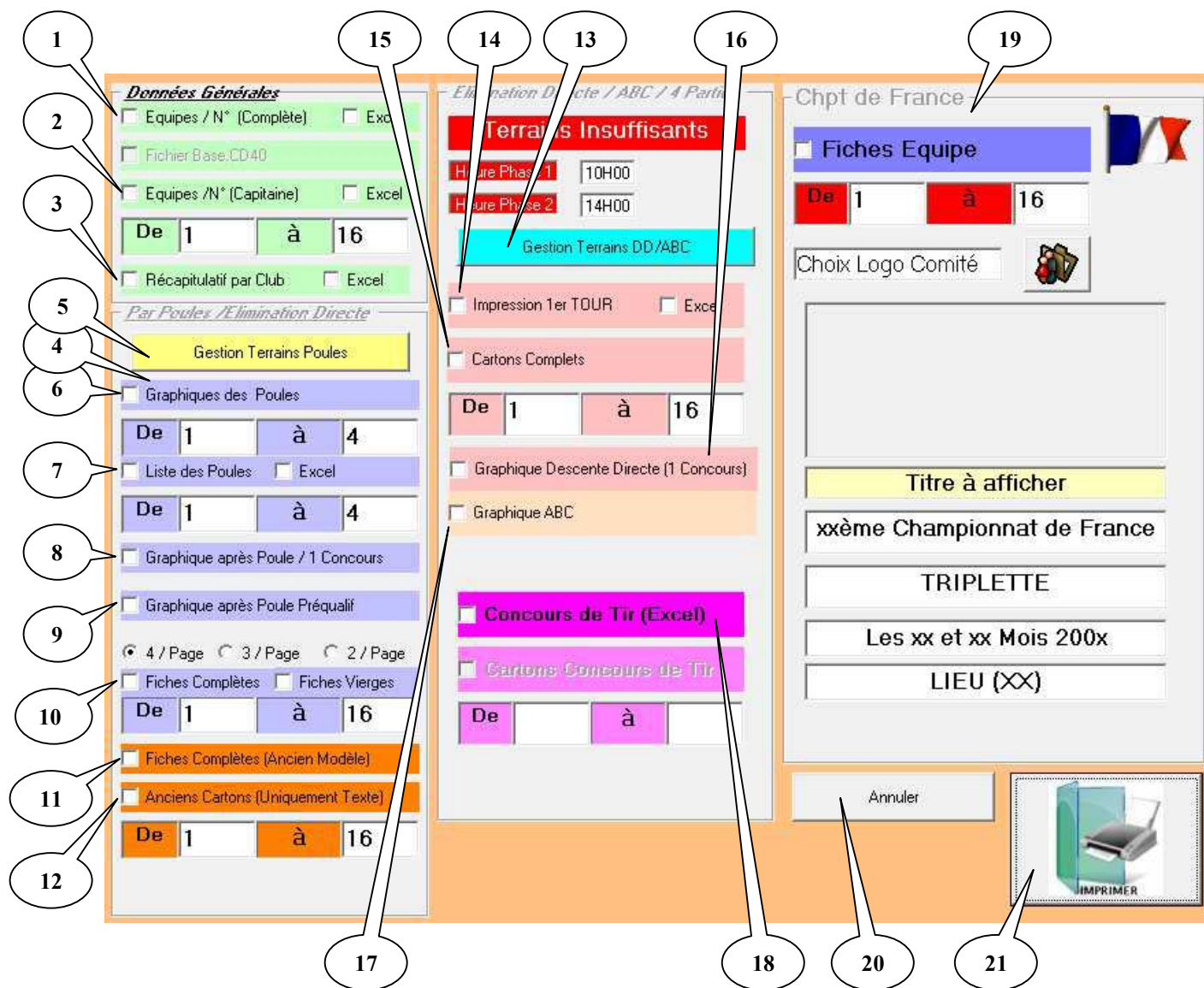
C. Le Menu = Imprimer



C'est par ce menu que vous pouvez imprimer tous les documents relatif au concours sélectionné. En cliquant sur « imprimer » vous obtenez l'écran suivant pour sélectionner le concours:



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



Bulle 1 = Impression liste des équipes :

En cochant la case « Equipes / N° (Complète) » permet d'imprimer uniquement la liste des équipes par ordre croissant.

En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des équipes par ordre croissant (ce document peut être re-travaillé).

Bulle 2 = Impression liste des capitaine/équipes :

En cochant la case « Equipes / N° (Capitaine) » permet d'imprimer uniquement la liste des capitaines par ordre croissant.

En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des capitaines par ordre croissant (ce document peut être re-travaillé).

Bulle 3 = Impression liste des équipes / clubs:

En cochant la case « Récapitulatif par Club » permet d'imprimer uniquement la liste des équipes classés par clubs.

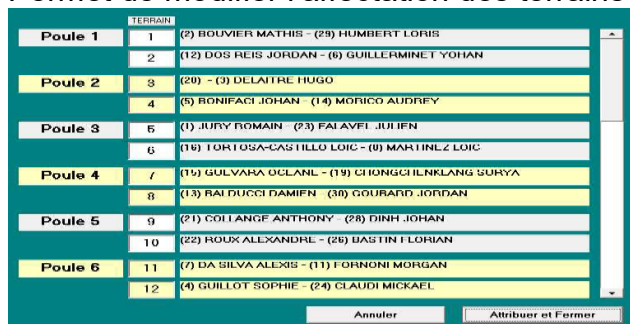
En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des équipes classés par clubs (ce document peut être re-travaillé).

Bulle 4 = Gestion Terrains Poules :

Permet de modifier l'affectation des terrains.

Bulle 5 = Gestion Terrain Poules :

Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage.



TERRAIN	
1	(5) BOUVIER MATHIS - (29) HUMBERT LORIS
2	(12) DOS REIS JORDAN - (6) GUILLERMINET YOHAN
Poule 2	3 (20) - (3) DELAITRE HUGO
4	(5) BONIFACI JOHAN - (14) MORICO AUDREY
Poule 3	5 (1) JURY ROMAIN - (23) FAI AVFI JULIEN
6	(18) TORTOSA-CASTILLO LOIC - (8) MARTINEZ LOIC
Poule 4	7 (15) GULVANA OCLANL - (19) CHONGGILNKLANG SURYA
8	(13) RAI DUCCI DAMIFN - (30) GOURARD JORDAN
Poule 5	9 (21) COLLANGE ANTHONY - (28) DINH JOHAN
10	(22) ROUX ALEXANDRE - (26) BASTIN FLORIAN
Poule 6	11 (7) DA SILVA ALEXIS - (11) FORNONI MORGAN
12	(4) GUILLOT SOPHIE - (24) CLAUDI MICKAEL

Bulle 6 = Impression graphiques des poules :

Imprime le graphique des poules pour un suivi manuel.

Bulle 7 = Impression liste des poules :

En cochant la case « Liste des Poules » permet d'imprimer uniquement la liste des poules.

En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des poules (ce document peut être retravaillé).

Bulle 8 = Impression graphique après poules :

Imprime le graphique après les poules pour un suivi manuel du concours.

Bulle 9 = Impression graphique après poules pour concours préqualificatif :

Imprime le graphique après les poules pour un suivi manuel d'un concours préqualificatif.

Bulle 10 = Impression des fiches de suivi de poules :

Imprime les fiches de suivi de poules complètes (renseignées en fonction du tirage informatique) ou vierges (non renseignées).

En sélectionnant les coches « 4/Pages » ou « 3/Pages » ou « 2/Pages » permet de paramétrer le nombre de fiches par feuille d'impression.

Bulle 11 = Impression des fiches de suivi de poules (Anciens modèles) :

Idem 9

Bulle 12 = Impression des Anciens cartons :

Idem 9

Bulle 13 = Gestion Terrains concours Elimination Directe ou ABC :

Idem 4

Bulle 14 = Impression du 1^{er} tour concours Elimination Directe ou ABC :

En cochant la case « Impression 1^{er} TOUR » permet d'imprimer uniquement le tirage du 1^{er} tour.

En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel du tirage du 1^{er} tour (ce document peut être retravaillé).

Bulle 15 = Impression des cartons concours Elimination Directe ou ABC:

Imprime les fiches de suivi (renseignées en fonction du tirage informatique)

Bulle 16 = Impression graphique concours descente directe :

Imprime le graphique pour un suivi manuel du concours.

Bulle 17 = Impression graphique concours ABC :

Imprime les graphiques pour un suivi manuel du concours ABC.

Bulle 18 = Impression graphique concours de Tir :

Génère le fichier Excel du graphique de suivi du concours de Tir.

Bulle 19 = Championnat de France :

Imprime les fiches des équipes (utilisé avec les paramètres Championnat de France)

Bulle 20 = Annuler :

Permet de sortir de la fonction sans impression ni génération de fichier.

Bulle 21 = IMPRIMER :

Valide les choix pour impression de document ou génération de fichier Excel.

D. Le Menu = Dépôt des licences



Cette fonction est utilisée avec un lecteur de licence carte à puce.

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 champs « Année de Reprise » et voyant licencié seront rouge (Joueur non conforme)

Validité du Certificat Médical

Valide 1 an à partir de la Date sur la Licence (Donc si 01/07/2008 il sera valide jusqu'au 30/06/2009)

Si pas valide le champs « Certificat Médical » et voyant licencié seront 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 16 à 17 ans

Cadets : de 14 à 15 ans

Minimes : de 12 à 13 ans

Benjamins : moins de 12 ans

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

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

Homogénéité

Non Homogène

Homogène

Critères France : il faut Homogène, 1 seul étranger (F U E) ; 1 seul Muté Hors Comité

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 au rouge (Equipe non conforme)

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

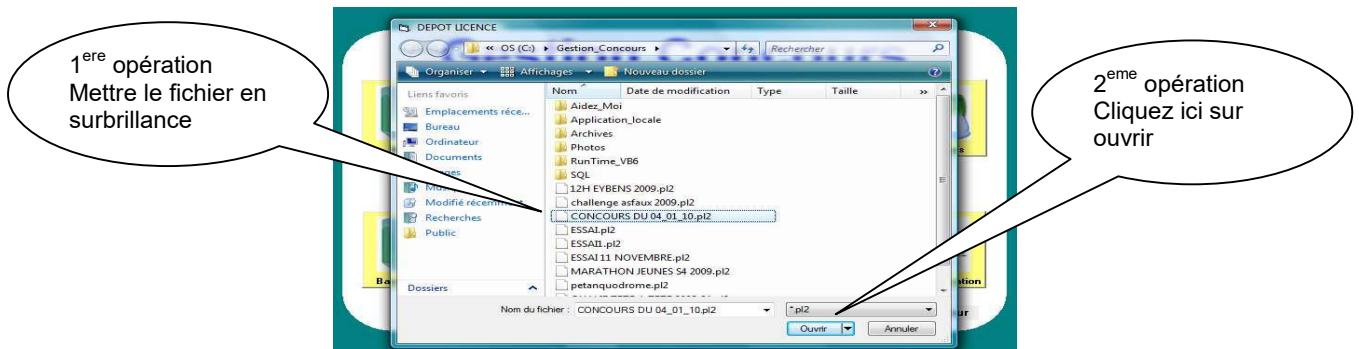
Mutation : les 3 champs « Position » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non Conforme)

Classification E H P

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

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

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 :

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

N° Licence Joueur 1, N° Licence Joueur 2, N° Licence Joueur 3

Form fields for Name, Prénom, Date Nais., Sexe, Nationalité, Catégorie, Année de Reprise, Cert. Médical, Classification, Position, Ligue, Comité, Club.

