



Mise à Jour le 31/12/2025

René EVRARD

# Manuel d'utilisation du logiciel de GESTION CONCOURS Version 2026.1.1 v1

Fédération Française de Pétanque & de Jeu Provençal  
13 rue Trigance 13002 Marseille | Tel : 04 91 14 05 80 | [ffjp.siege@petanque.fr](mailto:ffjp.siege@petanque.fr) | [www.ffjp.org](http://www.ffjp.org)



# SOMMAIRE

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

	Page
<b><u>1 - Téléchargement</u></b>	4
<u>1.1 – Première installation de « GESTION CONCOURS »</u>	4
<u>1.2 – Mise à Jour de « GESTION CONCOURS »</u>	5
<b><u>2 - Ouverture du Programme – Page « CONTROLE »</u></b>	6
<u>2.1 – Ouverture - Téléchargement Base de Licencié</u>	7
<u>2.2 – Ouverture du programme</u>	8
<b><u>3 - Le menu de « Gestion Concours »</u></b>	9
<b><u>3.A - Menu « Nouveau Concours »</u></b>	10
<b><u>3.B - Menu « Préparer un concours »</u></b>	16
<u>3.B.1 – Signification de chaque zone</u>	18
<u>3.B.2 – Inscription lecteur QR Code</u>	21
<u>3.B.3 – Inscription à la volée avec lecteur QR Code</u>	21
<u>3.B.4 – Fermeture des inscriptions</u>	23
<u>3.B.5 – Fichier Protections</u>	24
<u>3.B.6 – Tirage</u>	25
<u>3.B.7 – Sauvegarde ou fermeture</u>	28
<u>3.B.8 – Modification d'équipes après tirage</u>	28
<u>3.B.9 – Impressions</u>	29
<u>3.B.9.A – Liste des capitaines</u>	29
<u>3.B.9.B – Liste des équipes complètes</u>	29
<u>3.B.9.C – Bilan des inscrits</u>	30
<u>3.B.9.D – Bilan des paiements</u>	30
<u>3.B.10 – Divers</u>	31
<u>3.B.10.A – Exportation Liste des Inscrits</u>	31
<u>3.B.10.B – Importation Liste des Inscrits</u>	32
<u>3.B.10.C – Composition Méléé Simple</u>	33
<u>3.B.10.D – Paramétrage FTP</u>	35
<u>3.B.10.E – Paramétrage Multisite</u>	35
<b><u>3.C - Menu « Dépôt des licences »</u></b>	36

# SOMMAIRE

<u><a href="#">3.D - Menu « Gestion Graphique »</a></u>	40
<u><a href="#">3.D.1 – Gestion du Graphique par poules de 4 et élimination directe</a></u>	41
<u><a href="#">3.D.1.A – Organisation du concours</a></u>	42
<u><a href="#">3.D.1.B – Définition des menus (options)</a></u>	48
<u><a href="#">3.D.1.B.1 - Menu « Afficher/Noms »</a></u>	48
<u><a href="#">3.D.1.B.2 - Menu « Liste des engagées »</a></u>	49
<u><a href="#">3.D.1.B.3 - Menu « Parties lancées »</a></u>	49
<u><a href="#">3.D.1.B.4 - Impressions</a></u>	50
<u><a href="#">3.D.1.B.4.1 – « Impression Liste des inscrits »</a></u>	50
<u><a href="#">3.D.1.B.4.2 – « Impression Fiche(s) de Jeu »</a></u>	51
<u><a href="#">3.D.1.B.4.3 – « Impression Liste Poule »</a></u>	52
<u><a href="#">3.D.1.B.4.4 – « Impression Graphique Poule et après Poule »</a></u>	54
<u><a href="#">3.D.1.B.4.5 – « Impression Résultats Arbitrage »</a></u>	54
<u><a href="#">3.D.1.B.4.6 – « Impression Résultats Presse »</a></u>	56
<u><a href="#">3.D.1.B.4.7 – « Impression des Absents »</a></u>	57
<u><a href="#">3.D.1.B.5 – Divers</a></u>	57
<u><a href="#">3.D.1.B.5.1 – « Liste Spécifique »</a></u>	57
<u><a href="#">3.D.1.B.5.2 – Gestion des terrains</a></u>	58
<u><a href="#">3.D.1.B.5.3 – Voir Scores</a></u>	59
<u><a href="#">3.D.1.B.5.4 – « Création Page HTML »</a></u>	60
<u><a href="#">3.D.1.B.5.5 – « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats »</a></u>	61
<u><a href="#">3.D.1.B.6 – « Multiposte »</a></u>	62
<u><a href="#">3.D.1.B.6.1 – « Création »</a></u>	62
<u><a href="#">3.D.1.B.6.2 – « Importation Manuelle »</a></u>	65
<u><a href="#">3.D.1.B.6.3 – « Importation Internet »</a></u>	67
<u><a href="#">3.D.1.B.6.4 – « Test Connection »</a></u>	67
<u><a href="#">3.D.1.C – Affichage fiche équipe</a></u>	67
<u><a href="#">3.D.1.D – Modifications, Recherche et Gestion Retard</a></u>	68
<u><a href="#">3.D.1.E – Gestion des terrains Poules</a></u>	70
<u><a href="#">3.D.1.F – Retardataires</a></u>	71
<u><a href="#">3.D.1.G – Equipe absente</a></u>	74
<u><a href="#">3.D.1.H – Stastique Poule</a></u>	74
<u><a href="#">3.D.2 – Gestion du Graphique par poules puis Pré-Qualification</a></u>	75
<u><a href="#">3.D.3 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B (Sans récup du A vers B)</a></u>	79
<u><a href="#">3.D.4 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)</a></u>	82
<u><a href="#">3.D.5 – Gestion du Graphique par Groupe / A-B-C (GG→A GP et PG→B PP→C)</a></u>	83
<u><a href="#">3.D.6 – Gestion du Graphique Descente directe / 1 concours (Type Nationaux 1 Concours)</a></u>	85
<u><a href="#">3.D.7 – Gestion du Graphique Descente directe / 1 concours puis Pré-Qualification</a></u>	86
<u><a href="#">3.D.8 – Gestion du Graphique concours A – B – C</a></u>	87
<u><a href="#">3.D.9 – Gestion du Graphique concours A – B</a></u>	93
<u><a href="#">3.D.10 – Gestion du Graphique concours A – B – C (Sans Récup)</a></u>	94
<u><a href="#">3.D.11 – Gestion du Graphique Concours A – B (Sans Récup)</a></u>	95
<u><a href="#">3.D.12 – Gestion du Graphique Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)</a></u>	98
<u><a href="#">3.D.13 – Gestion du Graphique Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)</a></u>	99

# SOMMAIRE

<u>3.D.14 – Gestion des Graphiques « 15 – 16 – 17 » (Marathon)</u>	100
<u>3.D.14.A – Gestion du Graphique « (15) 3 à 7 Parties GG »</u>	100
<u>3.D.14.B – Gestion du Graphique « (16) 3 à 10 Parties »</u>	103
<u>3.D.14.C – Gestion du Graphique « (17) 3 à 5 Parties GG Strict »</u>	106
<u>3.D.15 – Gestion du Graphique SWISS System</u>	110
<u>3.E – Menu « Championnat – Coupe »</u>	117




# 1 – Téléchargement

## 1.1 – 1<sup>ère</sup> installation de « GESTION CONCOURS »

Pour bien démarrer, il faut installer le logiciel en allant sur internet à l'adresse suivante : [www.https://ffjpp-gestion-concours.com](https://ffjpp-gestion-concours.com). Avant d'installer le logiciel (version complète), désactiver l'anti-virus.

L'écran ci-dessous s'affiche :



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

**Remarque** : Supprimer les autres téléchargements ayant trait à d'anciennes versions.



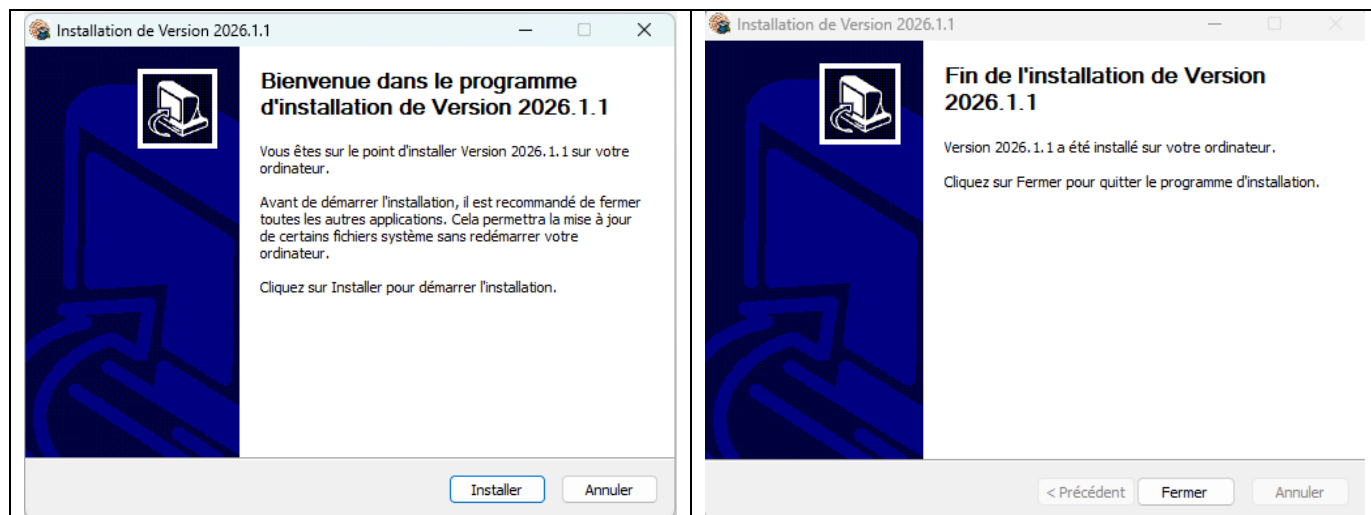
## CONTACT

M. SCHMITT Didier

Courriel: [didier.schmitt@petanque.fr](mailto:didier.schmitt@petanque.fr)

**POUR DEPANNAGES EVENTUELS**

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



L'installation terminée, le programme se ferme.

[Retour au Sommaire](#)

## 1.2 – Mise à jour de « GESTION CONCOURS »

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



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



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



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

[Retour au Sommaire](#)

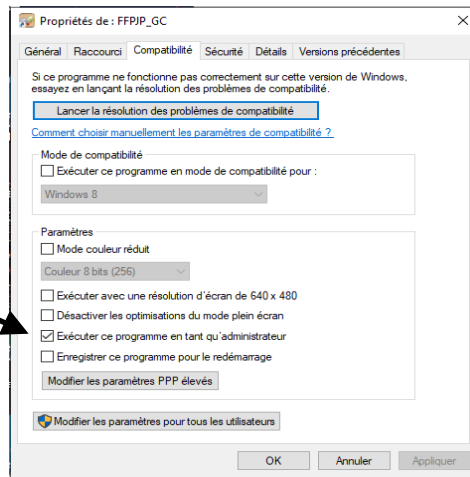
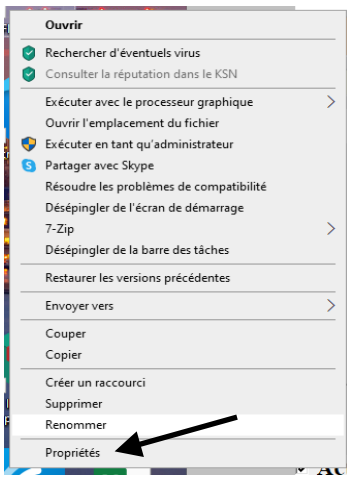
## **2 – Ouverture du Programme–Page « Contrôle »**



Pour ouvrir le programme cliquer sur l'icône

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

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



[Retour au Sommaire](#)

## 2.1 – Ouverture – Téléchargement bases de données

Apparition de l'écran ci-dessous :

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



Cliquer sur le bouton « Maj Base » pour télécharger la base fédérale.

Base en cours de téléchargement







La base téléchargée cliquer sur « Suite »

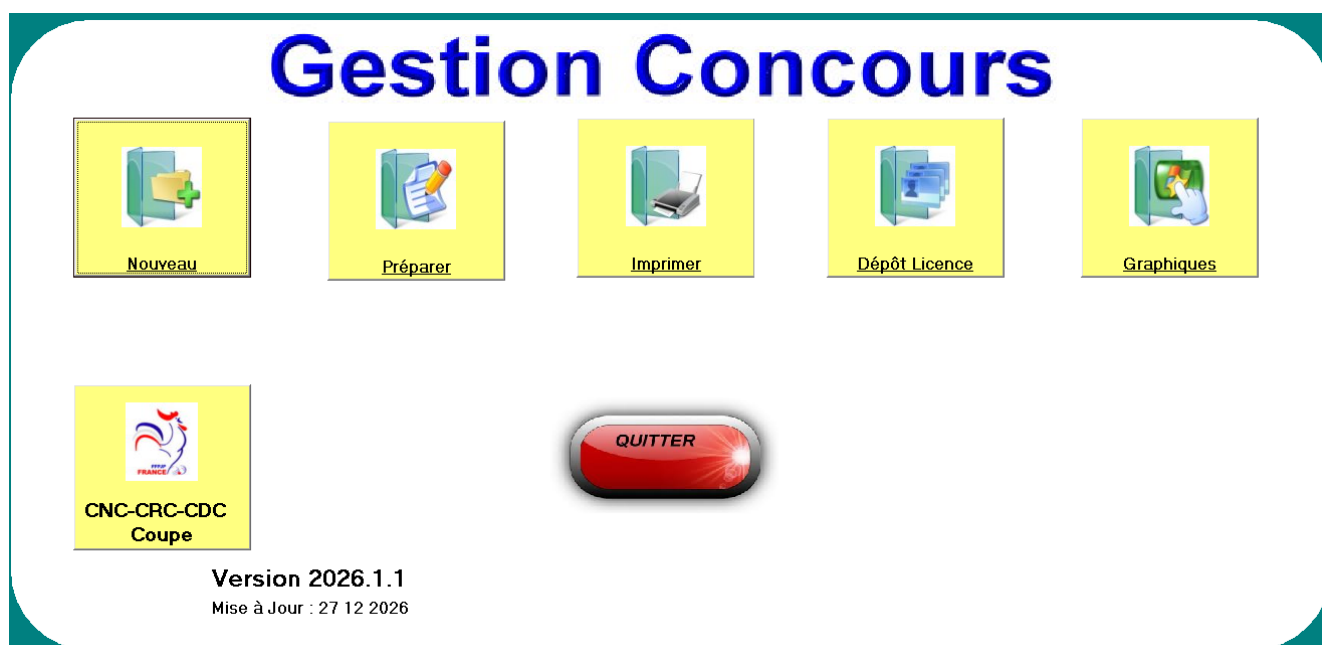
[Retour au Sommaire](#)

## 2.2 – Ouverture du programme

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

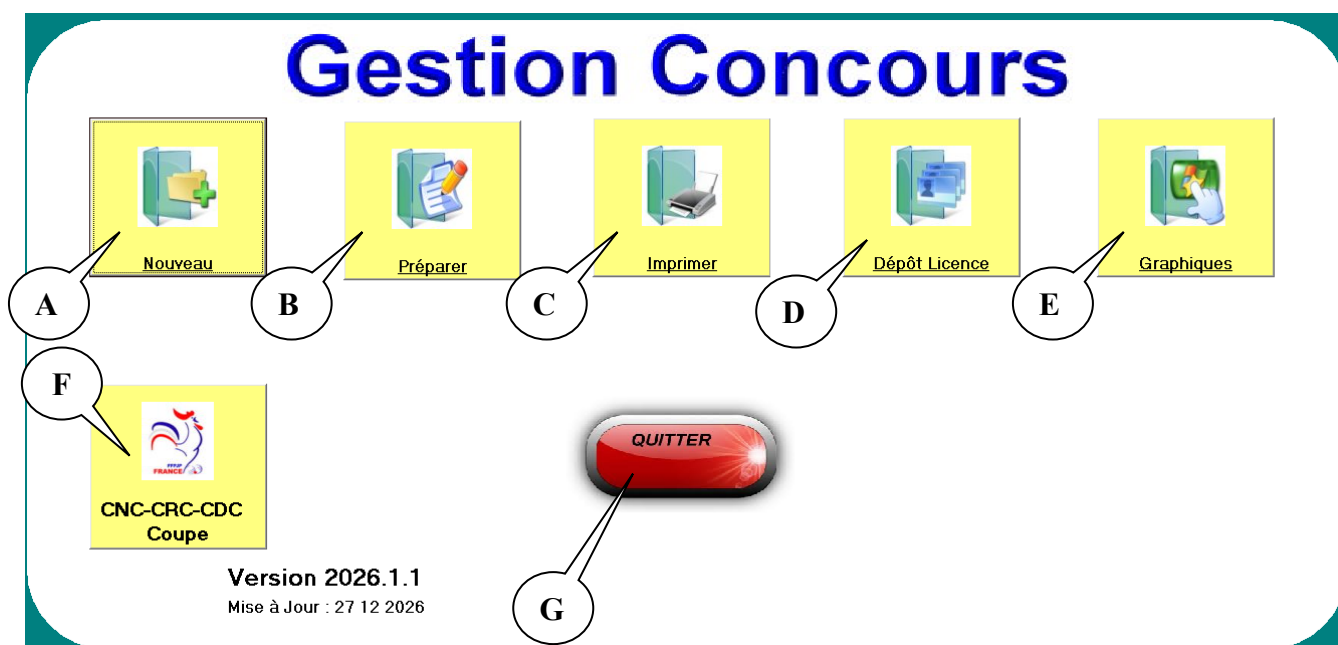


La fenêtre ci-dessous apparaît



[Retour au Sommaire](#)

### 3 – Le menu de « Gestion Concours »



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

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

**G - « QUITTER »** : Sortir du logiciel Gestion Concours

[Retour au Sommaire](#)

### **3.A – Menu « Nouveau Concours »**



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

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

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

1<sup>er</sup> : remplir la date de la compétition

La date de la compétition est remplie



2<sup>ème</sup> : remplir le CD organisateur  
 Choix dans la liste défilante

Choix en mettant le nom du CD dans  
 « recherche »

Le CD organisateur est choisi

3<sup>ème</sup> : remplir le club organisateur  
 Choix dans la liste défilante

Choix en mettant le nom du Club dans  
 « recherche »