Réaliser

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

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

N° Licence Joueur 1: 03815267, N° Licence Joueur 2, N° Licence Joueur 3


Player 1: Nom EVIARD, Prénom GEOFFREY, Date Nais. 04/01/1990, Sexe M, Nationalité F, Catégorie 1, Année de Reprise 2010, Cert. Médical 01/01/2010, Classification p1, Position 0, Ligue 21, Comité 038, Club 0421.

Valider

- Ecran après passage d'une licence valide.
- Valider après passage des licences de l'équipe inscrite

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

- Cliquer sur « OK » pour confirmer l'équipe.
- 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

Possibilité de modifier la carte à puce pendant cette opération en cliquant sur  (voir « [Lecteur Licence](#) »)

E. Le Menu = Gestion Graphique


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

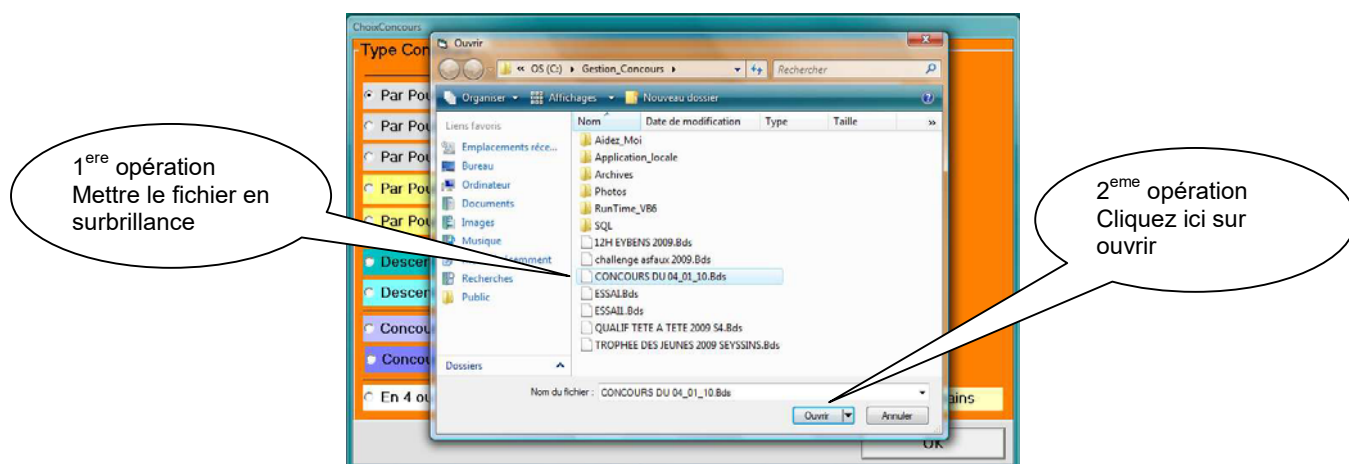
Vous avez plusieurs choix pour gérer votre concours :

1. par Poule puis élimination directe (Type nationaux par poules)
2. par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
3. par Poule / A-B
4. par Poule / A-B (Récupération des Perdants 1TA au 2TB)
5. par Poule Simplifiée / A-B-C
6. par Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)
7. par Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs)
8. par les Concours A-B-C
9. par les Concours A-B-C (Sans récupération du 2TA dans le 2TB)
10. par Concours en 4 ou 5 parties

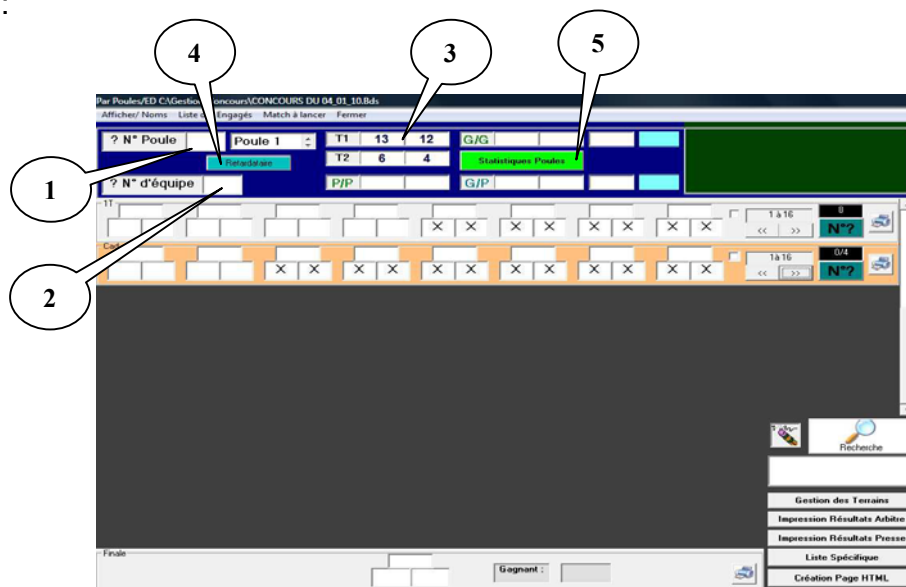
Si vous voulez suivre l'attribution des terrains vous cochez la case « Gestion des Terrains »

1^{er} cas : Gérer le Graphique par poules puis en élimination directe

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



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



Bulle 1 : permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro de poule et tapez « entrée »

Bulle 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.

Bulle 3 : composition de la poule.

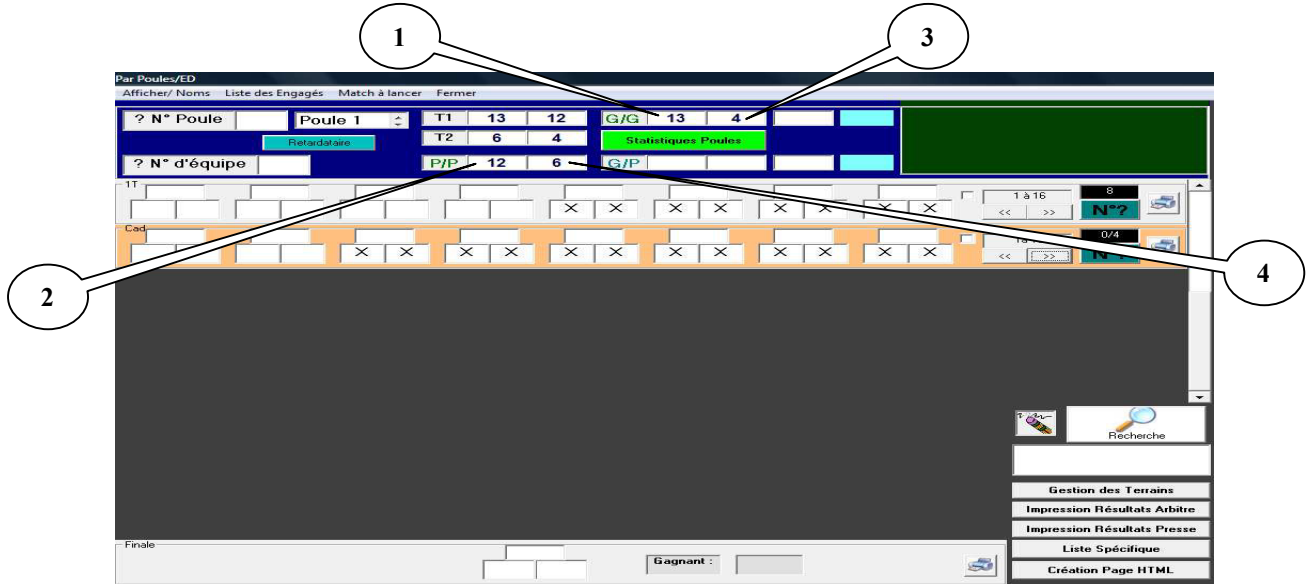
13	contre	12
6	contre	4

Bulle 4 : permet de rajouter des équipes ou des poules après tirage et avant le début du concours. [Voir Fonction complémentaire](#)

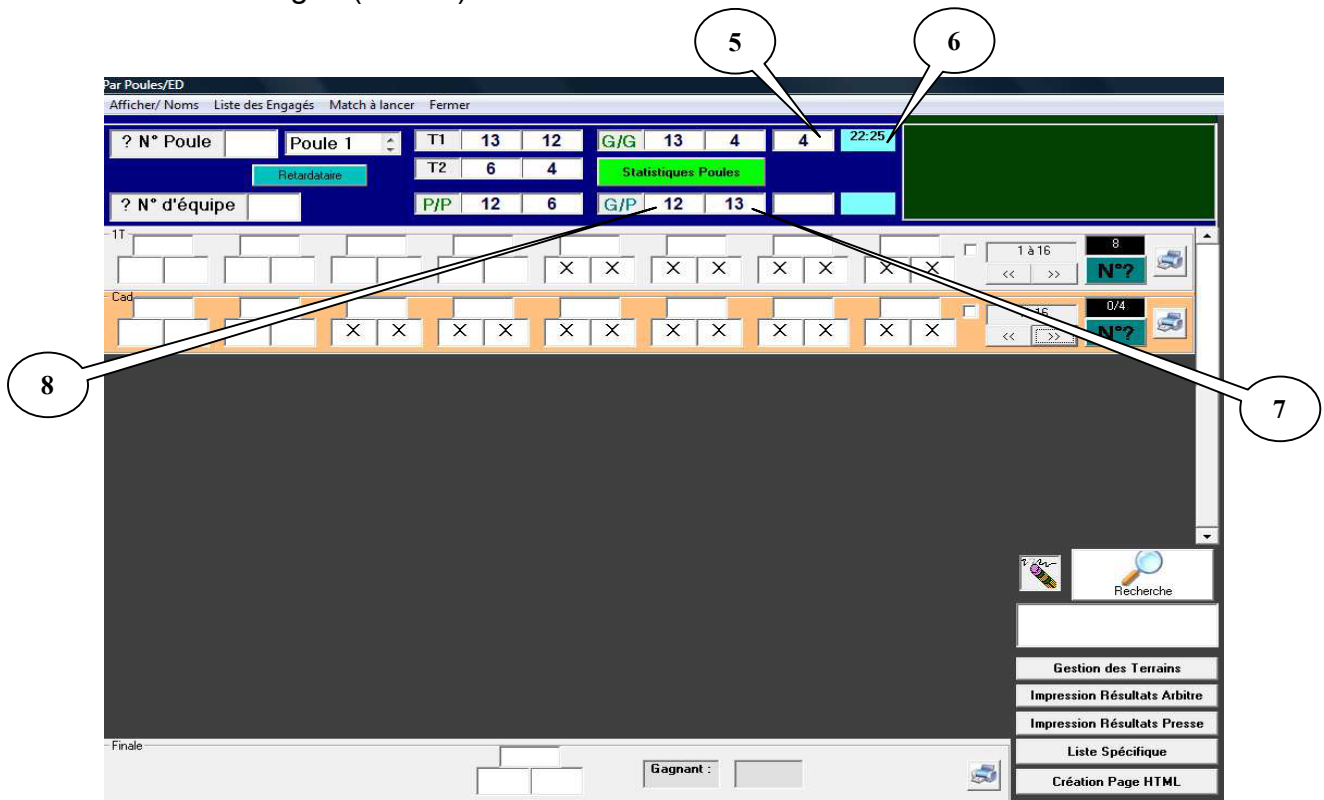
Bulle 5 : permet de visualiser le déroulement du concours sur les parties de poules. [Voir Fonction complémentaire](#)

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 13 est vainqueur, vous cliquez sur le chiffre 13 et l'équipe 13 se positionne dans la case des gagnants (bulle 1) et l'équipe 12 dans la case des perdants (bulle 2). L'équipe 4 est vainqueur, et l'équipe 4 se positionne dans la case des gagnants (bulle 3) et l'équipe 6 dans la case des perdants (bulle 4). Comme vous le voyez sur l'écran suivant :




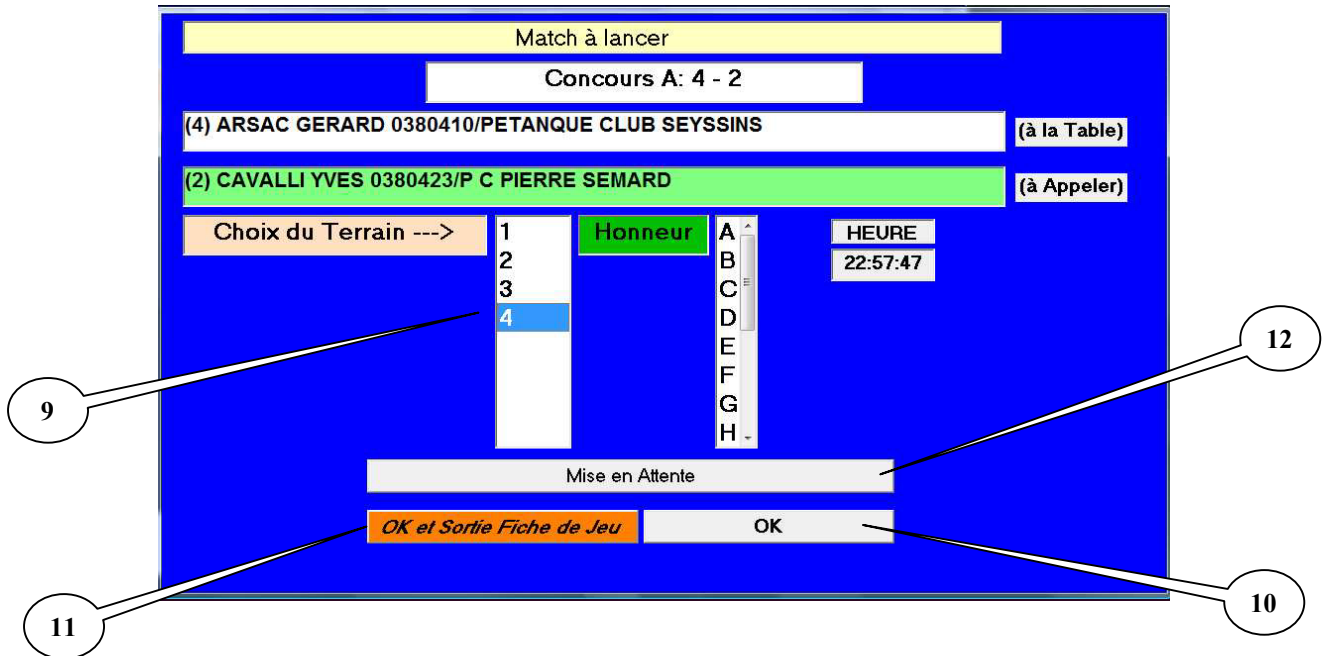
Et les parties continuent de se dérouler. Pour la parties des vainqueurs, l'équipe 4 est vainqueur et se positionne dans la case des qualifiés pour le tour suivant (bulle 5). L'heure de sa qualification s'indique dans la case à côté (bulle 6) et l'équipe 13 qui est perdante se positionne dans la deuxième case des barrages (bulle 7). L'équipe 12 est vainqueur des perdants et se positionne dans la première case des barrages (bulle 8).



L'équipe 12 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 pour le tour suivant et que celui-ci est couvert par une autre équipe, le logiciel vous propose l'affectation d'un terrain, dans l'exemple ci-dessous, vous cliquez sur le terrain n°4 (bulle 9) et confirmez par « Ok » (bulle 10) ou « Ok et Sortie Fiche de Jeu » (bulle 11). Dans le cas ou aucun terrain n'est disponible, vous pouvez mettre en attente la partie en cliquant sur « Mise en Attente » (bulle 12) afin d'attendre qu'un terrain se libère.

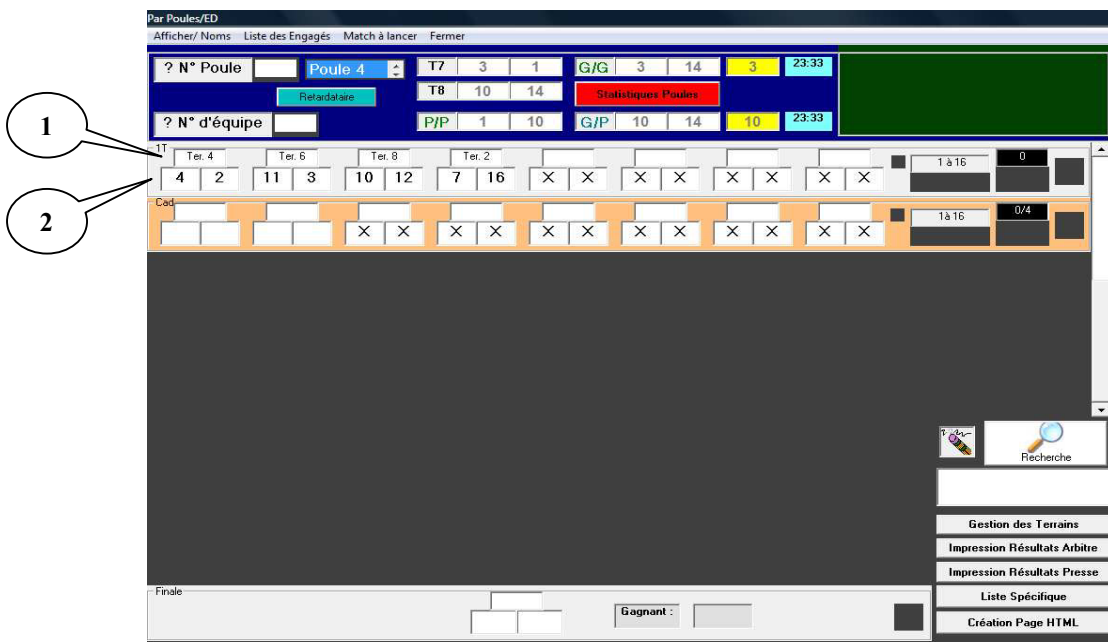
Pour relancer la partie double cliquer sur  dans la page graphique, le logiciel vous reproposera l'affectation d'un terrain.



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

Bulle 1 : la ligne de l'affectation des terrains

Bulle 2 : la ligne du tirage du 1er tour après les poules



En faisant un clic droit sur le n° d' équipe dans l e graphique, vous aller 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 »

Données Joueurs

Equipe N° 25 Rajouter à la Liste Spécifique

0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS

N° Licence 03815934

Nom VIGLIANCO JEAN-PIERRE

N° CD 038

Nom Club 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS

N° Licence 03819764

Nom CHOLLET GUY

N° CD 038

Nom Club 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS

N° Licence 03819765

Nom COMMERE PATRICK

N° CD 038

Nom Club 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS

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 3) :

Liste des Engagés Match à lancer Fermer

? N° Poule Poule 1 T1 13 12 G/G 13 4 4 22,25

T2 6 4

? N° d'équipe P/P 12 6 G/P 12 13 12 22,39

1er Tour 1 à 16 RECHERCHE

4	(4) ARSAC GERARD 0380419/PETANQUE CLUB SEYSSINS	(2) CAVALLI YVES 0380423 P C PIERRE SEMARD		
6	(11) ORTHALA ALAIN 0380308/AP ST QUENTIN FALLAVIER	(3) CARTIER JEAN-PIERRE 0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS		
8	(10) BOUGARDIER DIDIER 0380308/AP ST QUENTIN FALLAVIER	(12) FERRARI JACQUES 0380112/VIENNE PETANQUE	X	X
	(7) CARRIER BRUNO 0380520/PET ARC EN CIEL VINAY	(16) RUCLETTI JEAN-PIERRE 0380506/ESSA PETANQUE	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X

3

Cadrage 1 à 16 RECHERCHE

Finale

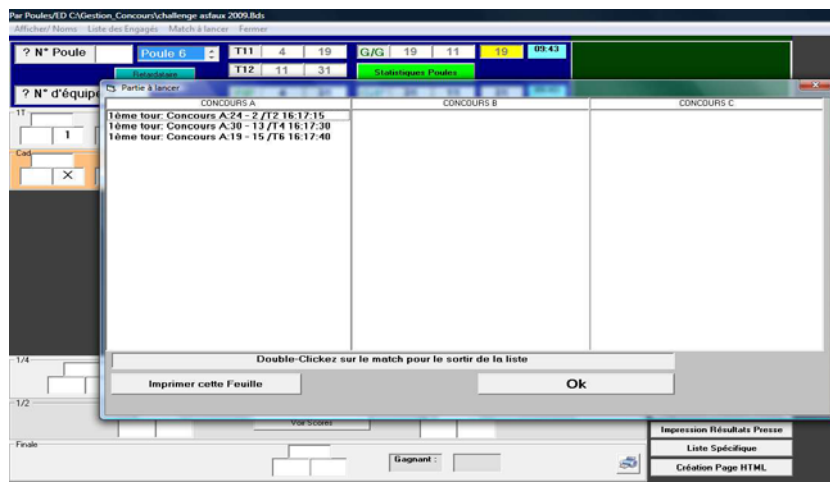
Gagnant

Impression Résultats Presse Impression Résultats Arbitre Liste Spécifique Gestion des Terrains Voir Scores