Le Club organisateur est choisi

4<sup>ème</sup> : remplir le type de Jeu  
 Choix dans la liste défilante

Le type de Jeu est choisi



5<sup>ème</sup> : remplir le type Niveau  
Choix dans la liste défilante

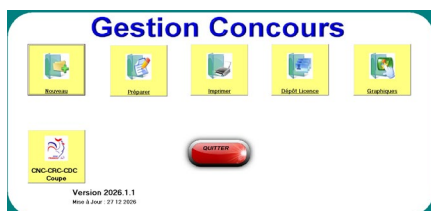
Le type de Niveau est choisi et vous rentrez les paramètres en fonction du type de concours qui est organisé

6<sup>ème</sup> : le paramétrage terminé  
Cliquez sur « valider »

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

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

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



Le nom du concours est donné en fonction des paramètres choisis

Le nom du concours est construit de la manière suivante :

Date (anglaise)\_Niveau de concours\_Jeu\_Comité Organisateur\_Formation du concours\_Nom du Club

**Bien vérifier le paramétrage avant validation, après il ne sera plus possible de faire une modification.**

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

Concours en Triplette ouvert à tous

Concours en Doublette ouvert à tous

Concours en Individuel ouvert à tous

Concours en Triplette Vétéran

Concours en Triplette Junior

Concours en Doublette Féminin

Concours en Triplette Promotion

## Paramétrage pour les championnats Départementaux ou Régionaux

### Exemple Championnat Pétanque

Toutes les possibilités de championnat pétanque sont proposées

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

## Championnat Départemental en Triplette Promotion

Création Nouveau Concours

Date Compétition: 17/12/2026 Mise/Joueur: 4.00 €

CD Organisateur: ISERE

Club Organisateur: 0380423"P C PIERRE SEMARD"

Jeu: PROMOTION

Niveau: Championnat Départemental

Formation:
 

- Triplette
- Doublette
- Individuel

Catégorie:
 

- Tous
- Vétéran
- Senior
- Junior
- Cadet
- Minime
- Benjamin

Genre:
 

- Tous
- Masculin
- Féminin
- Mixte

Classification:
 

- Tous
- Elite
- Honneur
- Promotion/NC
- Non Classé

Décalage N° Équipe: 1

Décalage N° Terrain: 1

Nbre Terrain: 0

20261217\_CD\_PROMO\_038\_TS Promo\_"P C PIERRE SEMARD"

Annuler x Valider ✓

## Championnat Départemental en Triplette Vétéran

Création Nouveau Concours

Date Compétition: 17/12/2026 Mise/Joueur: 4.00 €

CD Organisateur: ISERE

Club Organisateur: 0380423"P C PIERRE SEMARD"

Jeu: VETERANS

Niveau: Championnat Départemental

Formation:
 

- Triplette
- Doublette
- Individuel

Catégorie:
 

- Tous
- Vétéran
- Senior
- Junior
- Cadet
- Minime
- Benjamin

Genre:
 

- Tous
- Masculin
- Féminin
- Mixte

Classification:
 

- Tous
- Elite
- Honneur
- Promotion/NC
- Non Classé

Décalage N° Équipe: 1

Décalage N° Terrain: 1

Nbre Terrain: 0

20261217\_CD\_VE\_T038\_TV\_"P C PIERRE SEMARD"

Annuler x Valider ✓

## Championnat Départemental Provençal

Création Nouveau Concours

Date Compétition: 17/12/2026 Mise/Joueur: 4.00 €

CD Organisateur: ISERE

Club Organisateur: 0380423"P C PIERRE SEMARD"

Jeu: PROVENCAL

Niveau: Championnat Départemental

Choix CDF:
 

- 14-Triplette Jeu Provençal
- 15-Doublette Jeu Provençal

Décalage N° Équipe: 1

Décalage N° Terrain: 1

Nbre Terrain: 0

20261217\_CD\_PROV\_038\_T\_"P C PIERRE SEMARD"

Annuler x Valider ✓

## Championnat Départemental Tir de Précision

Création Nouveau Concours

Date Compétition: 17/12/2026 Mise/Joueur: 4.00 €

CD Organisateur: ISERE

Club Organisateur: 0380423"P C PIERRE SEMARD"

Jeu: TIR DE PRECISION

Niveau: Championnat Départemental

Choix CDF:
 

- 16-Tir de Précision Senior Masculin
- 17-Tir de Précision Senior Féminin
- 18-Tir de Précision Junior Masculin
- 19-Tir de Précision Junior Féminin

Décalage N° Équipe: 1

Décalage N° Terrain: 1

Nbre Terrain: 0

20261217\_CD\_TDP\_038\_I\_"P C PIERRE SEMARD"

Annuler x Valider ✓

## Championnat Départemental Tir de Précision Senior Masculin

Création Nouveau Concours

Date Compétition: 17/12/2026 Mise/Joueur: 4.00 €

CD Organisateur: ISERE

Club Organisateur: 0380423"P C PIERRE SEMARD"

Jeu: TIR DE PRECISION

Niveau: Qualificatif Départemental

Choix CDF: 18-Tir de Précision Senior Masculin

Formation:
 

- Triplette
- Doublette
- Individuel

Catégorie:
 

- Tous
- Vétéran
- Senior
- Junior
- Cadet
- Minime
- Benjamin

Genre:
 

- Tous
- Masculin
- Féminin
- Mixte

Classification:
 

- Tous
- Elite
- Honneur
- Promotion/NC
- Non Classé

Décalage N° Équipe: 1

Décalage N° Terrain: 1

Nbre Terrain: 0

20261217\_QUALIF\_CD\_TDP\_038\_ISM\_"P C PIERRE SEMARD"

Annuler x Valider ✓

## Championnat Départemental Tir de Précision Junior Masculin

Création Nouveau Concours

Date Compétition: 17/12/2026 Mise/Joueur: 4.00 €

CD Organisateur: ISERE

Club Organisateur: 0380423"P C PIERRE SEMARD"

Jeu: TIR DE PRECISION

Niveau: Qualificatif Départemental

Choix CDF: 18-Tir de Précision Junior Masculin

Formation:
 

- Triplette
- Doublette
- Individuel

Catégorie:
 

- Tous
- Vétéran
- Senior
- Junior
- Cadet
- Minime
- Benjamin

Genre:
 

- Tous
- Masculin
- Féminin
- Mixte

Classification:
 

- Tous
- Elite
- Honneur
- Promotion/NC
- Non Classé

Décalage N° Équipe: 1

Décalage N° Terrain: 1

Nbre Terrain: 0

20261217\_QUALIF\_CD\_TDP\_038\_IJuniorM\_"P C PIERRE SEMARD"

Annuler x Valider ✓

## Paramétrage concours

1 Formation

2 Catégorie

3 Genre

4 Classification

5  Strict

6  Triplette

7  Doublette

8  Individuel

9 Décalage N° Équipe: 51

Décalage N° Terrain: 27

Nbre Terrain: 0

Homogénéité:  NON  OUI

Tous  
 Vétéran  
 Senior (Junior)  
 Junior (Cadet)  
 Cadet (Min.)  
 Minime (Benj.)  
 Benjamin

Tous  
 Masculin  
 Féminin  
 Mixte

Tous  
 Elite  
 Honneur  
 Promotion/NC  
 Non Classé

### Zone 1 ⇒ La formation des équipes :

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

### Zone 2 ⇒ La catégorie des concours :

Vous choisissez la catégorie de votre concours (Contrôle Licence)

### Zone 3 ⇒ Le sexe des participants au concours :

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

### Zone 4 ⇒ La classification des participants au concours :

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

### Zone 5 ⇒ Choix du type de concours :

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

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

### Zone 6 ⇒ Décalage numéro équipe :

Permet de changer le début de numérotation des équipes.

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

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

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

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

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

### Zone 7 ⇒ Décalage numéro terrain :

Permet de changer le début de numérotation des terrains.

Exemple : voir l'exemple de la bulle 12

### Zone 8 ⇒ Nombre terrain :

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

### Zone 9 ⇒ Homogénéité :

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

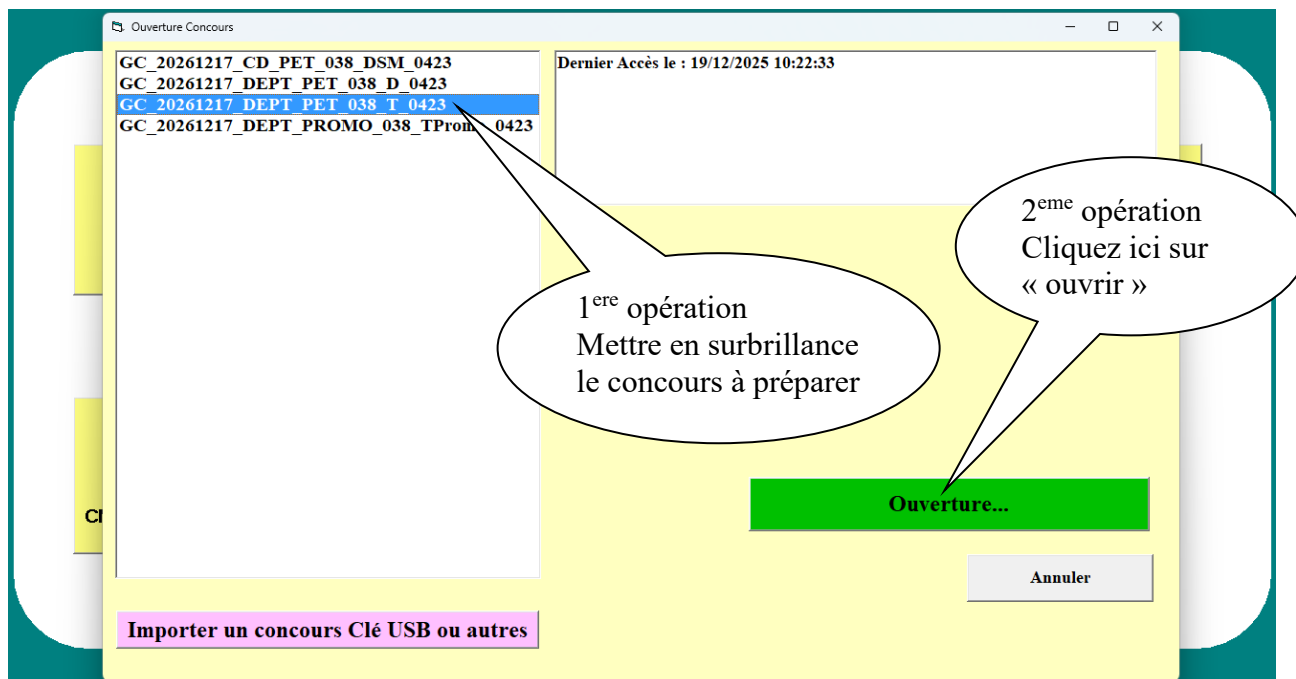
[Retour au Sommaire](#)

### 3.B – Menu « Préparer un concours »



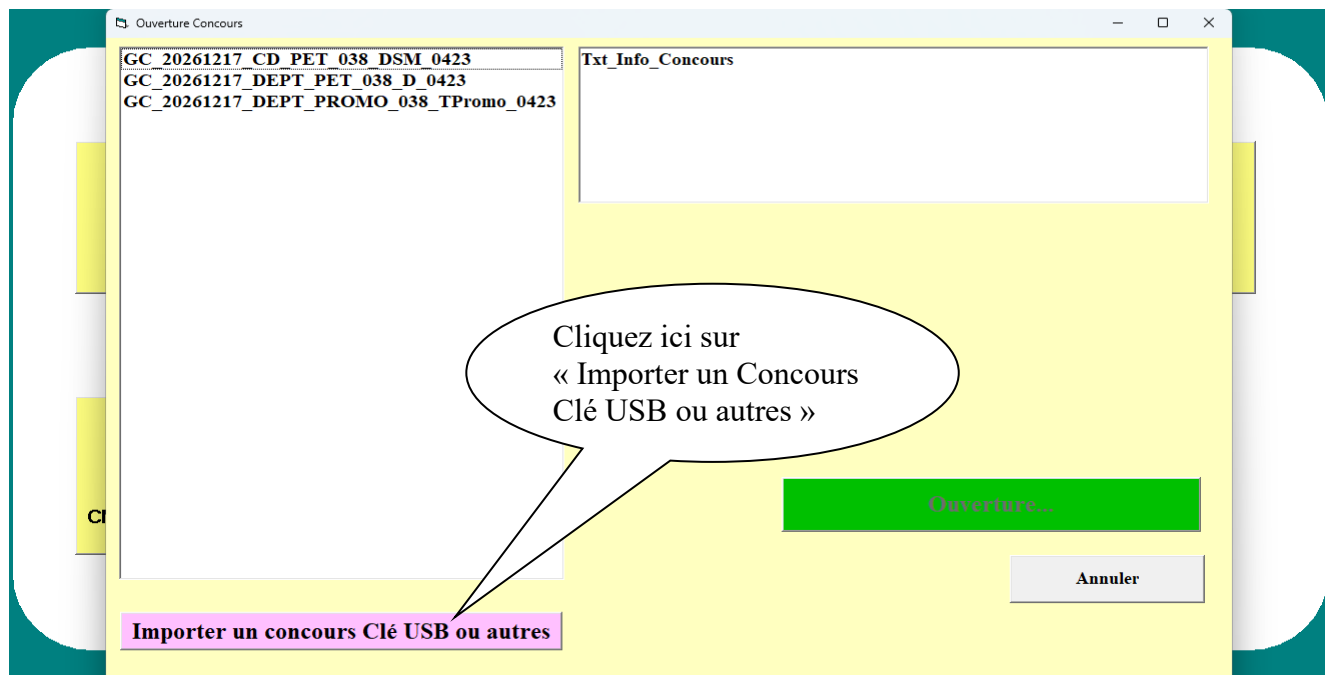
Ce module sert aux inscriptions pour un concours, il est vivement conseillé de donner aux équipes des étiquettes numérotées afin de les identifier pendant le concours (surtout dans les parties de poules).

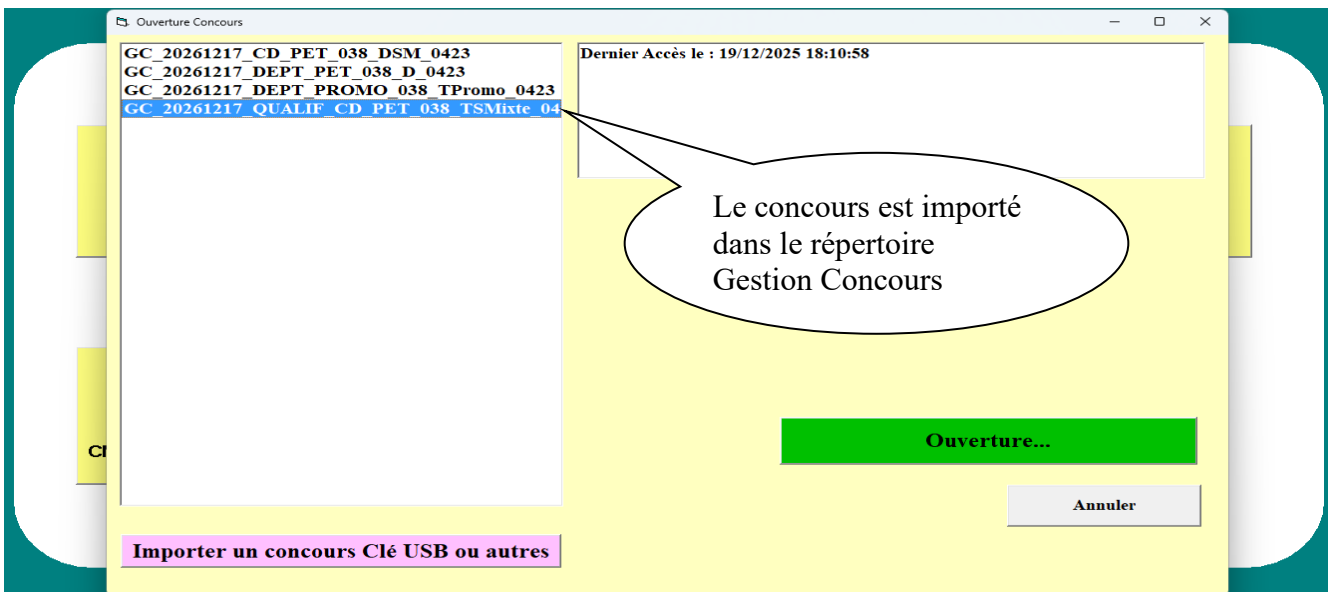
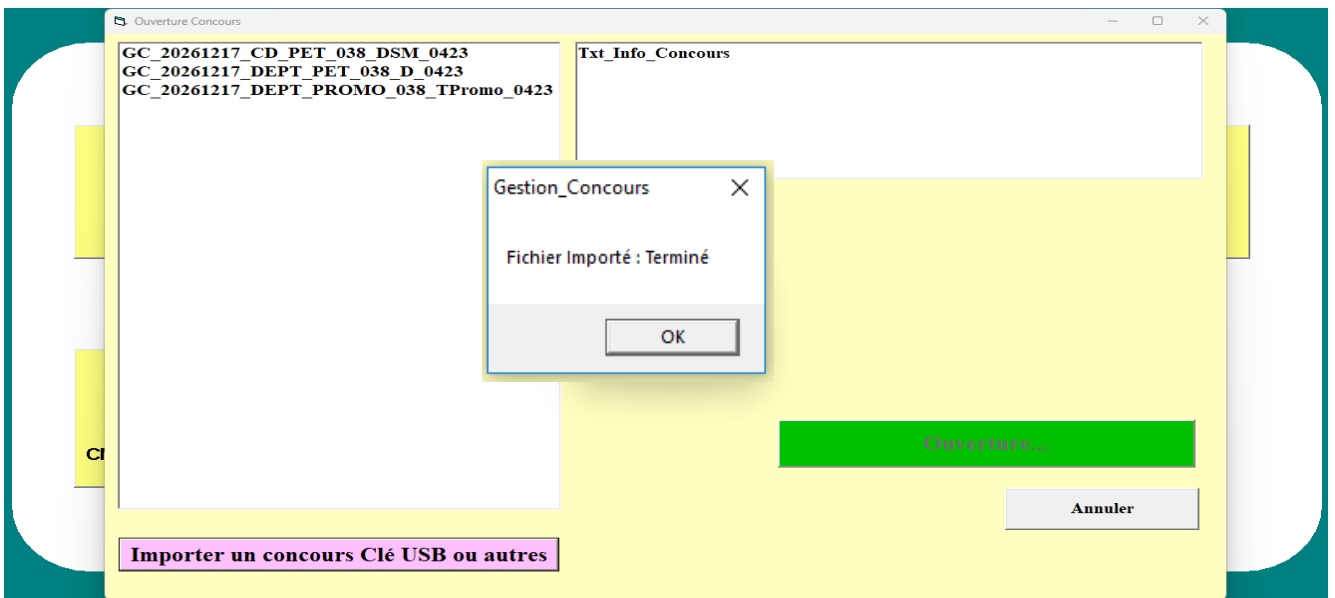
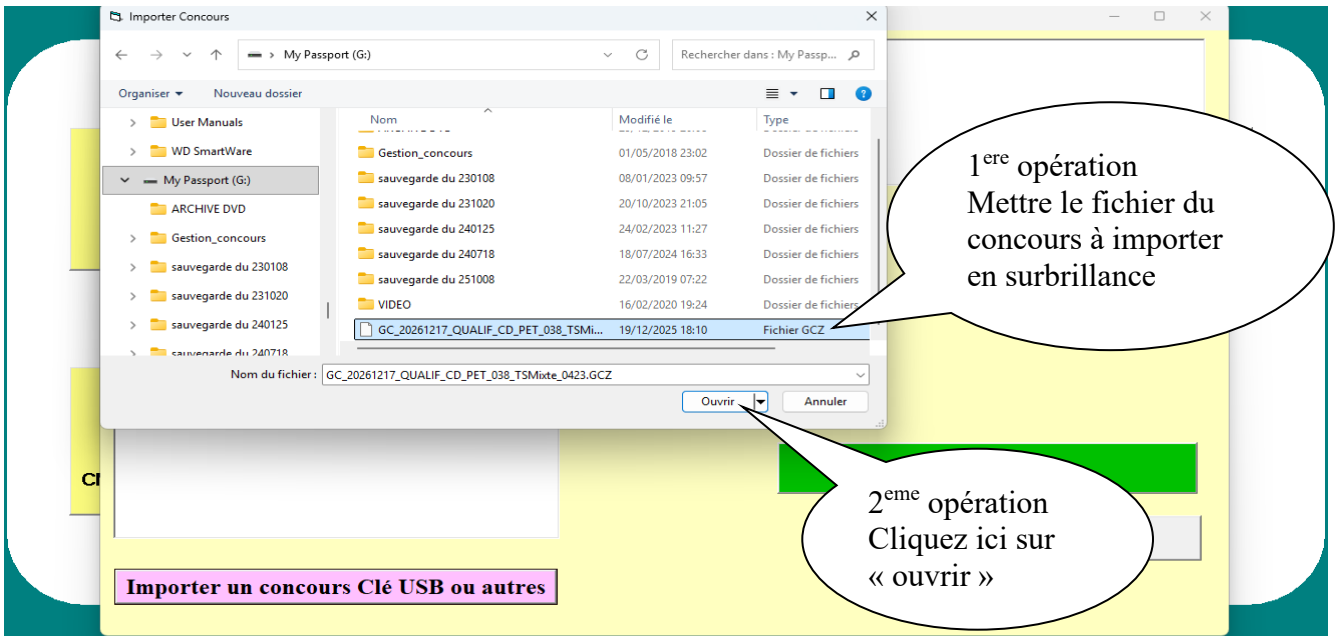
En cliquant sur « Préparer » vous obtenez l'écran suivant :