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

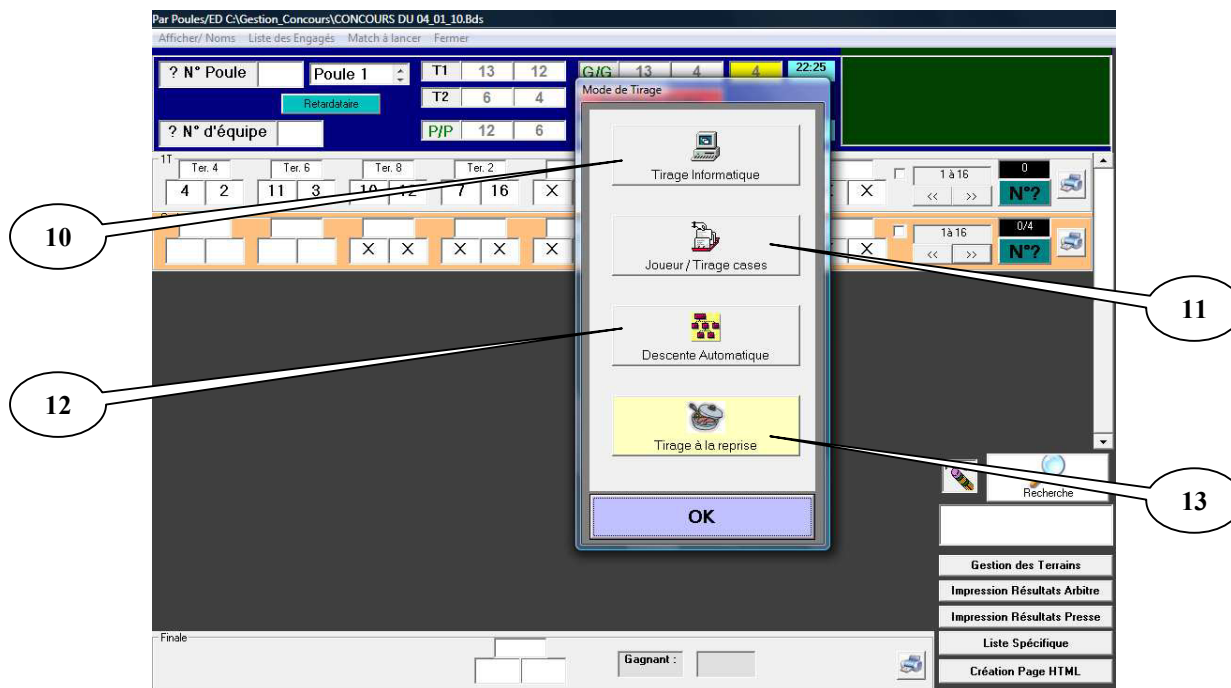
-
- Liste des Equipes Engagées
- 1 ANDRE DANIEL / VINCENT BERNARD / CAMUS PASCAL / N.H.
 - 2 DI FAZIO PATRICK / CAVALLI YVES / MEUNIER FREDERIC / N.H.
 - 3 ROUARD ALAIN / GUILLOT ROBERT / PECH GUY / 0380419/LES DEUX ALPES
 - 4 BENACCHIO PATRICK / BENACCHIO YOANN / CORNIER GILBERT / 0380422/VIZILLE PETANQUE
 - 5 CELLAURO GEORGES / / 0380422/VIZILLE PETANQUE
 - 6 GAUDE SEBASTIEN / ROSIN JOHAN / GONZALES FREDERIC / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
 - 7 MILETTO GISELE / MERCIER DANIEL / TRIPIER STEPHANE / 0380210/US SAINT EGREVE PETANQUE
 - 8 JOUVENOT PATRICK / FINE WILLIAM / CANAYER JEROME / 0380421/COCHONNET CLUB ALPE HUEZ
 - 9 LIETIARD JEAN JACQUES / DURIUS CHRISTOPHE / / 0380404/PETANQUE CLUB CLAIKOIS
 - 10 LANGUILLAT CHRISTIAN / DE CARVALHO GEORGES / D'ARGENT LOIC / N.H.
 - 11 FIORE VINCENT / NICHILLO NICOLAS / / 0380407/A S FONTAINE
 - 12 PAVAN DANIEL / PAVAN ROBERT / IANNONE ALDO / N.H.
 - 13 TODESCHINI ALDO / / 0380407/A S FONTAINE
 - 14 PATUREL PATRICK / MELLET MARIO / GONZALES JEROME / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
 - 15 GERMANAZ ALAIN / GIBALDI PIO / GIBALDI FRANCK / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
 - 16 INESTAL GILBERT / INESTAL YOANN / DESCHARMES THIERRY / 0380411/A S SURIEUX ECHIROLLES
 - 17 QUEENENSSÉ BERNARD / / 0380402/CLUB BOULISTE PONTOIS
 - 18 / / 0380422/VIZILLE PETANQUE
 - 19 MADANI KARIM / MIOR CYRILLE / / N.H.
 - 20 SAUZE SEBASTIEN / RENAULT MICKAEL / LAZZAROTTO JEROME / N.H.
 - 21 BOCHET FABRICE / RODRIGUEZ ALAIN / / N.H.
 - 22 CATELAN FABIENNE / BOCHET CORINNE / GROSSOT SERGE / N.H.
 - 23 CHRISTODOULOU BERNARD / BOTTA MARIE / BUCCI FRANCOIS / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
 - 24 FRANCHINI ALAIN / DE MARIA GERALD MICHEL / DE MARIA AXEL / N.H.
 - 25 VIGLIANCO JEAN PIERRE / CHOLLET GUY / COMMERE PATRICK / 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS
 - 26 SAGOT ALEXANDRE / TIVOLLIER JEAN CLAUDE / BOIREAU NICOLE / N.H.
 - 27 ORTHALA ALAIN / SOUCHET JEAN-PIERRE / BOUGARDIER DIDIER / 0380308/AP ST QUENTIN FALLAVIER
 - 28 DI GIOIA STEPHANE / D'ONGHIA ONOFRIO / MASSOLA DENIS / N.H.
 - 29 FOURNIER SERGE / MIGNON JACKY / MOUET JEAN-RICHARD / 0380417/A P LA MOTTE AVEILLANS
 - 30 FAZIO BLAISE / ADAMO CARMELO / RODRIGUES ANTUNES PAULO / N.H.
 - 31 CASALI SYLVIE / CASALI CLEMENT / VALLENTIN BERNARD / N.H.
 - 32 ROCHER BRUNO / / 0380520/CROLLES PETANQUE
 - 33 HERICHER PHILIPPE / VERGER HERVE / DUSSOL STEPHANE / 0380604/SAVANE PETANQUE
- Fermer

Vous pouvez également visualiser les parties à annoncer en cliquant dans le menu « Match à Lancer » :



Maintenant nous passons au tirage pour le tour suivant. En cliquant sur le 7, l'écran suivant apparaît vous proposant quatre modes de tirage.

1. Tirage informatique (bulle 10)
2. Tirage du Joueur (bulle 11)
3. Descente automatique (bulle 12)
4. Tirage à la reprise (bulle 13)



5. 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.
6. Si vous choisissez **« le tirage du joueur »** et tapez « Ok », l'équipe tire un jeton pour définir sa place dans la grille au tour suivant, Pour le Tirage du Joueur des contrôles sont faits pour savoir si lui ou son adversaire ont déjà tiré. Il est impossible de faire descendre une équipe sans adversaire.

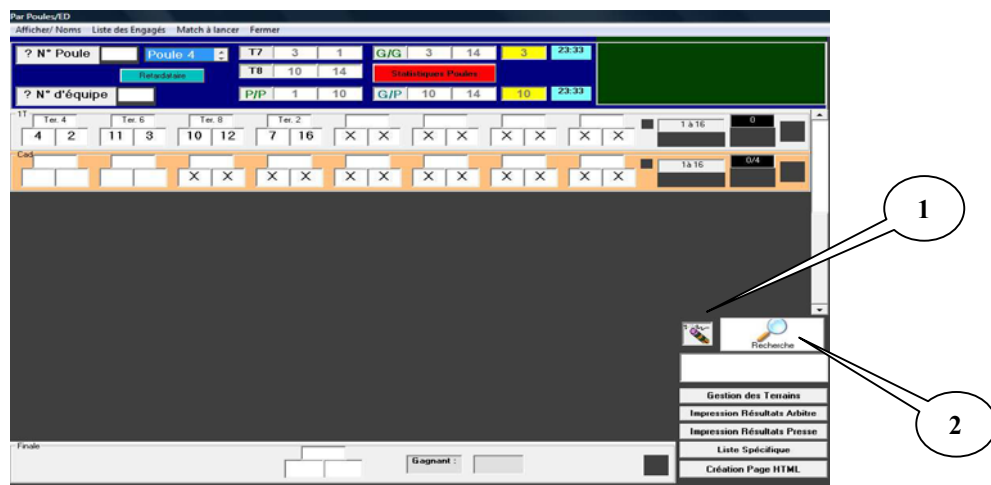
Petite Astuce : si le perdant vient annoncer avant le Gagnant : cliquez sur le Gagnant en lui donnant le N° de jeton 5000, il sera noté dans la liste des retards (petite liste blanche en bas à droite) avec l'heure et il aura sa case colorée en rouge. Ensuite lors de sa venue vous pourrez le faire descendre normalement ou prendre des sanctions en fonction du retard.

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.

7. Si vous choisissez « **descente automatique** » et tapez « Ok », le Vainqueur du match 1 (Case 1 et 2) sera mis dans la case 1 au tour suivant, 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.

8. Si vous choisissez « **tirage à la reprise** » et tapez « Ok », il sert pour les concours ou le tirage se fait à la reprise suite à une interruption.

(Exemple : Lendemain de Nationaux ou Championnat)

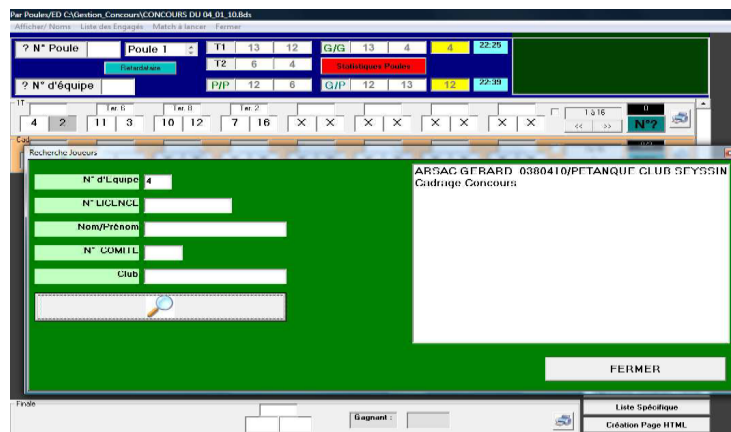


La Gomme (Bulle 1).

Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la gomme (Le Dessin bulle 1) de maintenir le bouton enfoncé et de glisser la gomme sur la case à effacer et le résultat précédemment fait est annulé, (dans le cas où vous auriez cliqué sur le perdant d'une partie). Vous pouvez procéder de nouveau au tirage.

La Loupe Recherche (Bulle 2) sur l'écran précédent.

Elle permet d'afficher un écran où en mettant le nom du joueur ou son numéro d'équipe, cela affiche les coordonnées du joueur et sa position dans le concours. Vous voyez le résultat sur l'écran ci-dessous.

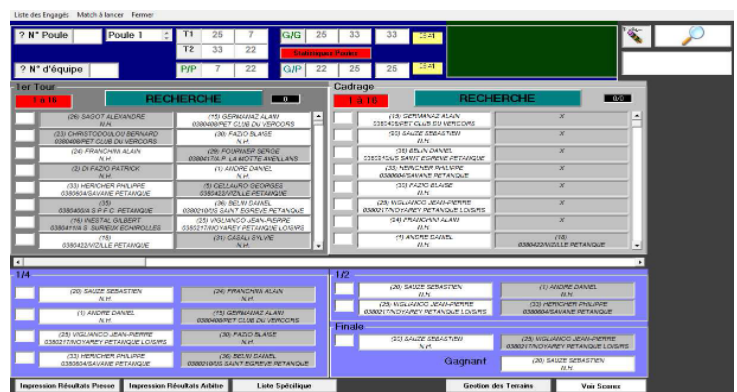
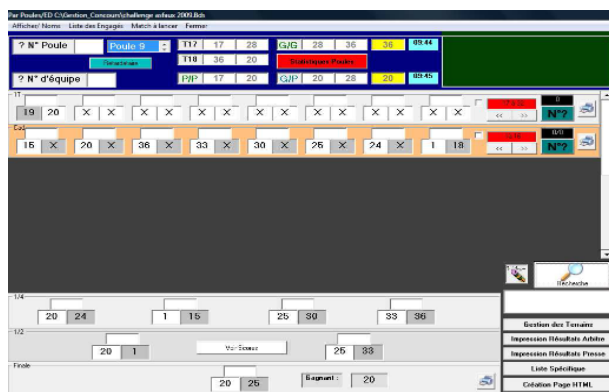


Nous allons traiter le tirage des demis finales et lorsque vous cliquez sur l'équipe gagnante, un écran pour indiquer le score de la partie apparaît, avec 13 automatiquement pour l'équipe gagnante. Vous mettez le score de l'équipe perdante et cliquez sur « Ok ». Vous procédez de même pour l'autre résultat.

Voici l'écran qui s'affiche :

8ème de Finale		Quart de Finale	
<input type="checkbox"/>	SALUZE SEBASTIEN RE MAULI MICHAEL LAZZAROTTO JEROME N.H.	19	FRANCHINI ALAIN DE MARIA SERALDO MICHEL DE MARIA ANSEL N.H.
<input type="checkbox"/>	ANDRIE DANIEL VINCENT BERNARD CAMUS PASCAL N.H.	18	GE ERMANAZ ALAIN GIBALDI PLO GIBALDI FRANCK BOBBIERUCCI T CLUB DU VERCORS N.H.
<input type="checkbox"/>	VIGLIANCO JEAN-PIERRE CHULLET GUY COMMEDE PATRICK 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS N.H.		VAZIO BLAISE ADAMO CARMELO RODRIGUES S ANTONES PAULO N.H.
<input type="checkbox"/>	HE RICHEI PHILIPPE VERGER HERVE DUSSOL STEPHANE 038064/SAVANE PETANQUE		HELIN DANIEL BOURRIAS DANIEL ZAZA GERARD 0380218/SAINT EGREVE PETANQUE
		Demi - Finale	
<input type="checkbox"/>	SALUZE SEBASTIEN RE MAULI MICHAEL LAZZAROTTO JEROME N.H.		N.H.
<input type="checkbox"/>	N.H.		N.H.
<input type="checkbox"/>	N.H.		N.H.
		Finale	
<input type="checkbox"/>	N.H.		N.H.
FERMER			

Il vous demande aussi le choix d'un terrain. Et la finale peut se dérouler. L'équipe 19 est gagnante, vous cliquez sur le numéro, l'écran pour indiquer le score apparaît, vous le remplissez et faites « Ok ». Votre concours est terminé. Vous obtenez les écrans suivant le mode d'affichage :



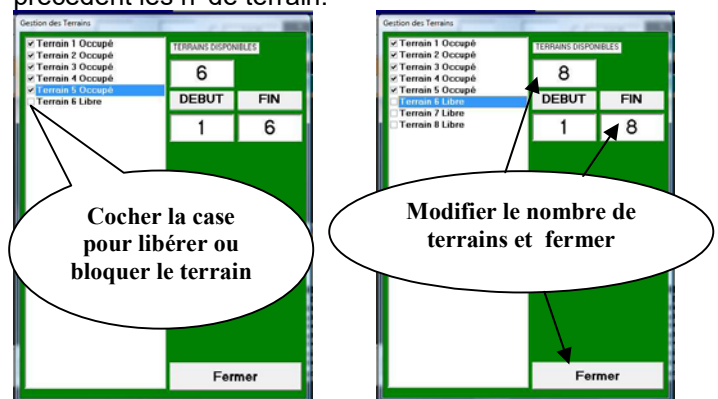
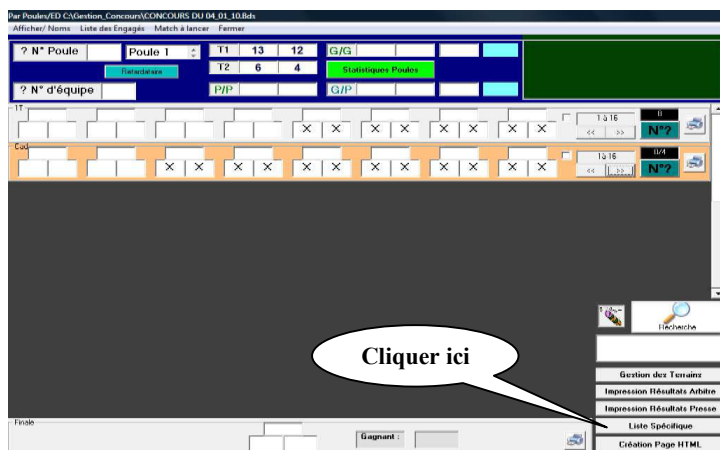
Fonctions complémentaires.

Onglet « 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.

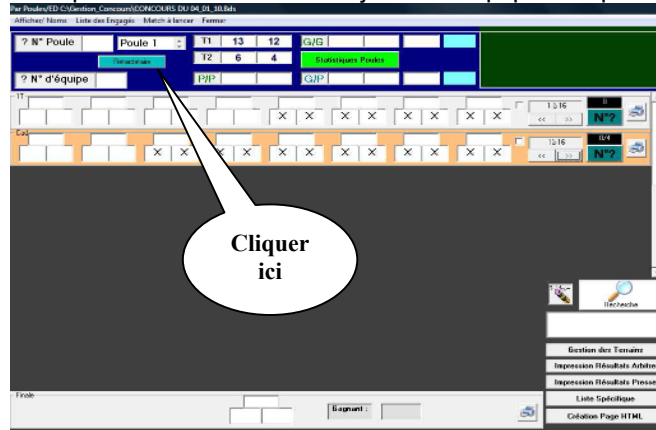


Ajout de terrains

Onglet « Retardataire »

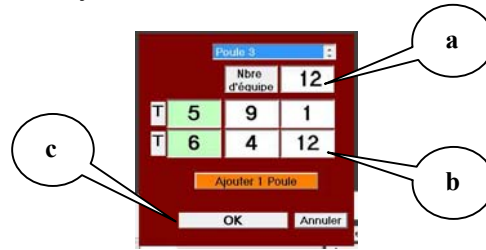
Permet de rajouter des équipes ou des poules après tirage et avant le début du concours.

- Cliquer sur l'onglet « Retardataires » pour ouvrir la fenêtre d'ajout des équipes ou poules supplémentaires.



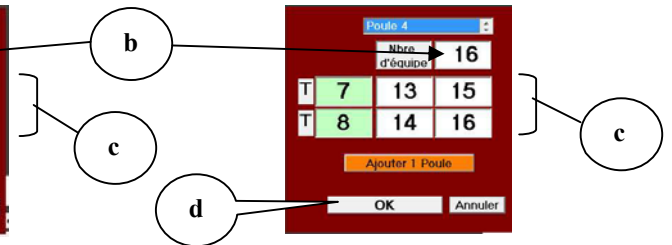
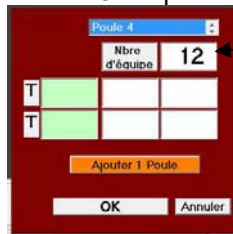
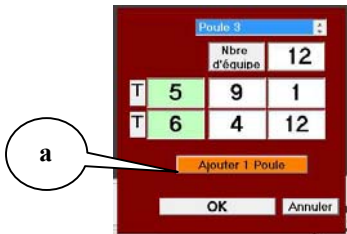
- Ajout d'une équipe pour compléter une poule de trois.

- a - Modifier le nombre d'équipe.
- b - Renseigner le champ vide par le n° d'équipe à rajouter.
- c - Cliquer sur « OK » pour validé.



- Ajout d'une poule.

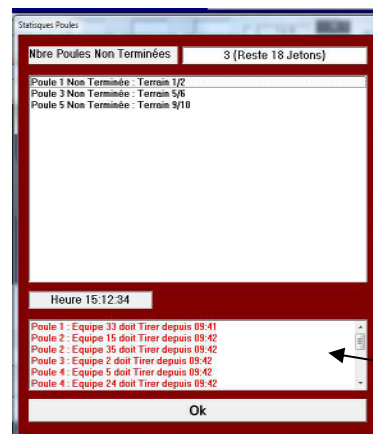
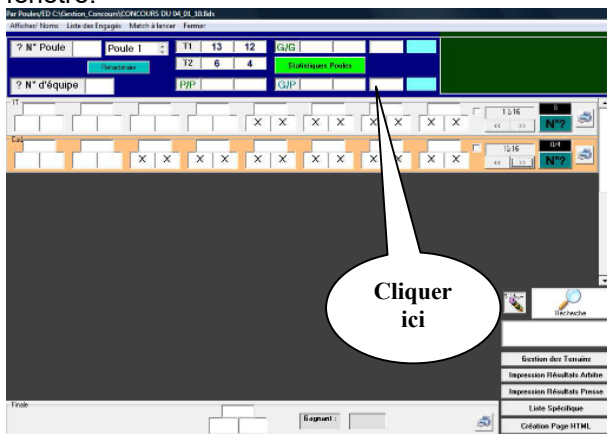
- a – Cliquer sur « Ajouter 1 Poule »
- b - Modifier le nombre d'équipes.
- c - Renseigner les champs vides par le n° d'équipes à rajouter.
- d - Cliquer sur « OK » pour validé.



Onglet « Statistique Poules »

Visualise les poules qui ne sont pas terminées et les équipes qui ne sont pas venues au tirage.

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



Cette fenêtre Visualise les poules non terminées.

Cette fenêtre Visualise les équipes qui ne sont pas venues au tirage.

Onglet « Impression Résultats Arbitre »

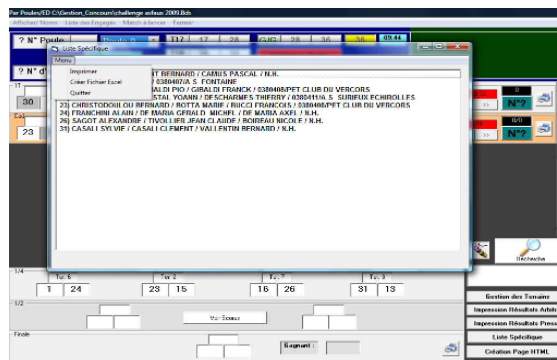
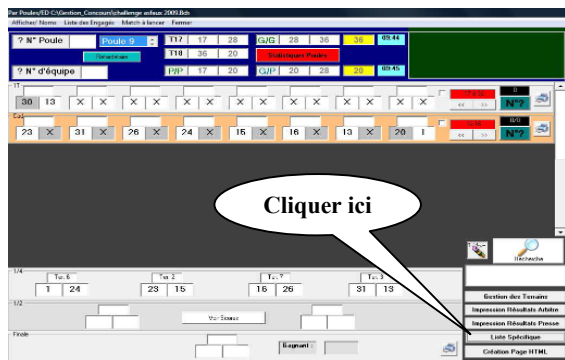
Si vous voulez sauvegarder et imprimer le rapport de l'arbitre, vous cliquez sur « **Impression Résultats Arbitres** », un message apparaît vous répondez « Ok » et le résultat du concours est sauvegardé sous excel. Vous retrouvez le fichier sauvegardé dans le répertoire de Gestion Concours et vous le chargez en étant sous excel et vous pouvez l'imprimer et le faire signer par l'arbitre.

Onglet « Impression Résultats Presse »


En cliquant sur cette case et si 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.