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

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





[Retour au Sommaire](#)

## 3.B.1 – Signification de chaque zone

L'écran de paramétrage du concours apparaît :

The screenshot shows a web interface for configuring a competition. At the top, a summary box (Zone 10) contains the following information: Nom du Concours: 20261217 DEPT PET 038 D 0423; Formation: Doublette; Classification: Ouvert à Tous; Comité d'Organisation: ISERE; Catégorie: Ouvert à Tous; Genre: Ouvert à Tous; Nbre d'équipe: 1; Type de Concours: Non Homogène. Below this, there are fields for 'N°' (1), 'Début', 'Fin', and 'Date Compétition: 19/12/2025'. A table (Zone 12) lists teams with columns for 'Club de l'équipe', 'CD', 'N° Licence', 'Noms', and 'Club'. The first row shows 'N.H.' in the 'Club' column. A toolbar (Zone 17) includes buttons for 'SCANNER', 'Rajouter une Equipe (CTRL+R)', 'Insérer une Equipe', 'Licence Etrangère', 'IMPORTER Liste Inscrits', and 'Supprimer'. A 'Mises' section (Zone 19) has radio buttons for 'Non Payé', 'Payé', and 'Facturation', along with a 'Commentaire' field. A 'Clubs' sidebar (Zone 31) has 'Fichier Protection' and 'Ajouter club' buttons. At the bottom, there is a 'Recherche' button (Zone 27) and a status bar (Zone 26) indicating 'Tirage Non Effectué' and 'Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères'.

Zone 10 ⇒ Récapitulatif des paramètres du concours :

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

[Retour](#)

Zone 11 ⇒ Libellé du nombre d'équipe :

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

[Retour](#)

Zone 12 ⇒ Libellé Numéro d'équipe :

C'est l'équipe en cours de traitement

[Retour](#)

Zone 13 ⇒ Barre de navigation :

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

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

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

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

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

[Retour](#)

Zone 14 ⇒ Libellé Club :

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

[Retour](#)



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

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

Elles sont toutes facultatives.

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

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

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

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

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

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

[Retour](#)

## Zone 19 ⇨ Mises :

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

[Retour](#)

## Zone 20 ⇨ Inscription lecteur QR Code :

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

[Retour](#)

## Zone 21 ⇨ Licence Etrangère :

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

00261217 DEPT PET 038 D 0423  
Menu Préparation Impression Etats

Nom du Concours : 20261217 DEPT PET 038 D 0423 Formation : Doublette Classification : Ouvert à Tous  
Comité d'Organisation : ISERE Catégorie : Ouvert à Tous Genre : Ouvert à Tous

Nbre d'équipe 1

Envoyer sur Site

Création Licence Etrangère - Base Personnelle

Num Licence :  
Nom :  
Prénom :  
Date Naissance : (JJ/MM/AAAA)  
Sexe : Masculin Féminin Pays : Allemagne Belgique Espagne Italie Luxembourg Pays-Bas Suisse

Clubs  
Fichier Protection Ajouter club

N.H.  
0380423\*\*P C PIERRE SEMARD\*  
0380404\*\*PETANQUE CLUB CLAIXOIS\*  
0380119\*\*SALAISE SUR SANNE PETANQ\*  
0380205\*\*PETANQUE CLUB MOIRANS\*

Annuler Enregistrer dans la base perso

Tirage Non Effectué  
Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères

[Retour](#)

## Zone 22 ⇨ Ajouter une nouvelle équipe :

Pour rajouter une équipe

[Retour](#)

## Zone 23 ⇨ Importer liste des Inscrits :

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

[Retour](#)



### Zone 24 ⇨ Insérer une nouvelle équipe :

Permet d'insérer une équipe avant celle affichée.

[Retour](#)

### Zone 25 ⇨ Supprimer :

Permet de supprimer l'équipe affichée.

[Retour](#)

### Zone 26 ⇨ Contrôle validité des inscriptions :

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

[Retour](#)

### Zone 27 ⇨ Recherche Clubs :

Zone de recherche dans la liste des Clubs (28)

[Retour](#)

### Zone 28 ⇨ Zone Clubs :

Cette zone affiche la liste des clubs pour l'équipe

[Retour](#)

### Zone 29 ⇨ Envoyer sur site :

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

The screenshot shows a web form titled 'Photo Haut de Page' with a dropdown menu set to 'Non'. Below it is a large empty box for a photo. A button labeled 'Choix Photo Haut de Page' is positioned below the photo box. The form contains several input fields: 'Adresse FTP du Site de Diffusion : (Exemple: www.petanque.fr)', 'Répertoire de Diffusion : (Exemple : web/Rslt\_CDF)', 'Login :', and 'Mot de Passe:'. A 'Gestion Site' dropdown menu is located to the right of the FTP address field. At the bottom, there is a green-highlighted field for 'Nom de la Page HTML : Page\_Inscrits\_formation\_congres\_2015.html'. Two buttons are at the bottom: 'Envoyer sur le site' and 'Fermer'.

[Retour](#)

### Zone 30 ⇨ Tirage déjà effectué :

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

[Retour](#)

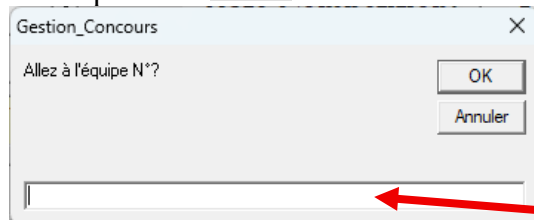
### Zone 31 ⇨ Fichier Protection :

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

[Retour](#)

## Zone 32 ⇨ Zone Recherche fiche équipe :

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



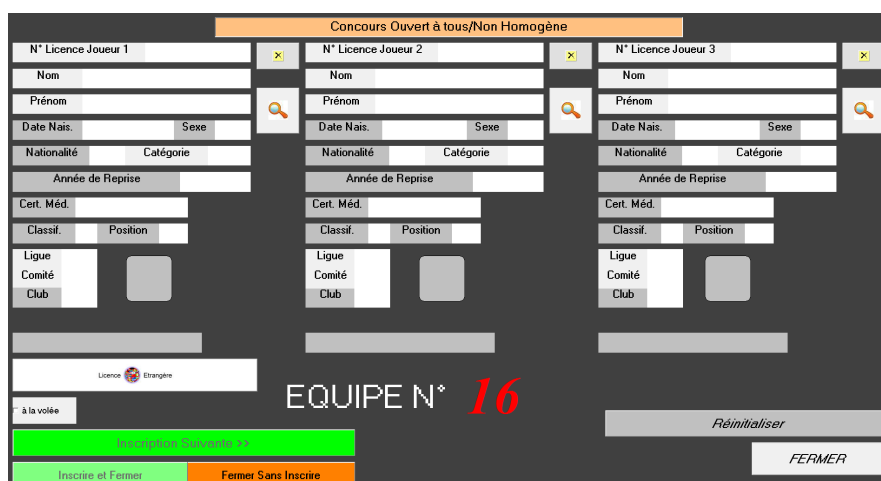
Entrer le n° d'équipe recherchée

[Retour](#)

[Retour au Sommaire](#)


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

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



En saisie manuelle :

Pour rentrer le n° de licence ou Nom du joueur cliquer sur «  ».

Pour effacer les champs renseignés cliquer sur «  ».

Pour inscrire l'équipe suivante cliquer sur «  », pour inscrire et fermer la fenêtre cliquer sur «  » et pour fermer la fenêtre sans inscrire cliquer sur «  ».

[Retour au Sommaire](#)

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

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

### 3- Choisir tirage à la volée

Cocher la case « à la volée »

### 2- Sélectionner la composition du concours

### 3- Inscription des équipes

Ecran après le scan des QR Codes des 2 premiers joueurs de la 1<sup>ère</sup> équipe

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.B.4 – Fermeture des inscriptions

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

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

La dernière équipe inscrite s'affiche.

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.B.5 – Fichier Protections

La protection se fait à 2 Niveaux

Le premier niveau protection club (défini par défaut par le programme)

Le deuxième niveau la protection est définie par l'utilisateur (défini uniquement pour le concours en préparation)

Pour ouvrir la fenêtre de paramétrage des protections, cliquer sur «

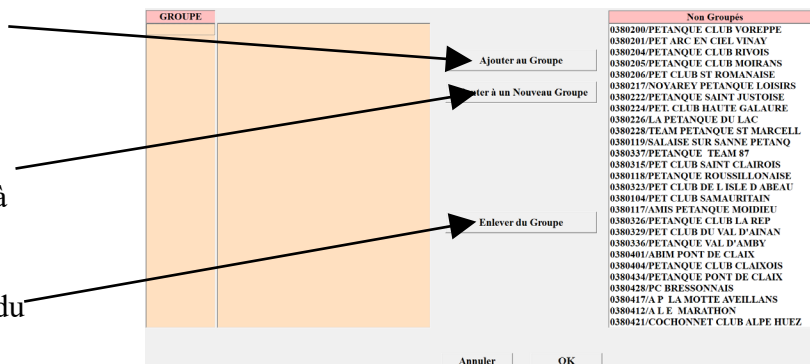


»

Ajouter un club dans un Groupe existant

Ajouter un club dans un Groupe à créer

Enlever un club du Groupe



<p><b>Insertion d'un club dans un groupe non créer :</b> sélectionner le club et cliquer sur « Ajouter à un Nouveau Groupe »</p>	<p><b>Insertion d'un club dans un groupe non créer :</b> Le groupe de protection a été créé</p>





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

20260125\_DEPT\_PET\_038\_T\_0423  
Menu Préparation Impressions Divers

Nom du Concours : 20260125 DEPT PET 038 T 0423 Formation : Triplette Classification : Ouvert à Tous  
Comité d'Organisation : ISERE Catégorie : Ouvert à Tous Genre : Ouvert à Tous  
Nbre d'équipe : 25 Recherche Type de Concours : Non Homogène Envoyer sur Site

N° 24 Début Fin Date Compétition : 20/12/2025 Clubs  
Fichier Protection Ajouter club

N.H.  
0380423/P C PIERRE SEMARD  
0380404/PETANQUE CLUB CLAIKOIS  
0380228/TEAM PETANQUE ST MARCELL  
0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS  
0380206/PET CLUB ST ROMANAISE  
0265018/PETANQUE ROMANAISE  
0380119/SALAISE SUR SANNE PETANQ  
0012012/PETANQUE TREVOLTIENNE  
0013008/PETANQUE HAUTEVILLOISE  
0693225/THIZY BOURG DE THIZY MARNAND  
0693217/PETANQUE COUZONNAISE  
0012019/PETANQUE FARNOISE  
0693237/A DU COCHONNET DRACEEN  
0693226/PETANQUE CLUB DE CLOCHERLE  
0694110/C O ST FONS PETANQUE  
0710060/PC DE DIGOIN

Veillez Patienter : Contrôle du Fichier en Cours !

CD	N° Lic	Nom	Adresse
092	09212052	CIAVATTA SÉBASTIEN	0920130/LOU PITCHOUN L ANCIEN
076	07608478	DUCHE AURÉLIEN	0762122/C S G SECTION PETANQUE
038	03835205	FORCELLA FABIEN	0380520/CROLLES PETANQUE

Scanner Rajouter une Equipe (CTRL+R) Insérer une Equipe Mises  
Licence Etrangère Importer Liste Inscrits Supprimer Non Payé Payé Facturation Commentaire: Recherche

Tirage Non Effectué

Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères

3- Un rapport de validité des inscriptions s'affiche.

Cliquer sur « Imprimer Bilan » pour rectifier les anomalies et « Quitter » pour fermer la fenêtre.

Rapport avec anomalies à rectifier

Equipe 1 Joueur 1: 00303668 PERRIN FRÉDÉRIC Pas de Données  
Equipe 1 Joueur 2: 01301683 PUCCINELLI JEAN MICHEL Pas de Données  
Equipe 1 Joueur 3: 03411355 CORTES SIMON Pas de Données  
Equipe 3 : Club Equipe Incomplet : devrait être NH  
Equipe 5 Joueur 2: 03816826 CHHE NHANG Fin Certificat Médical : 10/11/2014  
Equipe 10 Joneur 2: 00641484 ROUSSEAU RAPHAËL Pas de Données  
Equipe 13 Joneur 1: 00611933 BOTTERO LOUIS Pas de Données  
Equipe 13 Joneur 2: 08308030 CHEVE PATRICK Pas de Données  
Equipe 13 Joneur 3: 08303426 BECQUIGNY DYLAN Pas de Données  
Equipe 15 Joneur 1: 03418698 VILLARET JEAN Pas de Données  
Equipe 15 Joneur 2: 09511266 LEROY CHRISTOPHER Pas de Données  
Equipe 15 Joneur 3: 03413430 FEBRER FREDERIC Pas de Données  
Nombre de Joueurs Elites : 7  
Nombre de Joueurs Honneurs : 12  
Nombre de Joueurs Promotions : 19

Rapport sans anomalie

Nombre de Joueurs Elites : 13  
Nombre de Joueurs Honneurs : 19  
Nombre de Joueurs Promotions : 15  
Nombre de Joueurs Non Classés : 28  
25

Imprimer Bilan Quitter Imprimer Bilan Quitter

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

20260125\_DEPT\_PET\_038\_T\_0423  
Menu Préparation Impressions Divers

Nom du Concours : 20260125 DEPT PET 038 T 0423 Formation : Triplette Classification : Ouvert à Tous  
Comité d'Organisation : ISERE Catégorie : Ouvert à Tous Genre : Ouvert à Tous  
Nbre d'équipe : 25 Recherche Type de Concours : Non Homogène Envoyer sur Site

N° 24 Début Fin Date Compétition : 20/12/2025 Clubs  
Fichier Protection Ajouter club

N.H.  
0380423/P C PIERRE SEMARD  
0380404/PETANQUE CLUB CLAIKOIS  
0380228/TEAM PETANQUE ST MARCELL  
0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS  
0380206/PET CLUB ST ROMANAISE  
0265018/PETANQUE ROMANAISE  
0380119/SALAISE SUR SANNE PETANQ  
0012012/PETANQUE TREVOLTIENNE  
0013008/PETANQUE HAUTEVILLOISE  
0693225/THIZY BOURG DE THIZY MARNAND  
0693217/PETANQUE COUZONNAISE  
0012019/PETANQUE FARNOISE  
0693237/A DU COCHONNET DRACEEN  
0693226/PETANQUE CLUB DE CLOCHERLE  
0694110/C O ST FONS PETANQUE  
0710060/PC DE DIGOIN

Rapport avant tirage

Nbre d'équipes inscrites: 25

La numérotation des équipes commence à 1

La numérotation des terrains commence à 1

Vous avez 12 terrains Disponibles

Vous aurez Besoin de 14 Terrains au maximum

Ok

Tirage Non Effectué

Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères

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

20260125\_DEPT\_PET\_038\_T\_0423  
Menu Préparation Impressions Divers

**Nom du Concours :** 20260125 DEPT PET 038 T 0423      **Formation :** Triplette      **Classification :** Ouvert à Tous  
**Comité d'Organisation :** ISERE      **Catégorie :** Ouvert à Tous      **Genre :** Ouvert à Tous  
**Nbre d'équipe :** 25      Recherche      **Type de Concours :** Non Homogène      Envoyer sur Site

N° 24      Début      Fin      Date Compétition: 20/12/2025

**Clubs**  
Fichier Protection      Ajouter club

**N.H.**  
0380423/P C PIERRE SEMARD  
0380404/PETANQUE CLUB CLAIKOIS  
0380228/TEAM PETANQUE ST MARCELL  
0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS  
0380206/PET CLUB ST ROMANAISE  
0265018/PETANQUE ROMANAISE  
0380119/SALAISE SUR SANNE PETANQ  
0012012/PETANQUE TREVOLTIENNE  
0013008/PETANQUE HAUTEVILLOISE  
0693225/THIZY BOURG DE THIZY MARNAND  
0693217/PETANQUE COUZONNAISE  
0012019/PETANQUE FARINOISE  
0693237/A DU COCHONNET DRACEEN  
0693226/PETANQUE CLUB DE CLOCHERLE  
0694110/C O ST FONTS PETANQUE  
0710060/PC DE DIGOIN

**Veillez Patienter : Tirage en Cours !**

CD	N° Licence	Noms	Club
092	09212052	CLAVATTA SÉBASTIEN	0920130/L
076	07608478	DUCHE AURÉLIEN	0762122/C
038	03835205	FORCELLA FABIEN	0380520/C

Gestion\_Concours  
Etes-vous sur de vouloir faire le tirage ?

SCANNER      Ajouter une Equipe (CTRL+R)      Insérer une Equipe  
Licence Etrangère      IMPORTER Liste Inscrits      Supprimer

Mises:  
 Non Payé  
 Payé  
 Facturation  
Commentaire:

**Tirage Non Effectué**

Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères

## 6- Fenêtre après tirage

20260125\_DEPT\_PET\_038\_T\_0423  
Menu Préparation Impressions Divers

**Nom du Concours :** 20260125 DEPT PET 038 T 0423      **Formation :** Triplette      **Classification :** Ouvert à Tous  
**Comité d'Organisation :** ISERE      **Catégorie :** Ouvert à Tous      **Genre :** Ouvert à Tous  
**Nbre d'équipe :** 25      Recherche      **Type de Concours :** Non Homogène      Envoyer sur Site

N° 24      Début      Fin      Date Compétition: 20/12/2025

**Clubs**  
Fichier Protection

**N.H.**  
0380423/P C PIERRE SEMARD  
0380404/PETANQUE CLUB CLAIKOIS  
0380228/TEAM PETANQUE ST MARCELL  
0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS  
0380206/PET CLUB ST ROMANAISE  
0265018/PETANQUE ROMANAISE  
0380119/SALAISE SUR SANNE PETANQ  
0012012/PETANQUE TREVOLTIENNE  
0013008/PETANQUE HAUTEVILLOISE  
0693225/THIZY BOURG DE THIZY MARNAND  
0693217/PETANQUE COUZONNAISE  
0012019/PETANQUE FARINOISE  
0693237/A DU COCHONNET DRACEEN  
0693226/PETANQUE CLUB DE CLOCHERLE  
0694110/C O ST FONTS PETANQUE  
0710060/PC DE DIGOIN

**N.H.**

CD	N° Licence	Noms	Club
092	09212052	CLAVATTA SÉBASTIEN	0920130/LOU PITCHOUN L ANCIEN
076	07608478	DUCHE AURÉLIEN	0762122/C S G SECTION PETANQUE
038	03835205	FORCELLA FABIEN	0380520/CROLLES PETANQUE

SCANNER      Ajouter une Equipe (CTRL+R)      Insérer une Equipe  
Licence Etrangère      IMPORTER Liste Inscrits      Supprimer

Mises:  
 Non Payé  
 Payé  
 Facturation  
Commentaire:

**Tirage effectué**

Contrôle Validité des Inscriptions suivant les Critères

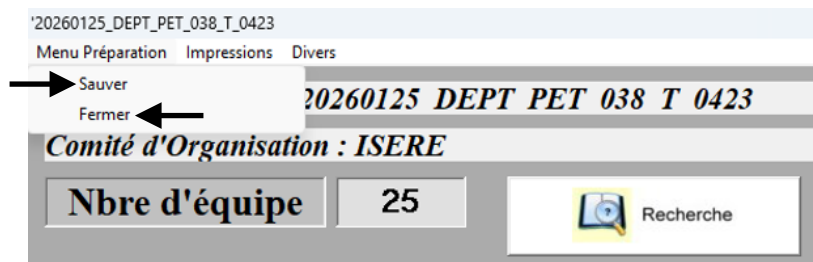
[Retour au Sommaire](#)



### 3.B.7 – Sauvegarde ou fermeture

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

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

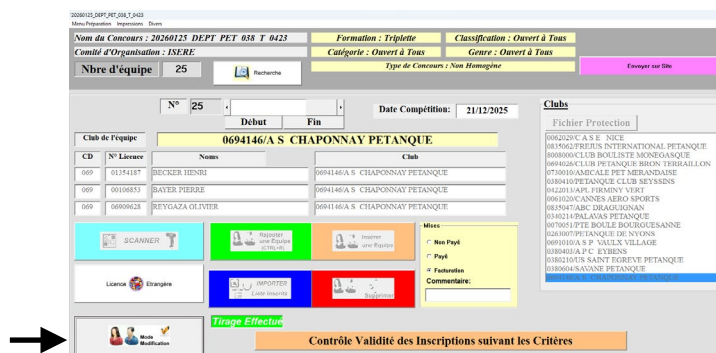


[Retour au Sommaire](#)

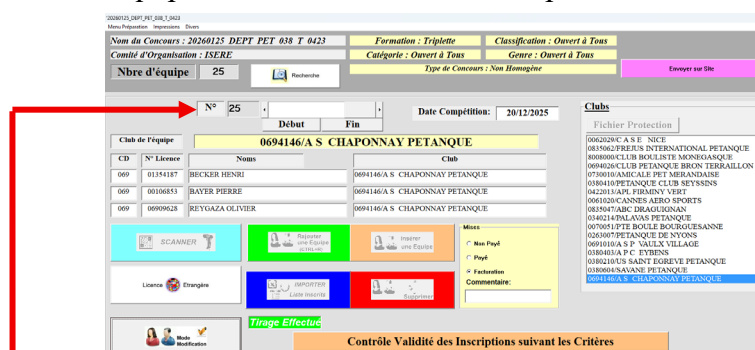
### 3.B.8 – Modification d'équipes après tirage

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

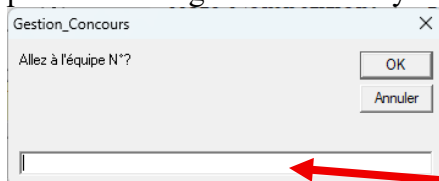
1- Dans le Menu Préparation, cliquer sur « **Mode Modification** » pour déverrouiller les zones informations équipes (11-12-13-14)



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



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

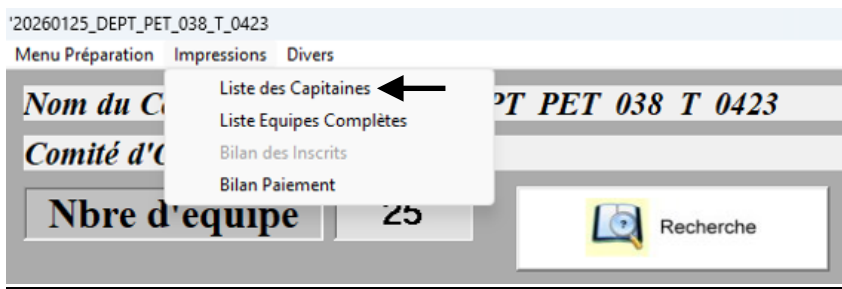


Entrez le n° d'équipe recherchée

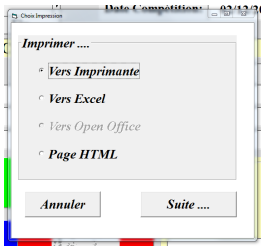
[Retour au Sommaire](#)

## 3.B.9 – Impressions

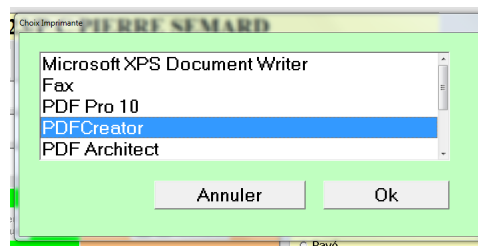
### 3.B.9.A – Liste des capitaines



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



Choix du type d'impression



Choix de l'imprimante



Choix du type de tri

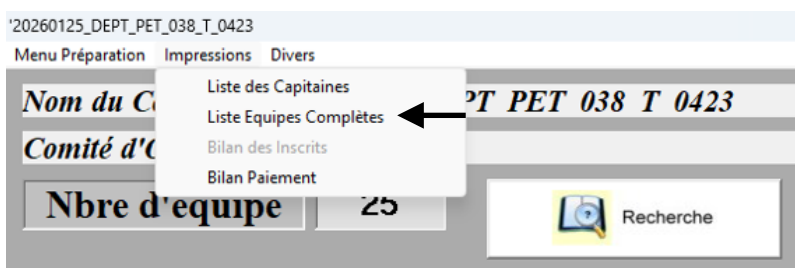
- Ci-dessous un exemple d'impression de liste des capitaines.

#### Liste des équipes engagées (16)

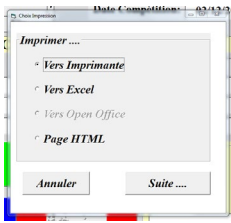
1	N.H.	(00303668)PERRIN FRÉDÉRIC
2	0380423/P C PIERRE SEMARD	(03801220)DI FAZIO PATRICK
3	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	(07305454)MADANI KARIM
4	N.H.	(03817896)BROUTY HERVE
5	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	(03800768)NOURRY JEAN CLAUDE
6	N.H.	(02603840)KASSI PATRICK
7	0422013/APL FIRMINY VERT	(04202222)FORISSIER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

[Retour au Sommaire](#)

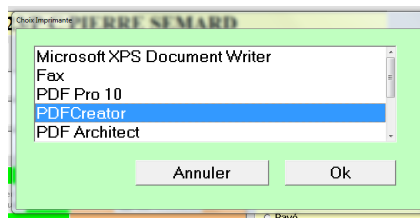
### 3.B.9.B – Liste des équipes complètes



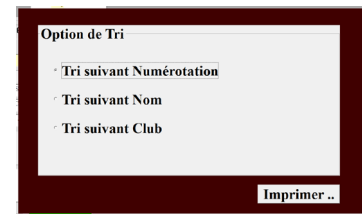
- Permet d'imprimer la liste des équipes ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.



Choix du type d'impression



Choix de l'imprimante



Choix du type de tri

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

'formation\_congres\_2015  
Liste des équipes engagées (16)

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.B.9.C – Bilan des inscrits

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.B.9.D – Bilan des paiements

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

Mises

Non Payé

Payé

Facturation

Commentaire:

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

20260125\_DEPT\_PET\_038\_T\_0423

Menu Préparation Impressions Divers

*Nom du C*

*Comité d'*

*PT PET 038 T 0423*

Liste des Capitaines

Liste Equipes Complètes

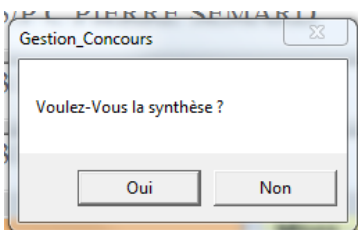
Bilan des Inscrits

Bilan Paiement

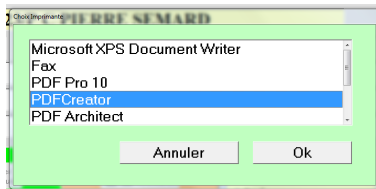
Nbre d'equipe ← 25

Recherche

Deux choix s'offrent à nous :



- Choix « Oui »



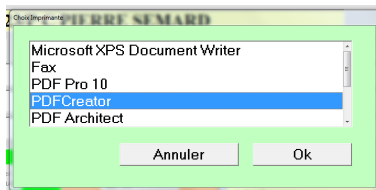
Choix de l'imprimante

### formation\_congres\_2015 Synthèse Non Payé

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

Nbre Equipe : 4 = 48 €

- Choix « Non »



Choix de l'imprimante

### formation\_congres\_2015 Bilan Paiement

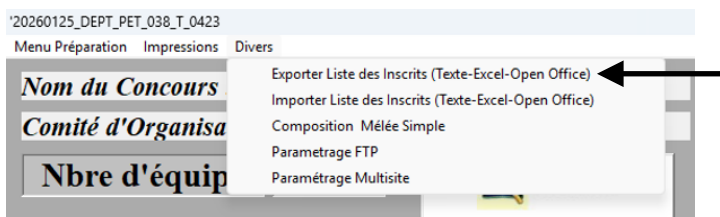
10	0061020/CANNES AERO SPORTS	ROUSSEAU ERIC	*
15	0340214/PALAVAS PETANQUE	VILLARET JEAN	*
5	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	NOURRY JEAN CLAUDE	*
2	0380423/P C PIERRE SEMARD	DI FAZIO PATRICK	*
16	0380423/P C PIERRE SEMARD	CAMUS PASCAL	Non Payé
7	0422013/APL FIRMINY VERT	FORISSIER ALAIN	Non Payé
3	0730010/AMICALE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

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

[Retour au Sommaire](#)

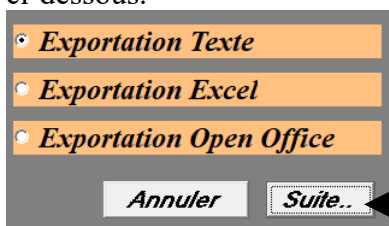
## 3.B.10 – Divers

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

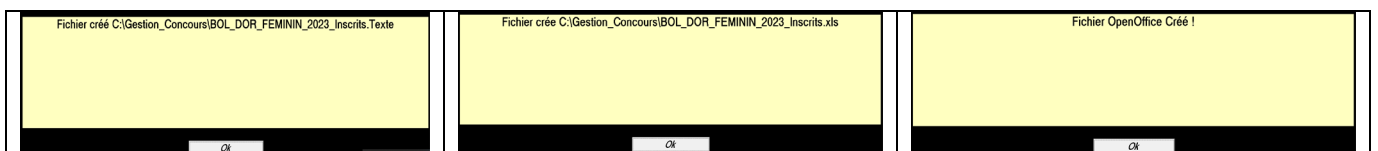


Permet de sauvegarder la liste des inscrits. Cette fonction servira également pour la création d'un nouveau concours. Elle génère un fichier Excel qui est enregistré dans le répertoire Gestion Concours sous le disque « C : »).

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



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

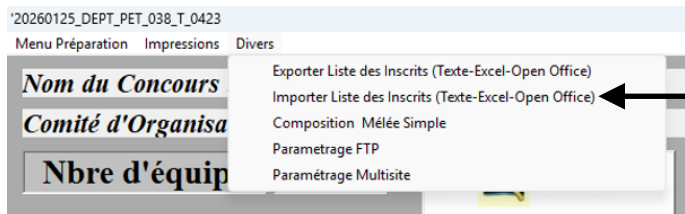


Le fichier est créé et se trouve à l'emplacement indiqué dans la fenêtre qui apparaît.  
Exemple de fichier Excel créé par cette fonction.

Liste spéciale formation_congres_2015					
N° Equipe	N° CD	N° Licence	Nom/Prénom	Club/Joueur	Club/Equipe
1	028	00303668	PERRIN FREDERIC	0280013/HANCHES PETANQUE	N.H.
	043	01304583	PUCCHIELLI JEAN MICHEL	0130001/B DE LEYSEE SALON	
	046	03411355	CORTES SIMON	0463004/GOURDON	
2	038	03801220	DI FAZIO PATRICK	0380423/P C PIERRE SEMARD	0380423/P C PIERRE SEMARD
	038	03801221	CAVALLI YVES	0380423/P C PIERRE SEMARD	
	038	03819390	REBECCHI STEPHANE	0380423/P C PIERRE SEMARD	
3	073	07305454	MADANI KARIM	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	0730010/AMICALE PET MERANDAISE
	073	07306212	SORANZO OLIVIER	0730010/AMICALE PET MERANDAISE	
	038	03800032	MERCIER DANIEL	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	
4	038	03817896	BROUTY HERVE	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS	N.H.
	067	04714953	NAVAIS JULIEN	0672022/CB STRASBOURGEOIS	
	069	06916759	DUBOST THIERRY	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
5	038	03800768	NOURY JEAN CLAUDE	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS
	038	03816826	CHÉ H NHANG	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	
	038	03801589	INNOENZI CAMILLE	0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS	
6	069	02603840	KASSI PATRICK	0693217/PETANQUE COUZONNAISE	N.H.
	069	06915361	WINTERSTEIN ALEXIS	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE	
	038	03818697	MODESTE JEAN-FRANCOIS	0380403/A P C EYBENS	
7	042	04202222	FORISSER ALAIN	0422013/APL FIRMINY VERT	0422013/APL FIRMINY VERT
	042	04232510	CHARRAS SERGE	0422013/APL FIRMINY VERT	
	042	04202425	COLOMB CLAUDE	0422013/APL FIRMINY VERT	
8	042	04202775	PANAZZA LUDOVIC	0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX	N.H.
	042	04202499	BARBARA JOSÉ	0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX	
	042	04215604	TESTA CYRIL	0423036/PETANQUE DU PIC	
9	038	03819686	LAMARQUE ROLAND	0380204/PETANQUE CLUB RIVOIS	N.H.
	038	03826215	JULLIAND JEAN PERRE	0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS	
	038	03827352	SORANZO LAURENT	0380205/PETANQUE CLUB MOIRANS	
10	006	00628109	ROUSSEAU ERIC	0061020/CANNES AERO SPORTS	0061020/CANNES AERO SPORTS
	006	00641484	ROUSSEAU RAPHAEL	0061020/CANNES AERO SPORTS	
	006	09300837	DEGRAAF CHRISTOPHE	0061020/CANNES AERO SPORTS	
11	069	06921936	RUIZ RENAUD	0692115/FRATERNELLE D'OULLINS	N.H.
	069	06917212	GRECO REMY	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
	069	06925017	HUSSER PASCAL	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
12	069	06910350	REYZAZZA MICHEL	0691010/A S P VAULX VILLAGE	N.H.
	069	06923605	VERNIÉ ALEX	0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON	
	069	04303162	BOUQUIN ROGER	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE	
13	083	00611933	BOTTERO LOUIS	0835047/ABC DRAGUIGNAN	0835047/ABC DRAGUIGNAN
	083	08308030	CHEVE PATRICK	0835047/ABC DRAGUIGNAN	
	083	08303426	BECQUIGNY DYLAN	0835047/ABC DRAGUIGNAN	
14	042	04202589	LEWANDOWSKI MARC	0422107/AOMPS FIRMINY	N.H.
	042	04202654	ROCHET JACQUES	0423049/P. HAUT FOREZ	
	042	04202669	MARGERIT OLIVIER	0422107/AOMPS FIRMINY	
15	034	03418698	VILLARET JEAN	0340214/PALAVAS PETANQUE	0340214/PALAVAS PETANQUE
	034	09511266	LEROY CHRISTOPHER	0340214/PALAVAS PETANQUE	
	034	03413430	FEBRER FREDERIC	0340214/PALAVAS PETANQUE	
16	038	03817073	CAMUS PASCAL	0380423/P C PIERRE SEMARD	0380423/P C PIERRE SEMARD
	038	03814531	PETIOT MICHEL	0380423/P C PIERRE SEMARD	
	038	03816352	CARVELLO JEAN-MICHEL	0380423/P C PIERRE SEMARD	