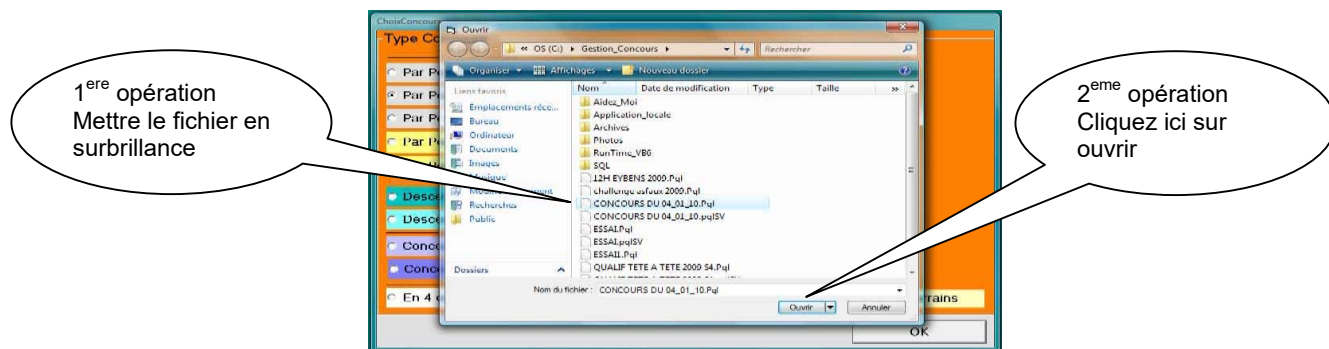
Onglet « Liste spécifique »

En cliquant sur cette case, vous pouvez imprimer une liste d'équipes ou créer un fichier Excel pour la création d'un nouveau concours.

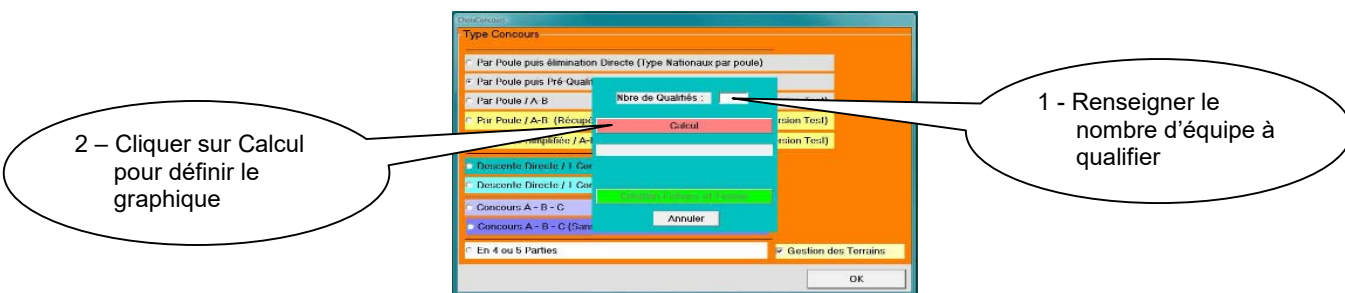


2^{ème} cas : Gérer le Graphique par poules puis pré-qualification

Vous choisissez et cochez par  poule puis pré-qualification (Choix du Nbre de qualifiés). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.



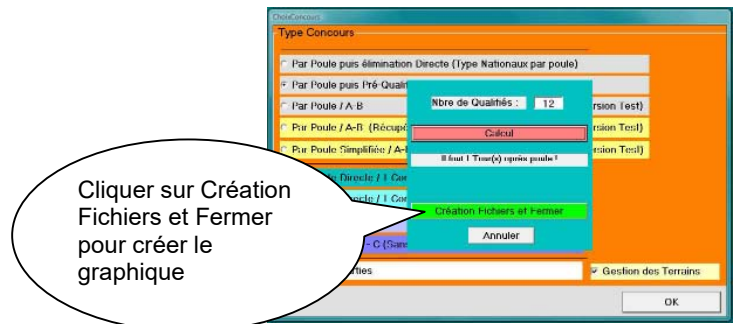
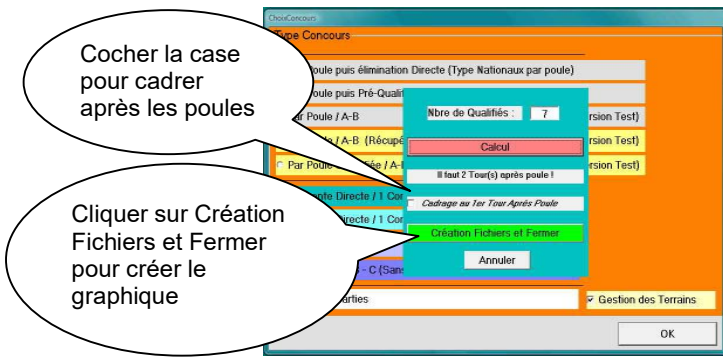
Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :



Après avoir cliqué sur « Calcul », deux cas de figures peuvent se présenter en fonction du nombre d'équipes à qualifier.

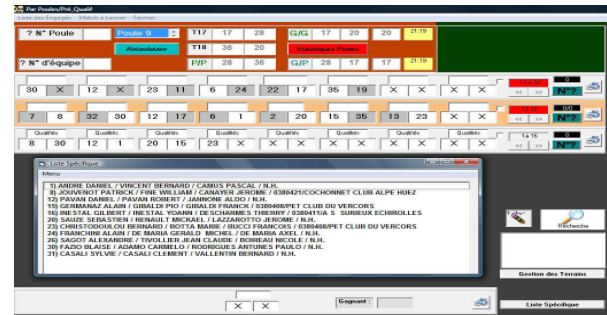
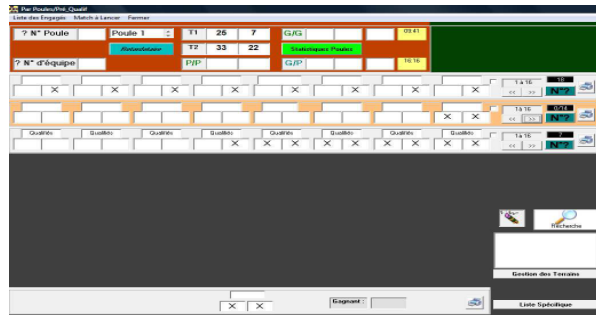
- 1^{er} cas : proposition de cadrage après les poules

- 2^{ème} cas : pas de cadrage



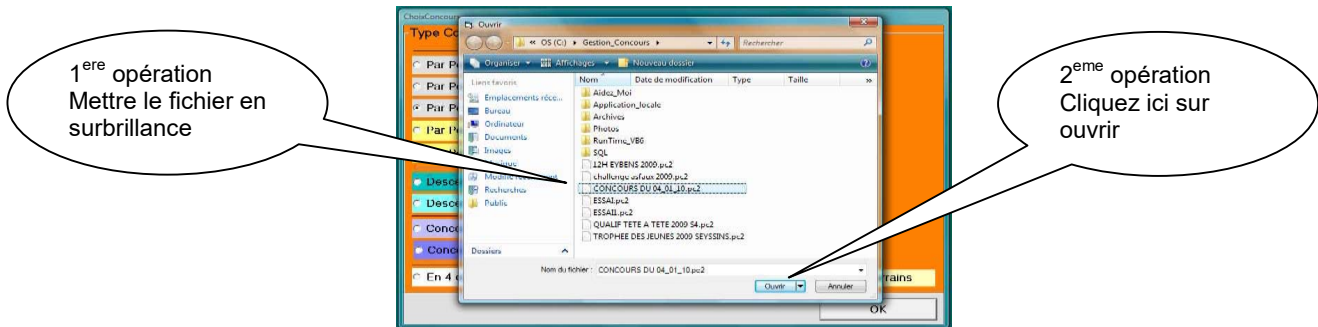
Après avoir cliqué sur « Création Fichier et Fermer », vous obtenez l'écran ci-dessous.

Le concours qualificatif terminé, vous pouvez extraire la liste spécifique.



3^{ème} cas : Gérer le Graphique par poules / A-B

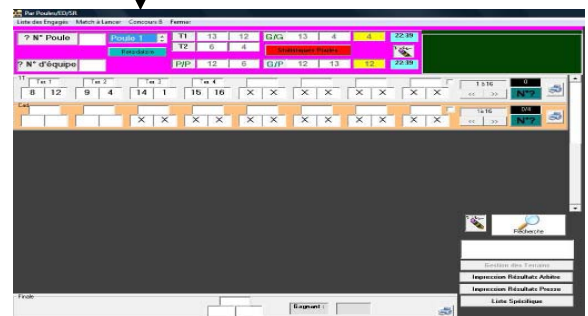
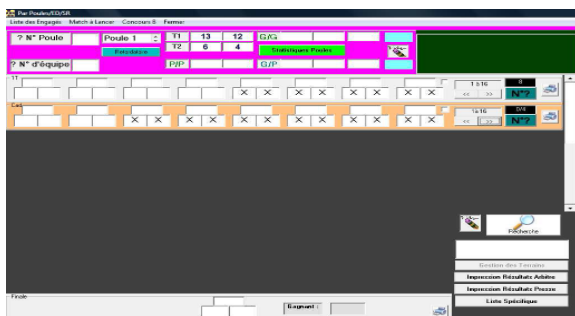
Vous choisissez et cochez par poule / A-B. Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.



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

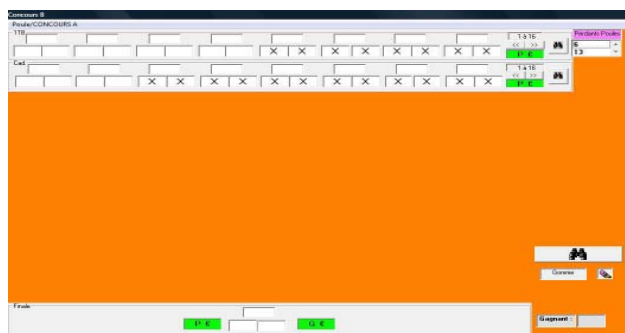
Graphique concours A en poules

Pour visualiser le graphique du concours B aller dans le menu « Concours B »

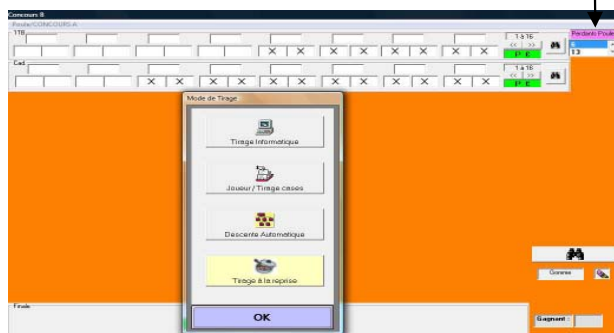


Graphique concours B en élimination directe

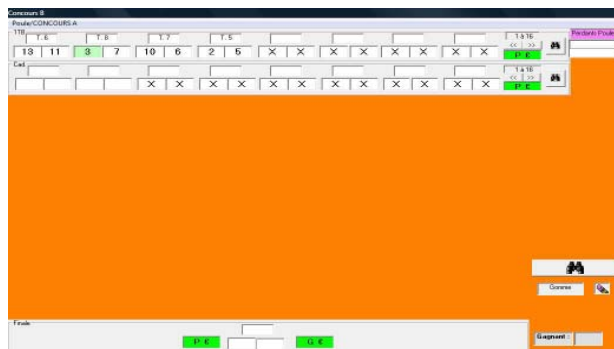
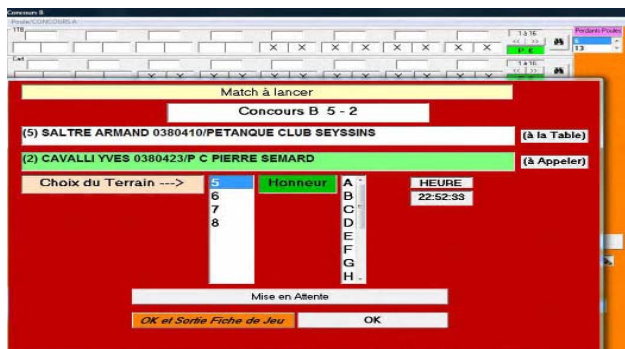
1 - Graphique à l'ouverture



2 - Pour effectuer les tirages, double cliquer sur le n° d'équipe se trouvant dans la fenêtre « Perdants Poules »



3 - Choisir le terrain et cliquer sur « OK »



4^{ème} cas : Gérer le Graphique par poules / A-B (récupération des perdants 1TA au 2TB)

Même procédure que le 3^{ème} cas, mais vous récupérez les perdants de la 1^{ère} parties après les poules pour les affecter dans la 2^{ème} partie du concours B.