[Retour au Sommaire](#)

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



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

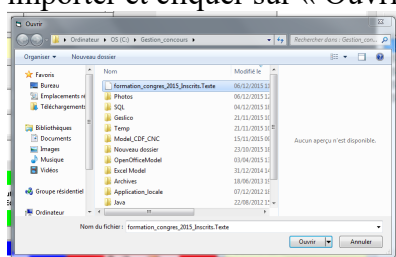
Permet de rajouter un fichier Excel issu du module « Exporter Liste des Inscrits » ou du module « Liste Spécifique » dans Gestion Graphique. Ce répertoire Texte ou Excel se trouve dans le répertoire « C : \Gestion\_Concours »

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

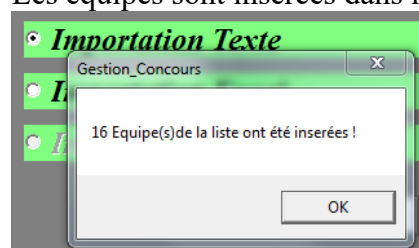


Vous choisissez sous quel format de fichier vous désirez faire l'import.  
Puis vous cliquez sur « Suite »

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

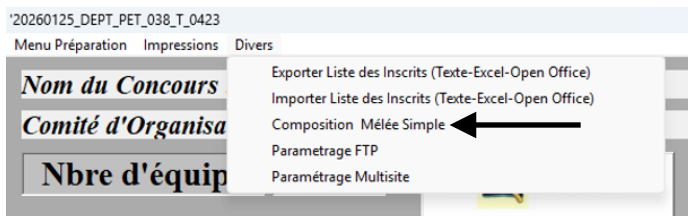


Le fichier a été importé. Vous cliquez sur « OK ».  
Les équipes sont insérées dans le concours



[Retour au Sommaire](#)

### 3.B.10.C – Composition Mêlée Simple



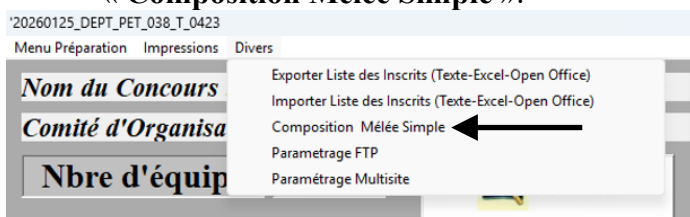
Cette fonction permet de faire uniquement le tirage des équipes pour un concours à la mêlée simple (tirage aléatoire des compositions d'équipe) en doublette ou tripléte. Cette équipe est formée pour tout le concours. Choix du graphique normal.

Etape 1 :

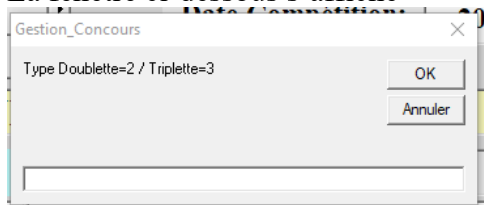
- Faire la saisie des joueurs dans le module « **Préparer** » en formation « Tête à Tête ».

Etape 2 :

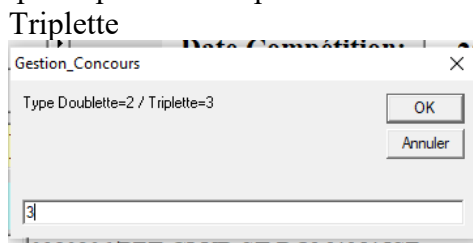
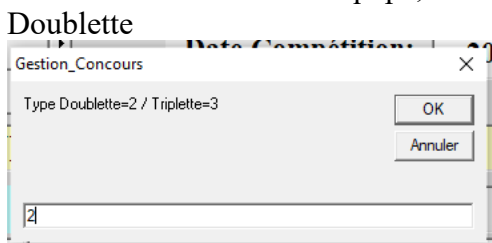
- Dans le module « **Préparer** », ouvrir le menu « **Divers** » et sélectionner la fonction « **Composition Mêlée Simple** ».



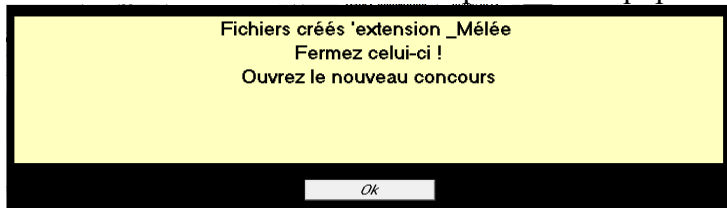
- La fenêtre ci-dessous s'affiche



- Définir la formation de l'équipe, Doublette ou Triplette puis valider par « **OK** »



- La fenêtre ci-dessous s'affiche pour signaler que le tirage des équipes est fait en créant un nouveau fichier avec la composition d'équipes conforme au choix indiqué précédemment.



- Cliquer sur « **OK** » et fermer le concours.



Etape 3 :

- Ouvrir le module « Préparer » et ouvrir le concours « xxxxxxxx\_Melee »

Doublette

<b>Formation</b> <input type="radio"/> Triplette <input checked="" type="radio"/> Doublette <input type="radio"/> Tête à Tête	<b>Classification</b> <input checked="" type="radio"/> Tous <input type="radio"/> Elite <input type="radio"/> Honneur <input type="radio"/> Promotion/NC <input type="radio"/> Non-Classé	<b>Genre</b> <input checked="" type="radio"/> Tous <input type="radio"/> Homme <input type="radio"/> Femme <input type="radio"/> Mixte
<b>Catégorie</b> <input checked="" type="radio"/> Tous <input type="radio"/> Seniors <input type="radio"/> Juniors <input type="radio"/> Vétérans <input type="radio"/> Cadets <input type="radio"/> Minimes <input type="radio"/> Benjamins <input type="radio"/> Animation 55 et +		
<b>Type de Concours</b> <input checked="" type="radio"/> Non Homogène <input type="radio"/> Homogène <b>Critères Qualificatifs CDF</b> <input type="radio"/> Critères CDF Homogène / Mut. / Etr. <input type="radio"/> Critères CDF Jeunes		

Triplette

<b>Formation</b> <input checked="" type="radio"/> Triplette <input type="radio"/> Doublette <input type="radio"/> Tête à Tête	<b>Classification</b> <input checked="" type="radio"/> Tous <input type="radio"/> Elite <input type="radio"/> Honneur <input type="radio"/> Promotion/NC <input type="radio"/> Non-Classé	<b>Genre</b> <input checked="" type="radio"/> Tous <input type="radio"/> Homme <input type="radio"/> Femme <input type="radio"/> Mixte
<b>Catégorie</b> <input checked="" type="radio"/> Tous <input type="radio"/> Seniors <input type="radio"/> Juniors <input type="radio"/> Vétérans <input type="radio"/> Cadets <input type="radio"/> Minimes <input type="radio"/> Benjamins <input type="radio"/> Animation 55 et +		
<b>Type de Concours</b> <input checked="" type="radio"/> Non Homogène <input type="radio"/> Homogène <b>Critères Qualificatifs CDF</b> <input type="radio"/> Critères CDF Homogène / Mut. / Etr. <input type="radio"/> Critères CDF Jeunes		

Ouverture du nouveau concours Méléé doublette et effectuer le tirage

Ouverture du nouveau concours Méléé Triplette et effectuer le tirage

Concours Méléé Doublette, tirage effectué

Concours Méléé Triplette, tirage effectué

Le tirage effectué fermer le module préparer et choisir le graphique désiré.

**Type Concours**

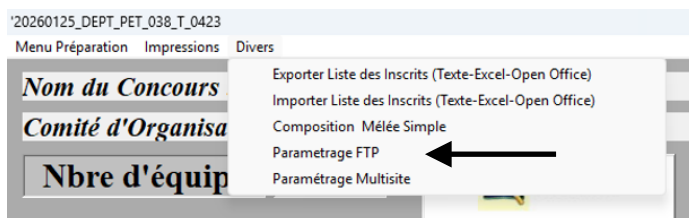
- (1\*) Par Poutle 4 / ED
- (2) Par Poutle puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
- (4) Par Poutle de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)
- (5) Par Poutle de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)
- (6) Par Groupe / A-B-C (GG → A GP et PG-B PP → C)
- (7\*) Descente Directe / 1 Concours.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

Gestion des Terrains

OK

[Retour au Sommaire](#)

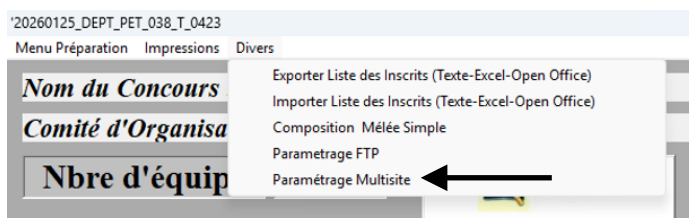
### 3.B.10.D – Paramétrage FTP



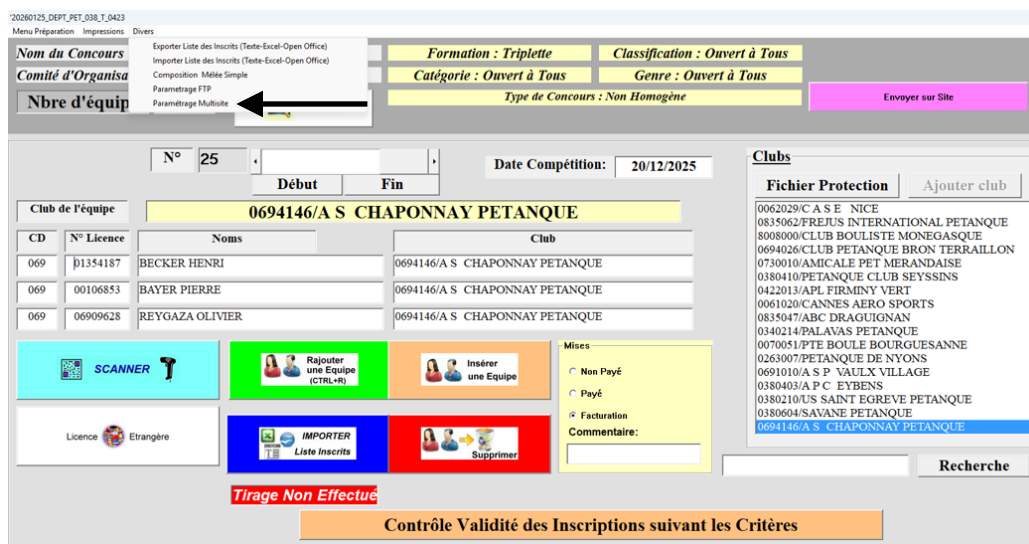
Voir paragraphe [3.D.1.B.5.3](#) – « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats »

[Retour au Sommaire](#)

### 3.B.10.E – Paramétrage Multisite

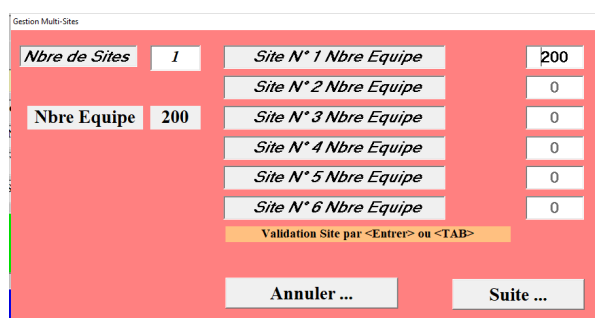


Utilisé en général pour des qualificatifs de championnat car nombre de terrains insuffisant pour organiser le concours sur un seul site. Cette fonction fractionne un concours déjà paramétré (équipes inscrites) en plusieurs concours selon le nombre de sites demandés (chaque site un concours, fichier GCZ)

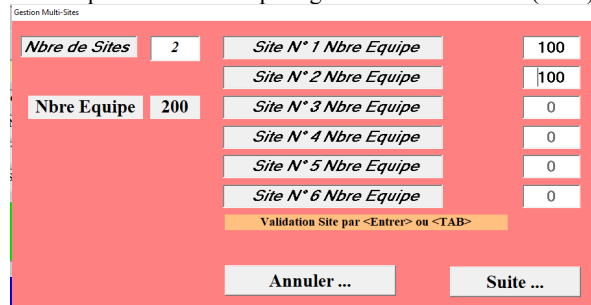


Après avoir sélectionné « Paramétrage Multisite » la fenêtre ci-dessous s'affiche afin de définir le nombre de site en fonction des terrains disponibles sur chaque site.

Fenêtre à l'ouverture



Fenêtre après paramétrage (dans notre cas 2 sites de 100 équipes)





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

Après ouverture du module « Préparer » vous sélectionnez les concours « GC\_XXXXXXXX\_Sx » pour effectuer les tirages.

Les tirages effectués des concours « GC\_XXXXXXXX\_Sx » vous envoyer les fichiers GCZ aux responsables table de marque de chaque site.

En général, avec cette fonction, les graphiques « (2) Par Poule puis Pré-Qualification » ou « (8) Descente Directe / 1 Concours Pré-Qualification » sont utilisés pour qualifier les équipes qui participeront à une phase finale (Championnat départemental par exemple)

[Retour au Sommaire](#)

### **3.C – Menu « Dépôt des licences »**



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

Différents contrôles sont effectués en fonction du choix du type de concours.

Tous ceux qui sont en rapport avec une date le seront par rapport à la date du PC (**Donc à Vérifier**).

#### **La Validité de l'année de Reprise**

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

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

#### **Validité du Certificat Médical (jeunes uniquement)**

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

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

Vétérans : Tous ceux qui ont 60 ans et Plus dans l'année en Cours

Séniors : Agés de Plus de 17 Ans

Juniors : de 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 champ « Date de Naissance » et voyant licencié seront en rouge (Joueur non conforme)**

#### **M F Mixtes**

M : Masculins (Réservé aux Hommes)

F : Féminins (Réservé aux Femmes)

Mixtes : (Il faut au moins 1 M et 1F dans l'équipe)

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

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

## Homogénéité

Non Homogène

Homogène

Critères France : il faut Homogène, 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 en rouge (Equipe non conforme)**

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

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

## Classification E H P

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

## Certificat médical

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

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

N° Licence-Joueur 1	N° Licence-Joueur 2	N° Licence-Joueur 3
07305454		
Nom: MADANI	Nom:	Nom:
Prénom: Karim	Prénom:	Prénom:
Date Nais: 15/11/1977 Sexe: M	Date Nais: Sexe:	Date Nais: Sexe:
Nationalité: F SENIOR	Nationalité: Catégorie:	Nationalité: Catégorie:
Année de Reprise: 2015	Année de Reprise:	Année de Reprise:
Cert. Méd.: 05/12/2014	Cert. Méd.:	Cert. Méd.:
Classif.: E Position: 0	Classif.: Position:	Classif.: Position:
Ligue: Comité: 038 Club: 0410	Ligue: Comité: Club:	Ligue: Comité: Club:

EQUIPE : 3

Statistiques FERMER

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

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

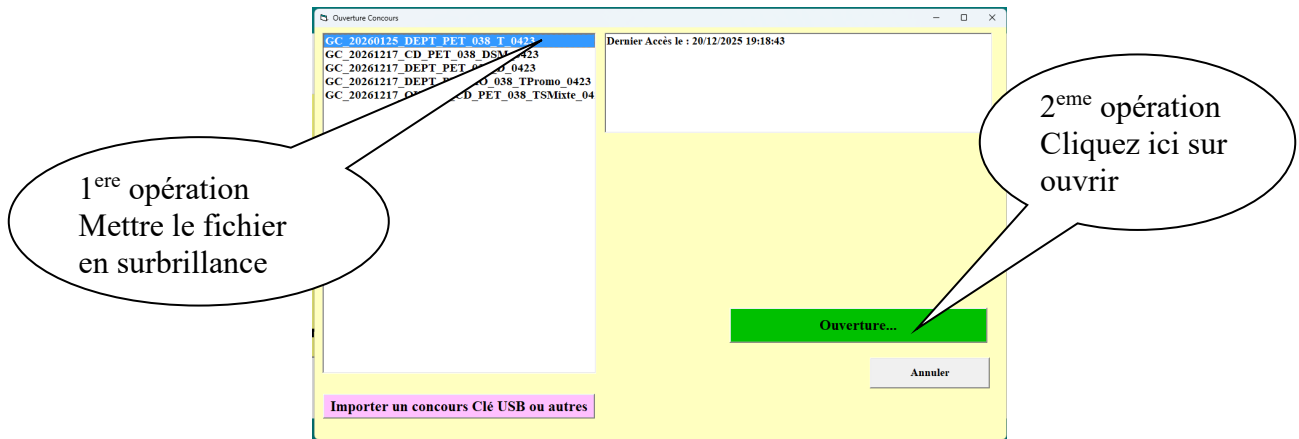
N° Licence-Joueur 1	N° Licence-Joueur 2	N° Licence-Joueur 3
07305454		
Nom: MADANI	Nom:	Nom:
Prénom: Karim	Prénom:	Prénom:
Date Nais: 15/11/1977 Sexe: M	Date Nais: Sexe:	Date Nais: Sexe:
Nationalité: F SENIOR	Nationalité: Catégorie:	Nationalité: Catégorie:
Année de Reprise: 2015	Année de Reprise:	Année de Reprise:
Cert. Méd.: 05/12/2014	Cert. Méd.:	Cert. Méd.:
Classif.: E Position: 0	Classif.: Position:	Classif.: Position:
Ligue: Comité: 038 Club: 0410	Ligue: Comité: Club:	Ligue: Comité: Club:

EQUIPE : 3

Statistiques FERMER

**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 :

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

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

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

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

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

N° Licence Joueur 1	03801221	N° Licence Joueur 2	03801220	N° Licence Joueur 3	03807307
Nom	CAVALLI	Nom	DI FAZIO	Nom	EVRRARD
Prénom	YVES	Prénom	PATRICK	Prénom	RENE
Date Nais.	20/06/1957 Sexe M	Date Nais.	17/04/1959 Sexe M	Date Nais.	20/05/1959 Sexe M
Nationalité	F VETERAN 68	Nationalité	F VETERAN 66	Nationalité	F VETERAN 66
Année de Reprise	2025	Année de Reprise	2025	Année de Reprise	2025
Cert. Méd.	01/01/2026	Cert. Méd.	01/01/2026	Cert. Méd.	01/01/2026
Classif. N Position	0	Classif. N Position	0	Classif. N Position	0
CT		CT		Ligue	
Comité	038	Comité	038	Comité	038
Club	0423	Club	0423	Club	0423

EQUIPE : 2

Statistiques **Valider** FERMER

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

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

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

N° Licence Joueur 1	03801221	N° Licence Joueur 2	03801220	N° Licence Joueur 3	03807307
Nom	CAVALLI	Nom	DI FAZIO	Nom	EVRRARD
Prénom	YVES	Prénom	PATRICK	Prénom	RENE
Date Nais.	20/06/1957 Sexe M	Date Nais.	17/04/1959 Sexe M	Date Nais.	20/05/1959 Sexe M
Nationalité	F VETERAN 68	Nationalité	F VETERAN 66	Nationalité	F VETERAN 66
Année de Reprise	2025	Année de Reprise	2025	Année de Reprise	2025
Cert. Méd.	01/01/2026	Cert. Méd.	01/01/2026	Cert. Méd.	01/01/2026
Classif. N Position	0	Classif. N Position	0	Classif. N Position	0
CT		CT		Ligue	
Comité	038	Comité	038	Comité	038
Club	0423	Club	0423	Club	0423

EQUIPE : 2

Statistiques **Valider** FERMER

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

Ecran statistique

Concours Ouvert à tous/Non Homogène

N° Licence Joueur 1	03801220	N° Licence Joueur 2	03801221	N° Licence Joueur 3	03807307
Nom	DI FAZIO	Nom	EVRRARD	Nom	RENE
Prénom	PATRICK	Prénom	RENE	Prénom	RENE
Date Nais.	17/04/1959 Sexe M	Date Nais.	20/05/1959 Sexe M	Date Nais.	20/05/1959 Sexe M
Nationalité	F VETERAN 66	Nationalité	F VETERAN 66	Nationalité	F VETERAN 66
Année de Reprise	2025	Année de Reprise	2025	Année de Reprise	2025
Cert. Méd.	01/01/2026	Cert. Méd.	01/01/2026	Cert. Méd.	01/01/2026
Classif. N Position	0	Classif. N Position	0	Classif. N Position	0
CT		CT		Ligue	
Comité	038	Comité	038	Comité	038
Club	0423	Club	0423	Club	0423

EQUIPE : 2

Liste des équipes Non Validées (21/25)

1 N.H.  
 3 N.H.  
 4 N.H.  
 6 N.H.  
 7 N.H.  
 8 N.H.  
 9 N.H.  
 10 0340214/PALAVAS PETANQUE  
 11 0070051/PTE BOULE BOURGUESANNE  
 12 N.H.  
 13 N.H.  
 15 0691010/A S P VAULX VILLAGE  
 16 N.H.  
 17 N.H.  
 18 N.H.  
 19 N.H.  
 20 N.H.  
 21 N.H.  
 22 0380410/PETANQUE CLUB SEYSSINS  
 23 N.H.

Statistiques **Valider** FERMER

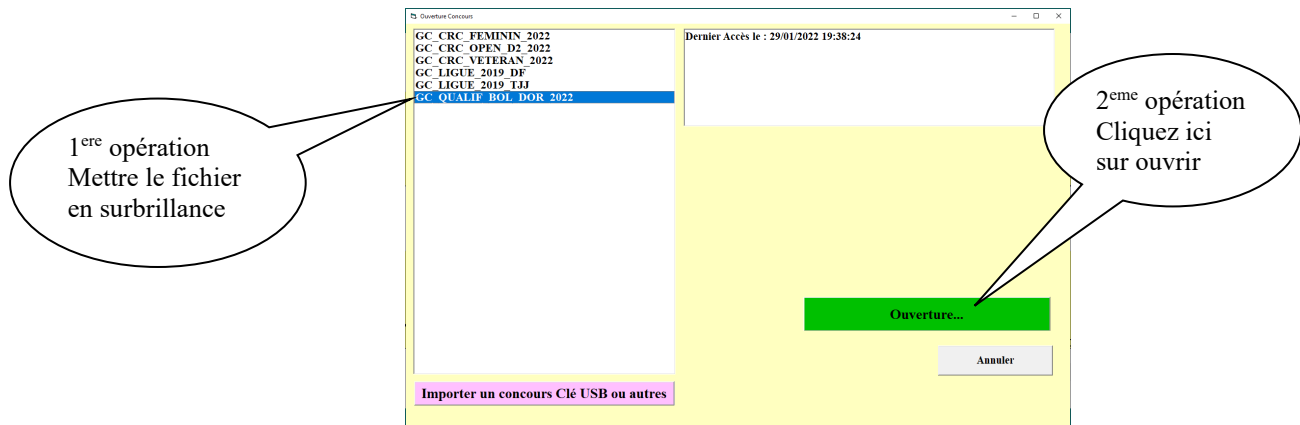
- Cliquer sur « X » pour fermer la fenêtre.

[Retour au Sommaire](#)

## 3.D – Menu « Gestion Graphique »



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



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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG-B PP →C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

OK

Vous avez plusieurs choix pour gérer votre concours :

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

11. Concours A-B-C (Sans récupération)
12. Concours A-B (Sans récupération du A vers le B)
13. Concours ABC CD19 (Perdants 2TA au 1TC)
14. Concours ABC CD53 (Perdants 2TB au 2TC)
15. 3 à 6 parties (Gagnant contre Gagnant) pour concours système SWISS
16. 3 à 10 parties
17. 3 à 5 parties (Gagnant contre Gagnant)

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

[Retour au Sommaire](#)

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

**Type Concours**

Création de maximum de poules de 4 en priorité puis poules de 3 en complément

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG→B PP→C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C  (10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)  (12) Concours A - B (Sans Récup)


(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)  (14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG  (16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

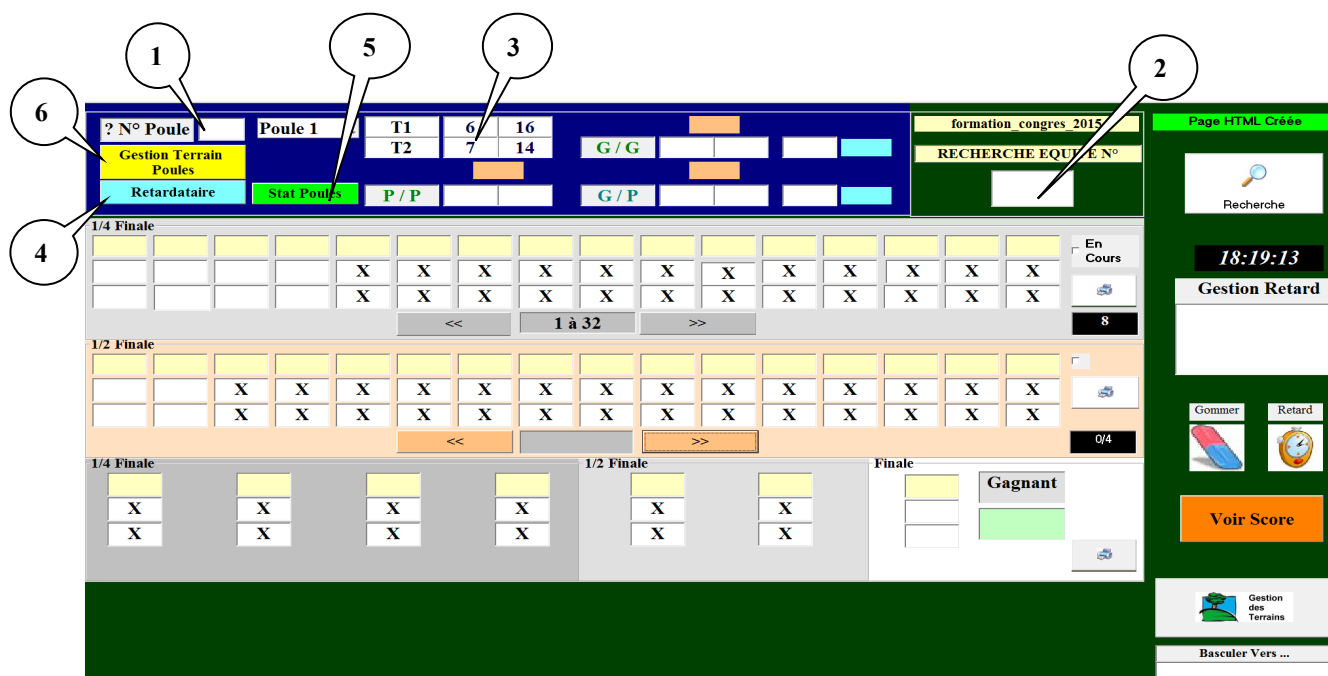
OK

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.A – Organisation du concours

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



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

[retour](#)

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

[retour](#)

**Zone 3** ⇒ composition de la poule.

6	contre	16
7	contre	14

[retour](#)

**Zone 4** ⇒ permet de rajouter des équipes ou des poules après tirage et avant le début du concours. Voir Fonction complémentaire

[retour](#)

**Zone 5** ⇒ permet de visualiser le déroulement du concours sur les parties de poules. Voir Fonction complémentaire

[retour](#)

**Zone 6** ⇒ Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage. Voir Menu « Imprimer »

	TERRAIN	
Poule 1	1	(6) KASSI PATRICK - (16) CAMUS PASCAL
	2	(7) FORISSIER ALAIN - (14) LEWANDOWSKI MARC
Poule 2	3	(8) PANAZZA LUDOVIC - (2) DI FAZIO PATRICK
	4	(13) BOTTERO LOUIS - (9) LAMARQUE ROLAND
Poule 3	5	(12) REYGAZA MICHEL - (15) VILLARET JEAN
	6	(3) MADANI KARIM - (4) BROUTY HERVE
Poule 4	7	(5) NOURRY JEAN CLAUDE - (11) RUIZ RENAUD
	8	(1) PERRIN FRÉDÉRIC - (10) ROUSSEAU ERIC

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

[retour](#)



S'il y a des poules de trois équipes, l'équipe qui gagne d'office se positionne toute seule dans la partie des gagnants.

Les parties se déroulent et les résultats commencent à vous parvenir, vous vous déplacerez comme indiqué ci-dessus pour trouver les poules et pouvoir valider les résultats de chaque équipe. Prenons pour exemple les résultats de la poule 1. L'équipe 6 est vainqueur, vous cliquez sur le chiffre 6 et l'équipe 6 se positionne dans la case des gagnants (bulle 1) et l'équipe 16 dans la case des perdants (bulle 2). L'équipe 14 est vainqueur, et l'équipe 14 se positionne dans la case des gagnants (bulle 3) et l'équipe 7 dans la case des perdants (bulle 4). Vous pouvez remarquer que l'heure s'affiche dès qu'une équipe est couverte, c'est pour cela qu'il faut l'annoncer de suite : horaire justificatif pour les retards éventuels (bulle 5).

**Rappel :** les parties des gagnants se jouent sur les terrains impairs, les parties des perdants sur les terrains pairs et les parties de barrage sur les terrains pairs. (les parties du haut, terrains du haut – les parties du bas, terrains du bas)

HAUT	T1	6	16				
BAS	T2	7	14	G/G			
BAS	P/P			G/P			

Comme vous le voyez sur l'écran suivant :

The screenshot shows the tournament management interface. At the top, there's a header for 'Poule 1' with a table showing results for teams T1, T2, 6, 7, 14, and 16. Callout 1 points to team 6 in the 'G/G' (Gagnants) column. Callout 2 points to team 16 in the 'P/P' (Perdants) column. Callout 3 points to team 14 in the 'G/G' column. Callout 4 points to team 7 in the 'P/P' column. Callout 5 points to the time '18:48' displayed next to the results. Below the header, there are sections for '1/4 Finale', '1/2 Finale', and 'Finale', each with a grid of 'X' marks indicating participation. On the right side, there's a sidebar with a search bar, a clock showing '18:48:22', and buttons for 'Gestion Retard', 'Gommer', 'Retard', and 'Voir Score'.

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

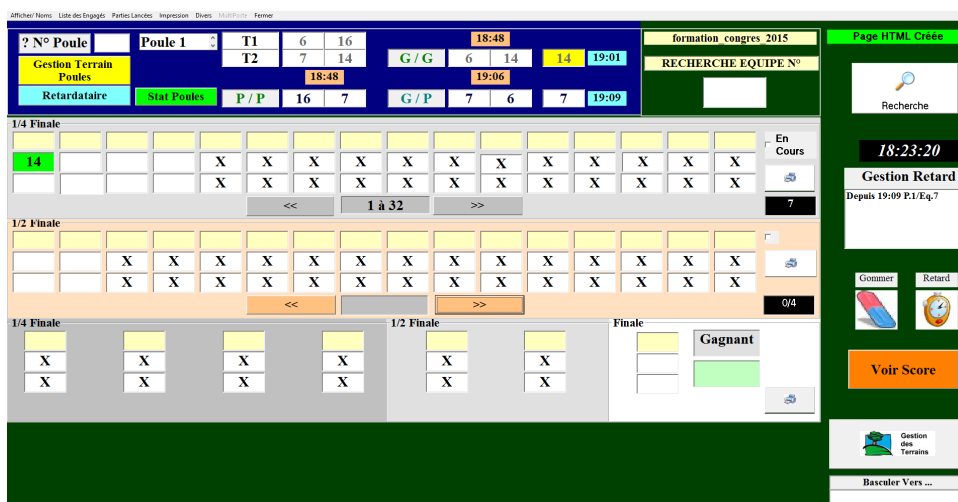
The screenshot shows the tournament management interface at a later stage. The header table now shows team 14 in the 'G/G' column and team 6 in the 'P/P' column. Callout 6 points to team 14 in the 'G/G' column. Callout 7 points to the time '19:06' displayed next to the results. Callout 8 points to team 6 in the 'P/P' column. Callout 9 points to team 7 in the 'P/P' column. The sidebar on the right now shows a clock showing '19:06:57' and a 'Gestion Retard' button with the text 'Depuis 19:01 P.1/Éq.14'.

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

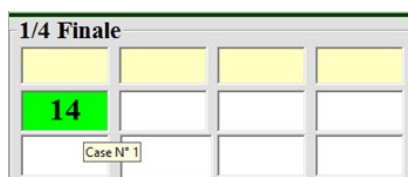
Lorsque vous cliquez sur un qualifié des poules pour le tour suivant. En cliquant sur le 14, l'écran suivant apparaît :



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



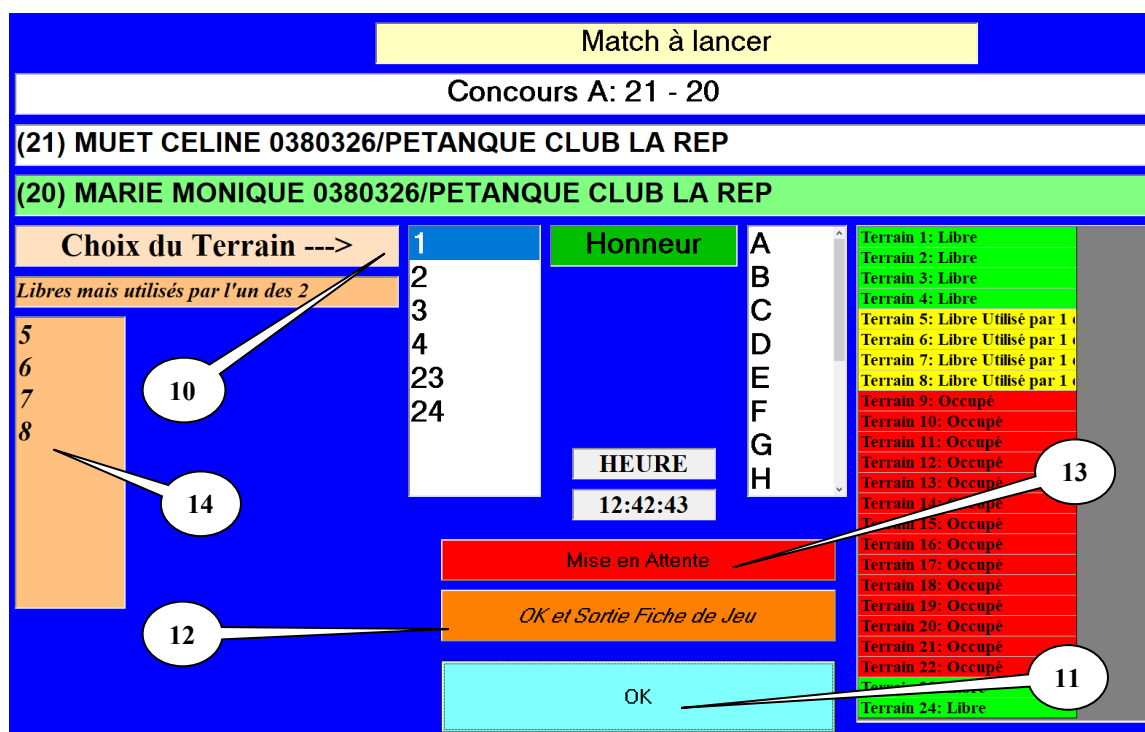
L'équipe 14 s'est bien positionnée en case 1 :



Le concours se poursuit, lorsqu'une équipe est couverte par une autre équipe pour la 1<sup>ère</sup> partie après les poules, le logiciel vous propose l'affectation d'un terrain. Dans l'exemple ci-dessous, vous cliquez sur le terrain n° 5 (bulle 10) et confirmez par « **Ok** » (bulle 11) ou « **Ok et Sortie Fiche de Jeu** » (bulle 12).