5^{ème} cas : Gérer le Graphique par poules simplifiés / A-B-C

Même procédure que le 3^{ème} cas et 4^{ème} cas. Le vainqueur de la partie des gagnants en A, le perdant de la partie des gagnants en B, le vainqueur de la partie des perdants en B et le perdant de la partie des perdant en C.

6^{ème} cas : Gérer le Graphique par descente directe / 1 concours

Même procédure que le 1^{er} cas mais pas de poule.

7^{ème} cas : Gérer le Graphique par descente directe / 1 concours puis pré-qualification

Même procédure que le 2^{ème} cas mais pas de poule.


8^{ème} cas : Gérer le Graphique concours A-B-C

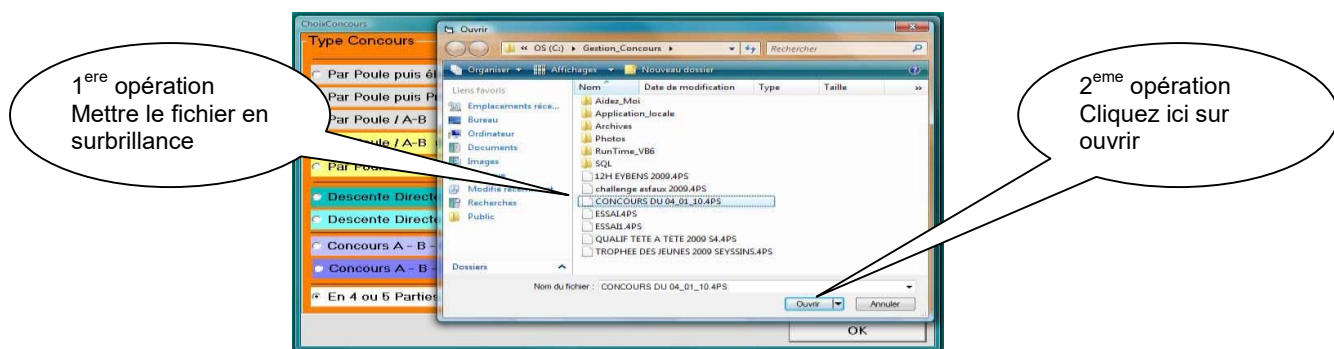
Même procédure que le 6^{ème} cas mais : le perdant de la 1^{ère} du A reversé en dans la 1^{ère} du B
le perdant de la 2^{ème} du A reversé en dans 2^{ème} du B
le perdant de la 1^{ère} du B reversé en C

9^{ème} cas : Gérer le Graphique concours A-B-C (sans récupération du 2TA dans le 2TB)

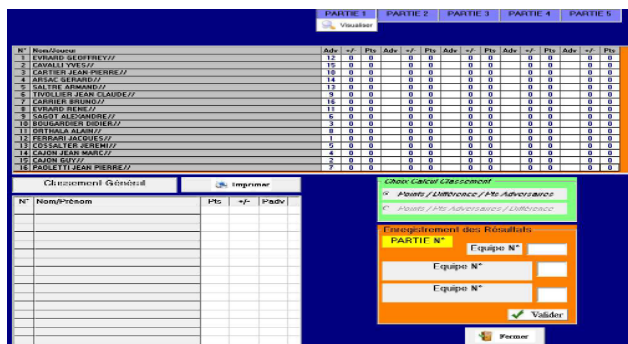
Même procédure que le 8^{ème} cas mais : le perdant de la 1^{ère} du A reversé en dans la 1^{ère} du B
le perdant de la 1^{ère} du B reversé en C

10^{ème} cas : Gérer le Graphique concours en 4 ou 5 parties


Vous choisissez et cochez par  Concours en 4 ou 5 parties. Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.



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

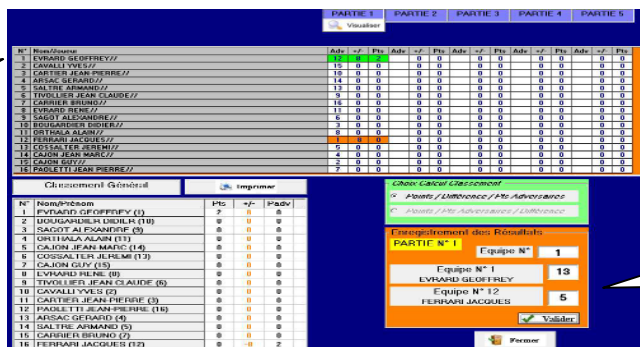


Etape 1 : saisie des résultats de la 1^{ère} partie

Visualisation et impression du tirage de la 1^{ère} partie, cliquer sur «  Visualiser »

1 - Cliquer sur le nom ou n° pour enregistrer les scores de la partie le concernant

Le classement est calculé à chaque saisie



Le tableau ci-contre se remplit automatiquement à chaque saisie

2 - Fiche de résultats (à renseigner) de l'équipe choisi lors de 1

Etape 2 : tirage de la 2^{ème} partie

		PARTIE 1		PARTIE 2		PARTIE 3		PARTIE 4		PARTIE 5			
N°	Nom/Prénom	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts
1	EVHARD GEORGEY//	12	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	CAVALLI VYVLS//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	CARTIER JEAN PIERRE//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	ARSAC GERARD//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	SALTRE ARMAND//	13	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	TIVOLLIER JEAN CLAUDE//	9	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	CARRIER BRUNO//	16	N	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	EVHARD RENE//	11	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	SAGOT ALEXANDRE//	6	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	BOUSARDIER DIDIER//	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	ORTHALA ALAIN//	8	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	FERRARI JACQUES//	11	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	COSSALTER JEREMY//	10	12	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	CAJON JEAN MARC//	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	CAJON RUDY//	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	PAOLETTI JEAN PIERRE//	7	N	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-	Padv
1	COSSALTER JEREMY (13)	2	10	0
2	EVHARD GLEOF RILEY (1)	2	0	0
3	ARSAC GERARD (4)	2	5	0
4	ORTHALA ALAIN (11)	2	4	0
5	BOUSARDIER DIDIER (10)	2	3	0
6	CAVALLI VYVLS (2)	2	1	0
7	SAGOT ALEXANDRE (9)	2	1	0
8	PAOLETTI JEAN PIERRE (16)	1	0	1
9	CARRIER BRUNO (7)	1	0	1
10	TIVOLLIER JEAN CLAUDE (6)	0	-1	2
11	CAJON RUDY (15)	0	-1	2
12	CARTIER JEAN PIERRE (3)	0	-3	2
13	EVHARD RENE (8)	0	-4	2
14	CAJON JEAN MARC (14)	0	-8	2
15	FERRARI JACQUES (12)	0	-8	2
16	SALTRE ARMAND (5)	0	-12	2

Après saisie de tous les résultats de la 1^{ère} partie, l'icône « Tirage » apparaît. Vous pouvez maintenant effectuer le tirage de la 2^{ème} partie.

Etape 3 : saisie des résultats de la 2^{ème} partie (idem étape 2)

		PARTIE 1		PARTIE 2		PARTIE 3		PARTIE 4		PARTIE 5			
N°	Nom/Prénom	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts
1	EVHARD GEORGEY//	12	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	CAVALLI VYVLS//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	CARTIER JEAN PIERRE//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	ARSAC GERARD//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	SALTRE ARMAND//	13	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	TIVOLLIER JEAN CLAUDE//	9	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	CARRIER BRUNO//	16	N	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	EVHARD RENE//	11	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	SAGOT ALEXANDRE//	6	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	BOUSARDIER DIDIER//	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	ORTHALA ALAIN//	8	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	FERRARI JACQUES//	11	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	COSSALTER JEREMY//	10	12	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	CAJON JEAN MARC//	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	CAJON RUDY//	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	PAOLETTI JEAN PIERRE//	7	N	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-	Padv
1	COSSALTER JEREMY (13)	4	12	2
2	EVHARD GLEOF RILEY (1)	4	11	4
3	ARSAC GERARD (4)	4	7	4
4	BOUSARDIER DIDIER (10)	3	1	2
5	CARRIER BRUNO (7)	3	1	2
6	ORTHALA ALAIN (11)	2	0	2
7	ARSAC GERARD (4)	2	0	4
8	EVHARD RENE (8)	2	0	6
9	FERRARI JACQUES (12)	2	0	4
10	CARTIER JEAN PIERRE (3)	2	-1	4
11	SAGOT ALEXANDRE (9)	2	-10	4
12	CARTIER JEAN PIERRE (16)	1	-1	6
13	CAJON RUDY (15)	0	-3	6
14	TIVOLLIER JEAN CLAUDE (6)	0	-11	6
15	CAJON JEAN MARC (14)	0	-17	4
16	SALTRE ARMAND (5)	0	-20	6

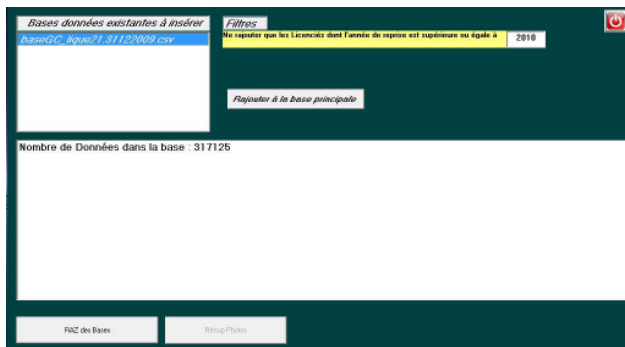
		PARTIE 1		PARTIE 2		PARTIE 3		PARTIE 4		PARTIE 5			
N°	Nom/Prénom	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts	Advs	+/-	Pts
1	EVHARD GEORGEY//	12	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	CAVALLI VYVLS//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	CARTIER JEAN PIERRE//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	ARSAC GERARD//	10	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	SALTRE ARMAND//	13	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	TIVOLLIER JEAN CLAUDE//	9	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	CARRIER BRUNO//	16	N	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	EVHARD RENE//	11	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	SAGOT ALEXANDRE//	6	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	BOUSARDIER DIDIER//	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	ORTHALA ALAIN//	8	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	FERRARI JACQUES//	11	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	COSSALTER JEREMY//	10	12	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	CAJON JEAN MARC//	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	CAJON RUDY//	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	PAOLETTI JEAN PIERRE//	7	N	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-	Padv
1	COSSALTER JEREMY (13)	4	20	0
2	CAVALLI VYVLS (2)	4	12	2
3	EVHARD GLEOF RILEY (1)	4	11	4
4	BOUSARDIER DIDIER (10)	4	7	4
5	CARRIER BRUNO (7)	3	1	2
6	ORTHALA ALAIN (11)	2	0	2
7	ARSAC GERARD (4)	2	0	4
8	EVHARD RENE (8)	2	0	6
9	FERRARI JACQUES (12)	2	0	4
10	CARTIER JEAN PIERRE (3)	2	-1	4
11	SAGOT ALEXANDRE (9)	2	-10	4
12	CARTIER JEAN PIERRE (16)	1	-1	6
13	CAJON RUDY (15)	0	-3	6
14	TIVOLLIER JEAN CLAUDE (6)	0	-11	6
15	CAJON JEAN MARC (14)	0	-17	4
16	SALTRE ARMAND (5)	0	-20	6