Dans le cas où aucun terrain n'est disponible, vous pouvez mettre en attente la partie en cliquant sur « **Mise en Attente** » (bulle 13) afin d'attendre qu'un terrain se libère.

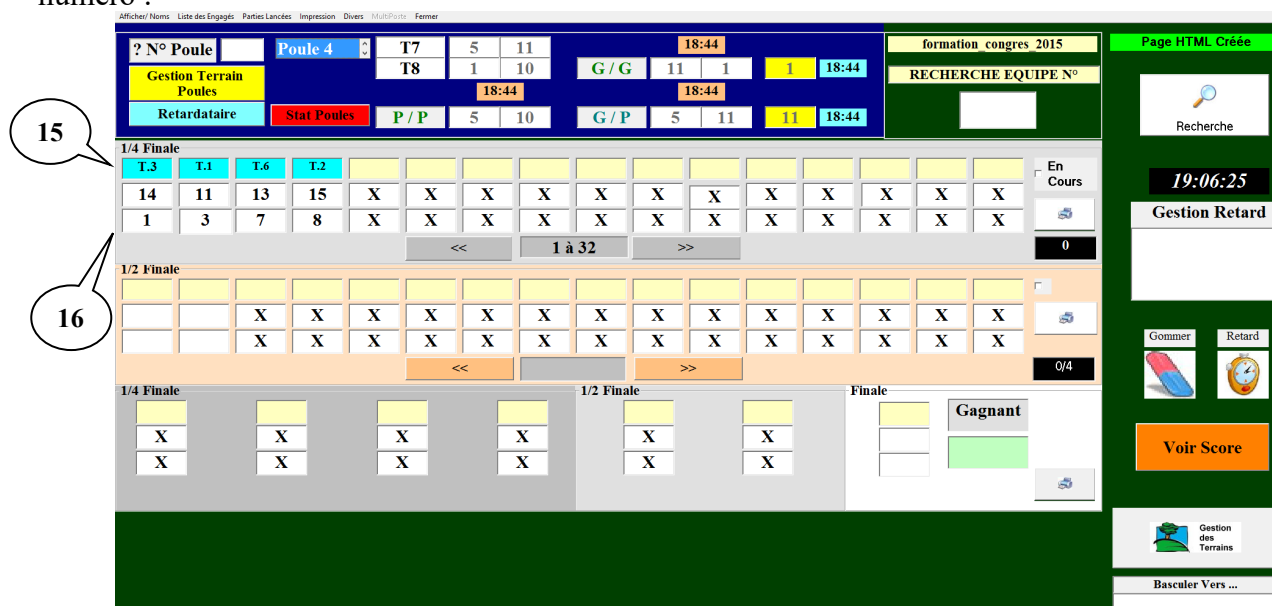
Vous pouvez également choisir un terrain disponible mais déjà utilisé par une des deux équipes si vous ne pouvez pas faire autrement en faisant un double clic sur le terrain à sélectionner (bulle 14).



Dans le cas où une partie est mise en attente vous pouvez relancer cette partie en faisant un double clic sur → **M.ATT.** dans la page graphique, le logiciel vous proposera l'affectation d'un terrain.



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

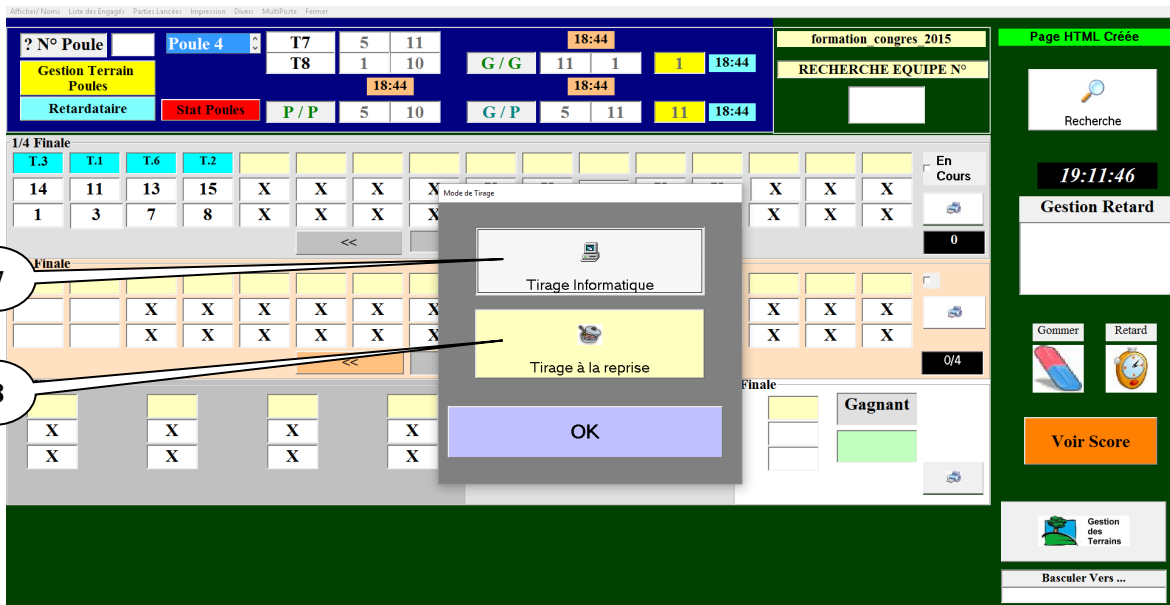


Bulle 15 : la ligne de l'affectation des terrains

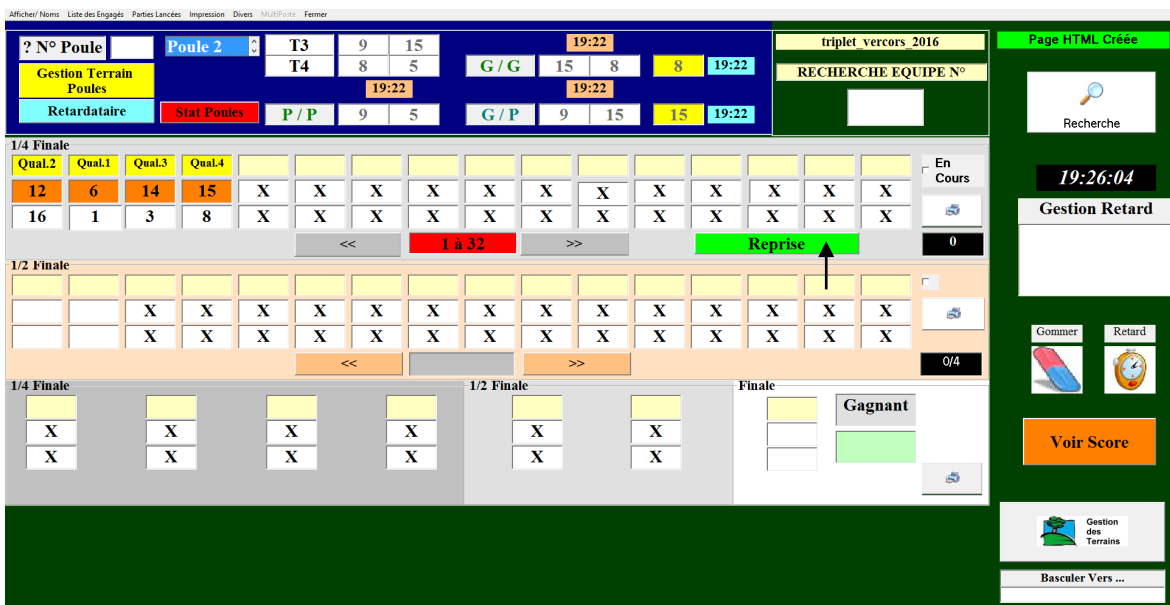
Bulle 16 : la colonne du tirage du 1<sup>er</sup> tour après les poules

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

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

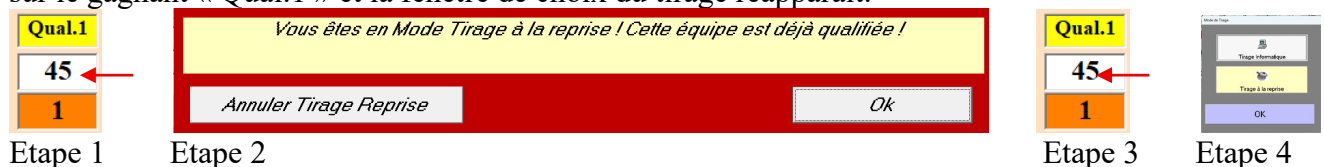


3. Si vous choisissez « **le tirage informatique** » et tapez « **Ok** », un message indiquant que l'équipe n'est pas couverte apparaît et vous cliquez sur « **Ok** », le numéro de l'équipe s'inscrit dans une des cases vides du tour suivant et cela de façon tout à fait aléatoire.  
Une fois ce choix fait, il est valable pour tous les autres gagnants de ce tour. Bien sûr, à chaque tour, il vous sera proposé le choix du tirage lorsque la première équipe arrive à ce tour.
4. Si vous choisissez « **tirage à la reprise** » et tapez « **Ok** », il sert pour les concours où le tirage se fait à la reprise suite à une interruption de la compétition en fin de soirée.



Pour reprendre le concours cliquez sur reprise

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



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

Voici l'écran qui s'affiche :

8ème de Finale				Quart de Finale					
		0	0	REYGAZA MICHEL VERNILE ALEX BOUOIN ROGER N.H.	CAMUS PASCAL PETTOT MICHEL CARVELLO JEAN-MICHEL 0380423/P C PIERRE SEMARD	12	13		
		+	+			+	+		
		0	0	KASSI PATRICK WINTERSTEIN ALEXIS MODESTE JEAN-FRANCOIS N.H.	PERRIN FRÉDÉRIC PUCCINELLI JEAN MICHEL CORTES SIMON N.H.	0	0		
		+	+			+	+		
		0	0	LEWANDOWSKI MARC ROCHET JACQUES MARGERIT OLIVIER N.H.	MADANI KARIM SORANZO OLIVIER MERCIER DANIEL N.H.	0	0		
		+	+			+	+		
		0	0	VILLARET JEAN LEROY CHRISTOPHER FEBRER FREDERIC 0340214/PALAVAS PETANQUE	PANAZZA LUDOVIC BARBARA JOSÉ TESTA CYRIL N.H.	0	0		
		+	+			+	+		
		0	0	Demi - Finale				0	0
		+	+			+	+		
		0	0	Finale				0	0
		+	+			+	+		
		0	0	Evolution du Score 0-0/				0	0
		+	+	Envoi Résultats Site				FERMER	

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

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

Afficher/ Noms Liste des Engagés Parties Lancées Impression Divers MUXPoule Fermer												
? N° Poule		Poule 2		T3	9	15	19:22		triplet vercors 2016			
Gestion Terrain Poutles		T4	8	5	G/G		15	8	8	19:22		
Retardataire		Stat Poutles		P/P	9	5	G/P		9	15	15	19:22
RECHERCHE EQUIPE N°												
Recherche												
Page HTML Créée												
19:36:13												
Gestion Retard												
Gommer Retard												
Voir Score												
Gestion des Terrains												
Basculer Vers ...												

1/4 Finale											
12	6	14	15	X	X	X	X	X	X	X	X
16	1	3	8	X	X	X	X	X	X	X	X
1 à 32											
En Cours											
0											

1/2 Finale											
T.2	T.3										
16	14	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
0/0											

1/4 Finale				1/2 Finale				Finale			
X	X	X	X	X	X	X	X	T.4	Gagnant	16	1
X	X	X	X	X	X	X	X	1			

Le concours terminé, sélectionner la touche « Fermer » en haut de l'écran. Une fenêtre apparaît pour vous demander si le concours est une compétition officielle ou pas. S'il s'agit d'une compétition officielle les résultats seront envoyés directement sur le logiciel fédéral d'enregistrement des concours pour l'attribution des points fédéraux aux joueurs qui en bénéficient suivant la catégorisation du concours (d'où l'importance du paramétrage dans le module « Nouveau »).

Pour l'envoi des résultats il faut avoir une connexion internet. Les résultats peuvent être envoyés immédiatement à la fermeture du concours si vous avez internet ou ultérieurement d'un lieu qui a une connexion internet en réouvrant le concours et en le refermant la question sera reposée.

Si vous vous apercevez après envoi des résultats que vous avez une erreur dans le graphique (mauvaise saisie du vainqueur par exemple). Vous réouvrez le graphique, modifiez le résultat, refermez le graphique et cliquez « OUI » dans la fenêtre qui vous questionne sur la compétition officielle ou non. Ce nouvel envoi de résultat modifie l'envoi précédent.



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

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

[Retour au Sommaire](#)

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

#### 3.D.1.B.1- Menu « Afficher/Noms »

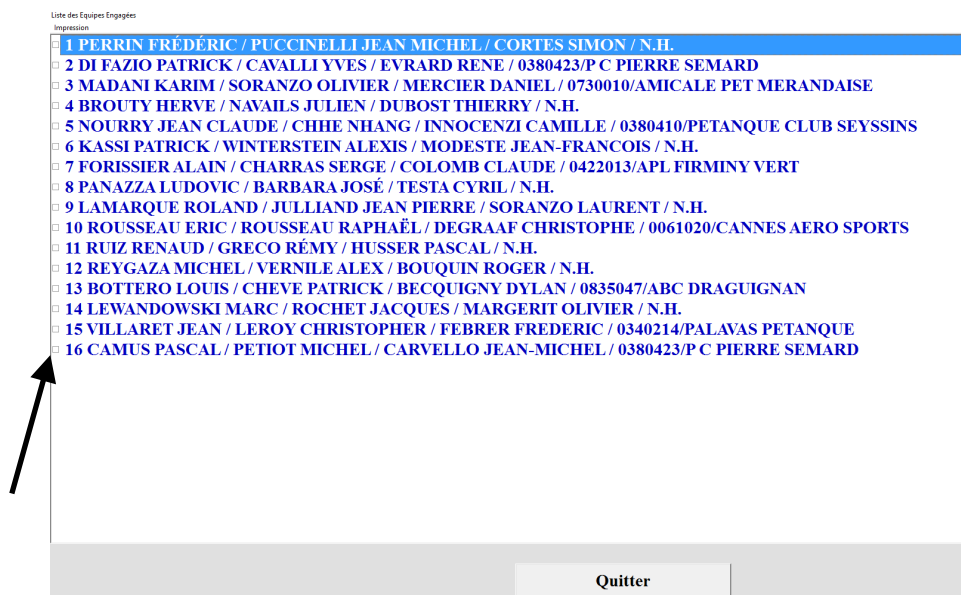
Si vous préférez l'affichage par nom, vous allez dans le menu « Afficher/Noms » et à la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant pour un tirage par nom, les noms des équipes s'affichent en fonction du tirage (bulle 19) :

1er Tour	1 à 16	0	Cadrage	0/3
3	(14) LEWANDOWSKI MARC N.H.	(1) PERRIN FRÉDÉRIC N.H.		
1	(11) RUIZ RENAUD N.H.	(3) MADANI KARIM 0730010/AMICALE PET MERANDAISE		(15) VILLARET JEAN 0340214/PALAVAS PETANQUE
6	(13) BOTTERO LOUIS 0835047/ABC DRAGUIGNAN	(7) FORISSIER ALAIN 0422013/APL FIRMINY VERT	X	X
2	(15) VILLARET JEAN 0340214/PALAVAS PETANQUE	(8) PANAZZA LUDOVIC N.H.	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.B.2- Menu « Liste des engagés »

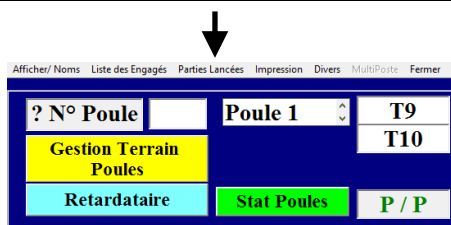
Vous pouvez également visualiser la liste des équipes en allant dans le menu « Liste des Engagés » :



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

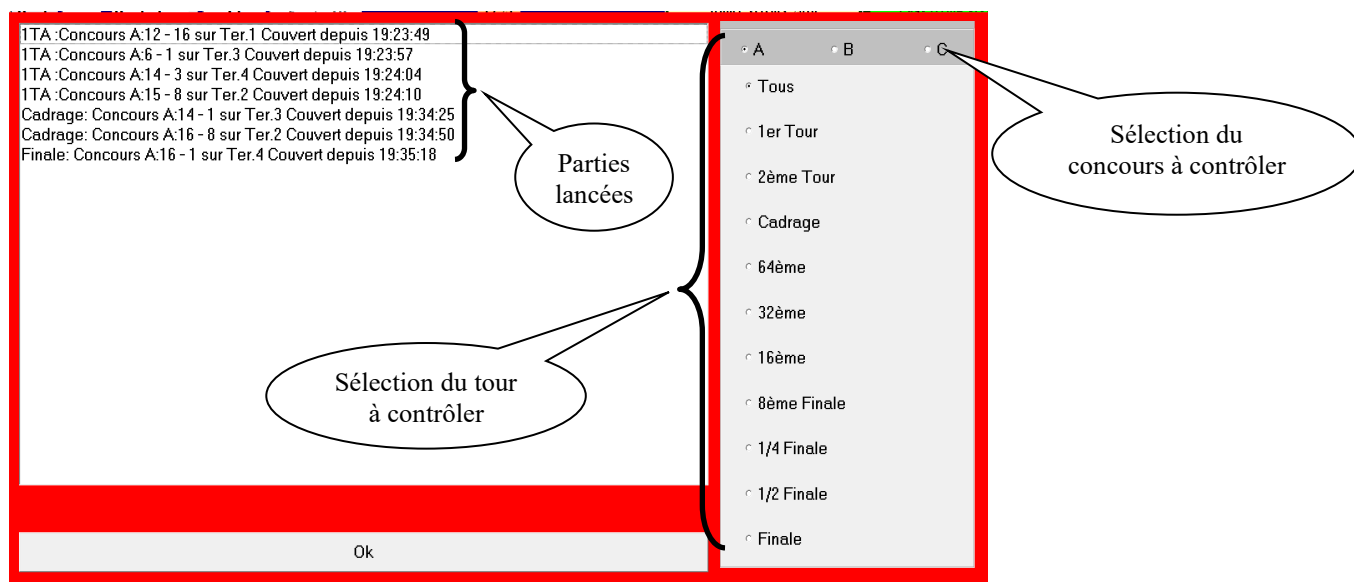
[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.B.3- Menu « Parties lancées »



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

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



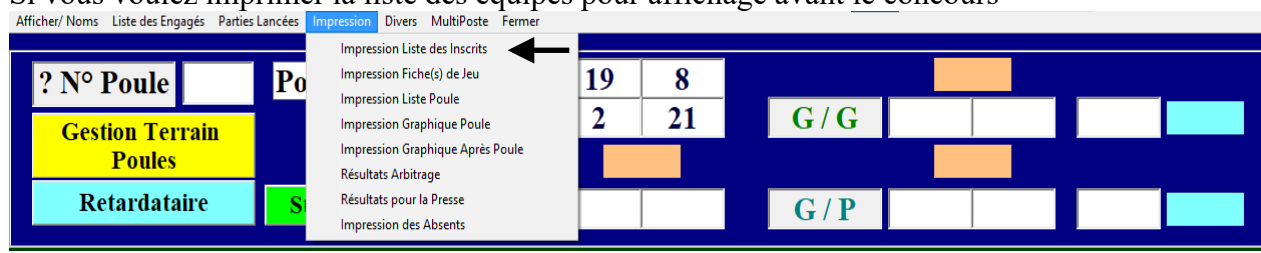
[Retour au Sommaire](#)



## 3.D.1.B.4 – Impressions

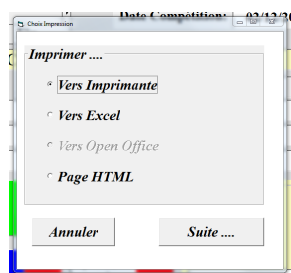
### 3.D.1.B.4.1 – « Impression Liste des inscrits »

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

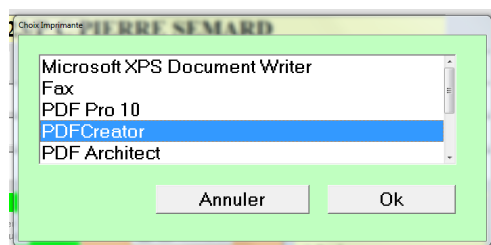


- Permet d'imprimer la liste des équipes ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.