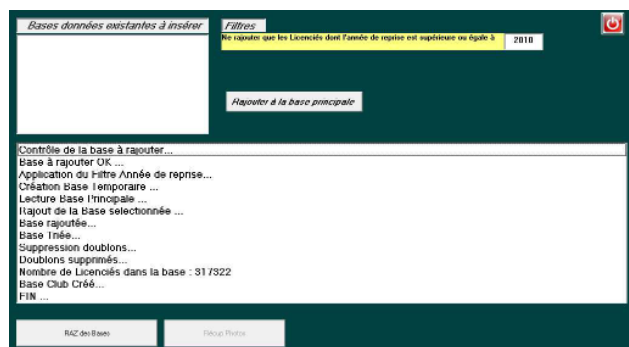
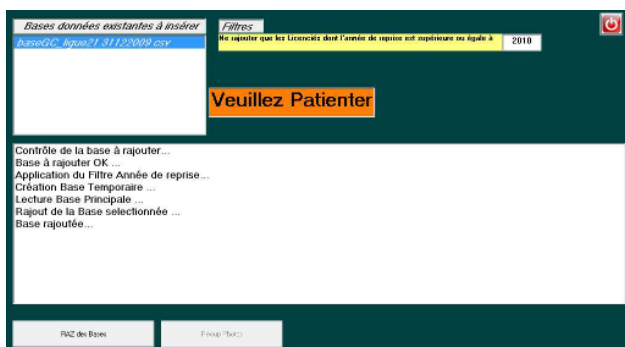
F. Le Menu = Base Données



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



- Sélectionner la base de données à insérer
- Cliquer sur « Rajouter à la base principale »

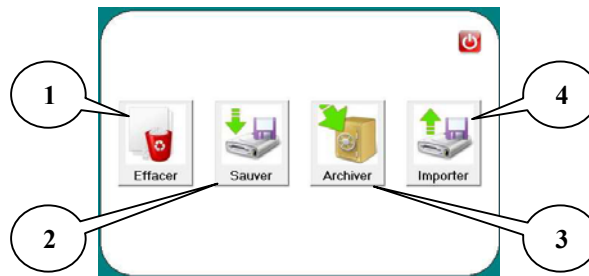


A la fin de l'insertion de la base de donnée, cliquer sur pour fermer la fenêtre.

G. Le Menu = Gestion Fichiers



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

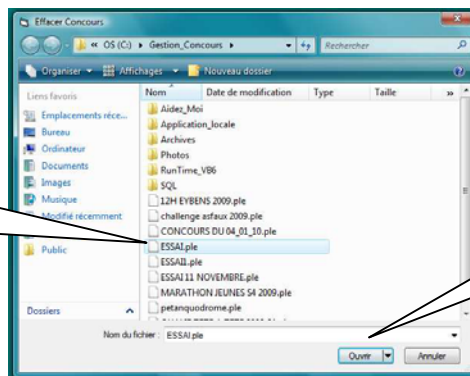


1 – Sous menu « Effacer »

Pour supprimer un concours suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :

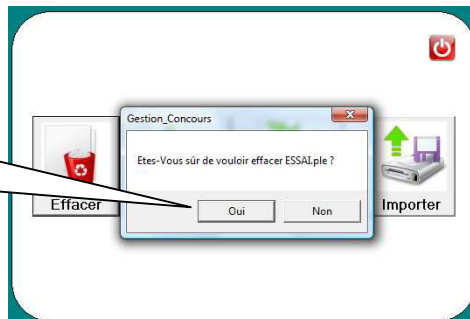
1^{ere} opération
Mettre le fichier du concours à supprimer en surbrillance



2^{eme} opération
Cliquez ici sur « Ouvrir » pour le supprimer

- Etape 2 :

Cliquez ici sur « Oui » pour confirmer la suppression

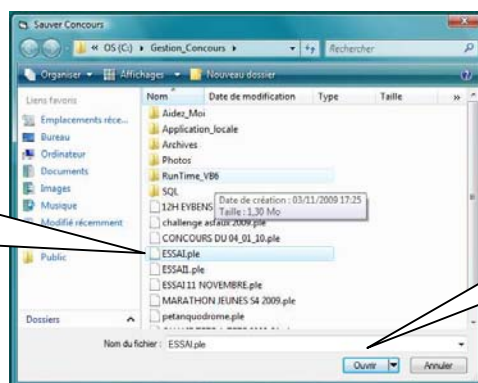


2 – Sous menu « Sauver »

Pour sauvegarder un concours suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :

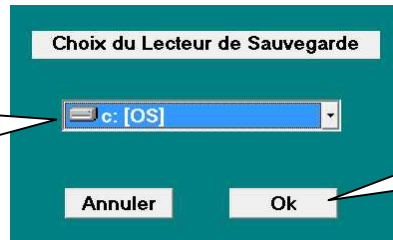
1^{ere} opération
Mettre le fichier du concours à sauvegarder en surbrillance



2^{eme} opération
Cliquez ici sur « Ouvrir » pour le sauvegarder

- Etape 2 :

1^{ere} opération
Parcourir les emplacements pour placer le fichier à sauvegarder



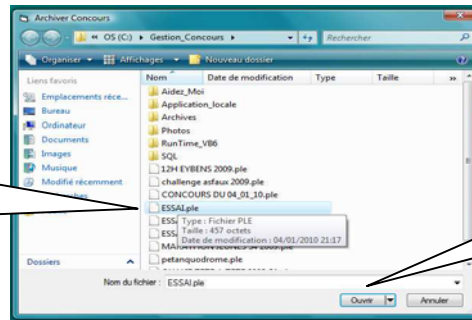
2^{eme} opération
Cliquez ici sur « Ok » pour confirmer la sauvegarde

3 – Sous menu « Archiver »

Pour archiver un concours (le concours est mis dans le dossier « Archives » du répertoire « Gestion Concours » suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :

1^{ere} opération
Mettre le fichier du concours à archiver en surbrillance



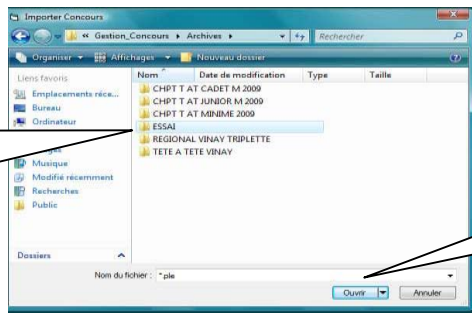
2^{eme} opération
Cliquez ici sur « Ouvrir » pour l'archiver

4 – Sous menu « Importer »

Pour importer un concours (concours archivé ou sauvegardé) suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :

1^{ere} opération
Choisir le fichier du concours à importer en surbrillance



2^{eme} opération
Cliquez ici sur « Ouvrir » pour l'importer

H. Le Menu = Lecteur Licence



Permet de mettre à jour les cartes à puces des joueurs.
Deux possibilités nous sont offertes pour les mises à jour.

- Avec connexion Internet (les informations sont directement issues de la base fédérale de gestion des licences « Geslico ») l'écran suivant s'affiche :

Voyant vert :
Avec connexion Internet
(infos issues de la base fédérale Geslico)

1- Placer la carte sur le lecteur et cliquer sur « Charger Licence »

2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour et les modifications sont notifiées

Modification de la date du « Certificat Médical » (par personne assermentée uniquement)

1- Modifier la date du Certificat puis cliquer sur « Modifier Certificat Médical »

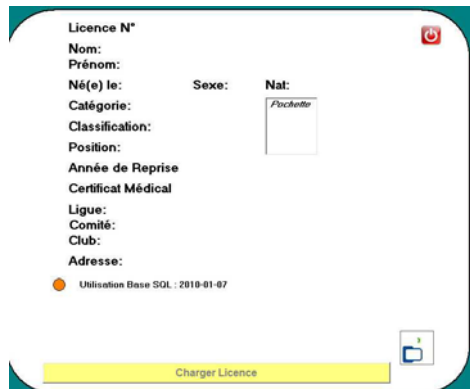
2- Une fenêtre apparaît, renseigner votre N° de CD, N° de Club, votre Login et mot de passe puis cliquer sur « OK »

3- Une fenêtre apparaît pour vous indiquer que la date est modifiée puis cliquer sur « OK »

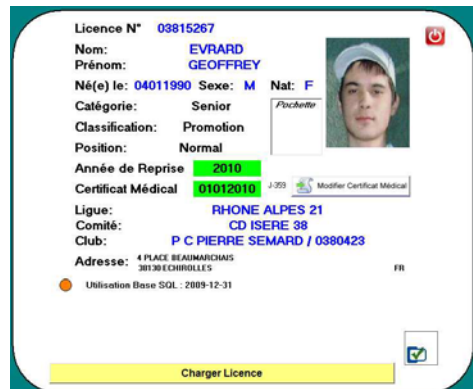
- Sans connexion Internet (les informations sont issues de la base fédérale mise à jour le jeudi disponible au téléchargement) l'écran suivant s'affiche :

Voyant orange : Sans connexion Internet (infos issues de la base fédérale téléchargées le jeudi)

1- Placer la carte sur le lecteur et cliquer sur « Charger Licence »



2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour



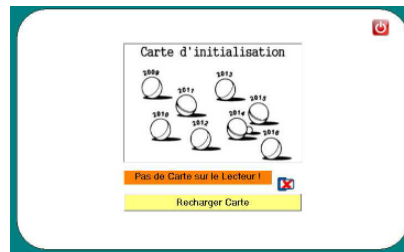
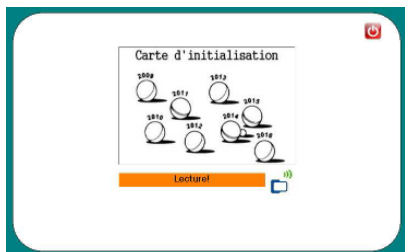
I. Le Menu = Carte Initialisation



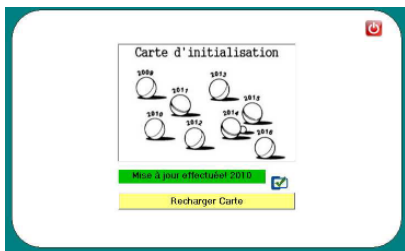
Il est important que votre ordinateur (sur lequel vous effectuez cette manœuvre) soit à jour de l'année en cours, **donc vérifier tout en bas à droite de l'écran si la date affiche 1 janvier 2010 ou supérieure** (important : si cette date n'est pas à jour l'initialisation de votre carte ne sera pas valable pour l'année réelle en cours)

Brancher le lecteur à carte sur votre ordinateur, le voyant est en couleur rouge. Lancer le logiciel Gestion Concours (il vous demande avec carte lecteur répondez OUI), puis double clic sur l'icône du menu (en bas à droite) nommé « Carte Initialisation »

1- Ecran à l'ouverture dans le cas ou vous n'avez pas posé la carte d'initialisation sur le lecteur. Puis cliquer sur « Recharger Carte »



2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour



Affichage dans le cas ou vous réinitialisez la carte plusieurs fois dans l'année.