#### 1 – Choix du type d'impression



#### 2 – Choix de l'imprimante



- Vous pouvez choisir l'option de tri pour impression



Votre choix de tri effectué, vous cliquer sur « imprimer »

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

## Format Imprimante

### 'LIGUE\_2019\_DF Liste des équipes engagées (32)

101	CD01	(00106307)DAS NEVES SÉVERINE	(06920185)PHILIPPON CORINNE	()
102	CD01	(00110571)CORBIOLI ANGÉLIQUE	(00110772)CORBIOLI ROLANDE	()
103	CD01	(00109853)CHARAVIT KELLY	(00111391)FORESTIER AUDREY	()
104	CD01	(00105428)BONIFACE MICHÈLE	(00112408)MAILLET EVELYNE	()
105	CD07	(00702973)DESOS ROSE-MARIE	(00702815)CHAMBON PATRICIA	()
106	CD07	(02633506)BARON CÉLINE	(00714944)LETORT VANESSA	()
107	CD07	(00707755)ARSAC SOLANGE	(06901019)LIENARD VALÉRIE	()
108	CD07	(00704862)JULIEN FANNY	(00704469)MATHEVET MARYLINE	()
109	CD26	(02680262)GRAND AUDREY	(00507312)DUC SANDRA	()
110	CD26	(02600451)MINODIER MÉLINDA	(02600963)LEYRAL ANNICK	()
111	CD26	(02602654)RECORDIER SYLVIE	(08411758)GUISERIX FARIN SANDR	()
112	CD26	(02635624)DURAND BLANDINE	(02634059)SOEUR CHRISTELLE	()
113	CD38	(03823579)DURAND CARINE	(03817466)CARRIER LAURENCE	()
114	CD38	(03815243)BERRUYER PATRICIA	(03804033)MARTOS SYLVIE	()
115	CD38	(03829851)FARRIEUX NATHALIE	(03821696)AGUDO ISABELLE	()
116	CD38	(03820284)LACROIX NATHALIE	(02636641)CHAZOT MORGANE	()
117	CD42	(04204220)VERDIER BRIGITTE	(04214879)VERDIER NATACHA	()
118	CD42	(04309053)SEUX SANDRINE	(04230470)GUIA EVELYNE	()
119	CD42	(04232786)GACHE KELLY	(04232789)OUILLOIN ISABELLE	()
120	CD42	(04230839)ABALLACHE TRACY	(04209083)CEGARRA MARYLINE	()
121	CD69	(06924960)POETE MARTINE	(06928346)BENAYOUN RÉGINE	()
122	CD69	(04202616)MOLLE MARTINE	(03198555)LUNAY AUDREY	()
123	CD69	(00101957)MECHAIN BRIGITTE	(07406097)DE SANTIS ISABELLE	()
124	CD69	(06904352)CHORON PASCALE	(03825323)SCHMITT LAUREDANA	()
125	CD73	(07306265)CHENE SONIA	(07303504)GIRARD SANDRA	()
126	CD73	(07308541)TRACQUI NICOLE	(07308106)LANGLET SYLVIE	()
127	CD73	(07307857)CANTIGET CYNTIA	(07307078)DUHANT GUYLÈNE	()
128	CD73	(07300272)RATTAIRE SIMONE	(07300166)DEVIRAS NICOLE	()
129	CD74	(07409410)RUBIN MATHILDE	(02630539)LEGENDRE SOPHIE	()
130	CD74	(07407490)ROUX VIRGINIE	(01358624)ZARA LORIANE	()
131	CD74	(07410425)PITON PASCALE	(07409736)ROCH VALÉRIE	()
132	CD74	(07411559)GRUNDMANN VIRGINIA	(07410739)DUCLOZ BEATRICE	()

## Format Excel (modifiable)

LISTE DES EQUIPES - LIGUE_2019_DF					
N°	Ligue/Comité/Club	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Poule
101	CD01	DAS NEVES SÉVERINE (00106307)	PHILIPPON CORINNE (06920185)		2
102	CD01	CORBIOLI ANGÉLIQUE (00110571)	CORBIOLI ROLANDE (00110772)		7
103	CD01	CHARAVIT KELLY (00109853)	FORESTIER AUDREY (00111391)		1
104	CD01	BONIFACE MICHÈLE (00105428)	MAILLET EVELYNE (00112408)		8
105	CD07	DESOS ROSE-MARIE (00702973)	CHAMBON PATRICIA (00702815)		5
106	CD07	BARON CÉLINE (02633506)	LETORT VANESSA (00714944)		4
107	CD07	ARSAC SOLANGE (00707755)	LIENARD VALÉRIE (06901019)		6
108	CD07	JULIEN FANNY (00704862)	MATHEVET MARYLINE (00704469)		3
109	CD26	GRAND AUDREY (02680262)	DUC SANDRA (00507312)		3
110	CD26	MINODIER MÉLINDA (02600451)	LEYRAL ANNICK (02600963)		4
111	CD26	RECORDIER SYLVIE (02602654)	GUISERIX FARIN SANDRINE (08411758)		8
112	CD26	DURAND BLANDINE (02635624)	SOEUR CHRISTELLE (02634059)		6
113	CD38	DURAND CARINE (03823579)	CARRIER LAURENCE (03817466)		7
114	CD38	BERRUYER PATRICIA (03815243)	MARTOS SYLVIE (03804033)		1
115	CD38	FARRIEUX NATHALIE (03829851)	AGUDO ISABELLE (03821696)		2
116	CD38	LACROIX NATHALIE (03820284)	CHAZOT MORGANE (02636641)		5
117	CD42	VERDIER BRIGITTE (04204220)	VERDIER NATACHA (04214879)		5
118	CD42	SEUX SANDRINE (04309053)	GUIA EVELYNE (04230470)		2
119	CD42	GACHE KELLY (04232786)	OUILLOIN ISABELLE (04232789)		4
120	CD42	ABALLACHE TRACY (04230839)	CEGARRA MARYLINE (04209083)		6
121	CD69	POETE MARTINE (06924960)	BENAYOUN RÉGINE (06928346)		3
122	CD69	MOLLE MARTINE (04202616)	LUNAY AUDREY (03198555)		1
123	CD69	MECHAIN BRIGITTE (00101957)	DE SANTIS ISABELLE (07406097)		7
124	CD69	CHORON PASCALE (06904352)	SCHMITT LAUREDANA (03825323)		8
125	CD73	CHENE SONIA (07306265)	GIRARD SANDRA (07303504)		8
126	CD73	TRACQUI NICOLE (07308541)	LANGLET SYLVIE (07308106)		1
127	CD73	CANTIGET CYNTIA (07307857)	DUHANT GUYLÈNE (07307078)		5
128	CD73	RATTAIRE SIMONE (07300272)	DEVIRAS NICOLE (07300166)		3
129	CD74	RUBIN MATHILDE (07409410)	LEGENDRE SOPHIE (02630539)		6
130	CD74	ROUX VIRGINIE (07407490)	ZARA LORIANE (01358624)		7
131	CD74	PITON PASCALE (07410425)	ROCH VALÉRIE (07409736)		4
132	CD74	GRUNDMANN VIRGINIA (07411559)	DUCLOZ BEATRICE (07410739)		2

[Retour au Sommaire](#)

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

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

Afficher/ Noms Liste des Engagés Parties Lancées **Impression** Divers MultiPoste Fermer

? N° Poule  Po

**Gestion Terrain Poulés**

**Retardataire**

- Impression Liste des Inscrits
- Impression Fiche(s) de Jeu ←
- Impression Liste Poule
- Impression Graphique Poule
- Impression Graphique Après Poule
- Résultats Arbitrage
- Résultats pour la Presse
- Impression des Absents

19	8		
2	21	G/G	
		G/P	

## 1 – Sélection des fiches à imprimer

← Choix d'impression des fiches, tri par équipe

← Choix d'impression des fiches, tri par poule

## 2 – Choix de l'imprimante

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

Fiche de jeu concours par poule

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

Fiche de jeu concours par élimination directe

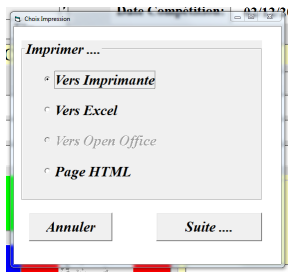
'2024_TS_THONON					
Joueur 1 : RENAUD PHILIPPE					
Joueur 2 : RUBIN BRUNO					
Joueur 3 : HUARD GILLES					
Equipe N° 1			Club : 0744046/PCJ PETANQUE CLUB JACQUE		
Partie	Terrain	Pts	Adversaire		Horaires
			N°	Pts	
1er Tour					
2ème Tour					
Cadrage					
1/64					
1/32					
1/16					
1/8					
1/4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

[Retour au Sommaire](#)

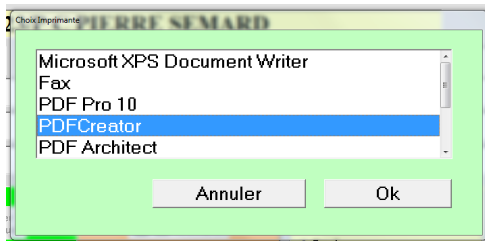
## 3.D.1.B.4.3 – « Impression Liste Poule »

Permet d'imprimer la liste des poules pour affichage

## 1 – Choix du type d'impression



## 2 – Choix de l'imprimante



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

### Format Imprimante

Poule N°: 1		Poule N°: 2	
T:17	126 TRACQUI NICOLE CD73	T:19	101 DAS NEVES SÉVERINE CD01
	122 MOLLE MARTINE CD89		115 FARRIEUX NATHALIE CD38
T:18	114 BERRUYER PATRICIA CD38	T:20	118 SEUX SANDRINE CD42
	103 CHARAVIT KÉLLY CD01		132 GRUNDMANN VIRGINIA CD74
Poule N°: 3		Poule N°: 4	
T:21	128 RATAIRE SIMONE CD73	T:23	106 BARON CÉLINE CD07
	109 GRAND AUDREY CD26		131 PITON PASCALE CD74
T:22	108 JULIEN FANNY CD07	T:24	110 MINODIER MÉLINDA CD06
	121 POETE MARTINE CD89		119 GACHE KELLY CD42
Poule N°: 5		Poule N°: 6	
T:25	127 CANTIGET CYNTIA CD73	T:27	107 ARSAC SOLANGE CD07
	116 LAGROIX NATHALIE CD38		120 ABALLACHE TRACY CD42
T:26	105 DESOS ROSE-MARIE CD07	T:28	112 DURAND BLANDINE CD26
	117 VERDIER BRIGITTE CD42		129 RUBIN MATHILDE CD74
Poule N°: 7		Poule N°: 8	
T:29	102 CORBIOLI ANGÉLIQUE CD01	T:31	104 BONIFACE MICHELE CD01
	123 MECHAIN BRIGITTE CD89		125 CHENE SONIA CD73
T:30	130 ROUX VIRGINIE CD74	T:32	124 CHORON PASCALE CD69
	113 DURAND CARINE CD38		111 RECORDIER SYLVIE CD26

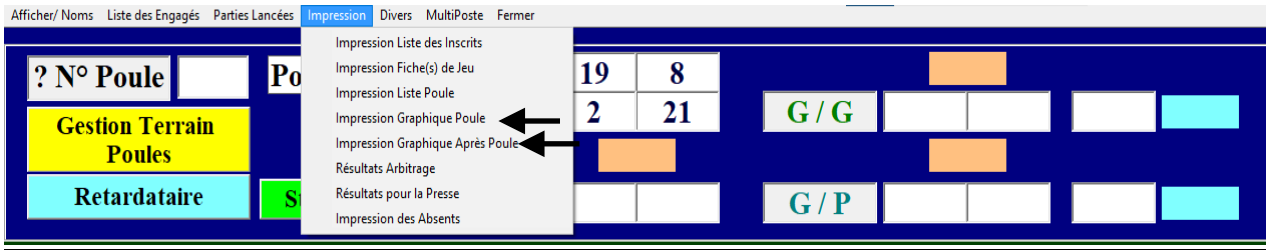
### Format Excel

LISTE DES POULES - LIGUE_2019_DF			
POULE N° 1			
T:17	126	TRACQUI NICOLE	CD73
	122	MOLLE MARTINE	CD89
T:18	114	BERRUYER PATRICIA	CD38
	103	CHARAVIT KÉLLY	CD01
POULE N° 2			
T:19	101	DAS NEVES SÉVERINE	CD01
	115	FARRIEUX NATHALIE	CD38
T:20	118	SEUX SANDRINE	CD42
	132	GRUNDMANN VIRGINIA	CD74
POULE N° 3			
T:21	128	RATAIRE SIMONE	CD73
	109	GRAND AUDREY	CD26
T:22	108	JULIEN FANNY	CD07
	121	POETE MARTINE	CD89
POULE N° 4			
T:23	106	BARON CÉLINE	CD07
	131	PITON PASCALE	CD74
T:24	110	MINODIER MÉLINDA	CD06
	119	GACHE KELLY	CD42
POULE N° 5			
T:25	127	CANTIGET CYNTIA	CD73
	116	LAGROIX NATHALIE	CD38
T:26	105	DESOS ROSE-MARIE	CD07
	117	VERDIER BRIGITTE	CD42
POULE N° 6			
T:27	107	ARSAC SOLANGE	CD07
	120	ABALLACHE TRACY	CD42
T:28	112	DURAND BLANDINE	CD26
	129	RUBIN MATHILDE	CD74
POULE N° 7			
T:29	102	CORBIOLI ANGÉLIQUE	CD01
	123	MECHAIN BRIGITTE	CD89
T:30	130	ROUX VIRGINIE	CD74
	113	DURAND CARINE	CD38
POULE N° 8			
T:31	104	BONIFACE MICHELE	CD01
	125	CHENE SONIA	CD73
T:32	124	CHORON PASCALE	CD69
	111	RECORDIER SYLVIE	CD26

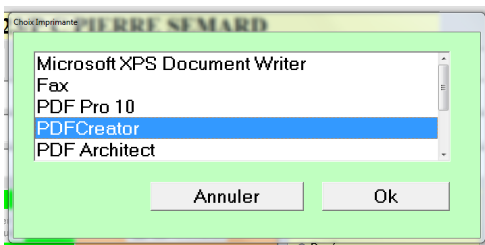
[Retour au Sommaire](#)

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

Permet d'imprimer les graphiques papiers pour suivi manuel.



Choix de l'imprimante



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

Graphique Poule

<p>Poule N°: 1      Ter. N°17/18</p> <p>126   122      G/G   122   114 → 122</p> <p>114   103</p> <p>126   103      P/P   103   114 → 114</p>	<p>Poule N°: 2      Ter. N°19/20</p> <p>101   115      G/G   115   118 → 115</p> <p>118   132</p> <p>101   132      P/P   101   118 → 118</p>
<p>Poule N°: 3      Ter. N°21/22</p> <p>128   109      G/G   109   108 → 109</p> <p>108   121</p> <p>128   121      P/P   121   108 → 108</p>	<p>Poule N°: 4      Ter. N°23/24</p> <p>106   131      G/G   131   110 → 110</p> <p>110   119</p> <p>106   119      P/P   106   131 → 119</p>
<p>Poule N°: 5      Ter. N°25/26</p> <p>127   116      G/G   116   105 → 116</p> <p>105   117</p> <p>127   117      P/P   127   105 → 105</p>	<p>Poule N°: 6      Ter. N°27/28</p> <p>107   120      G/G   120   112 → 112</p> <p>112   129</p> <p>107   129      P/P   107   120 → 120</p>

Graphique Après Poule

1er TOUR

26	19	23	21	21	17	23	24	Jeu								
119	114	116	112	108	109	115	110	125	123	120	102	105	124	118	122	Gagnant
119	112	109	110	125	120	105	122									

CADRAGE

21	22	24	19	Jeu				
105	119	120	110	125	112	122	109	Gagnant
119	110	112	109					

T8/T4/T2/T1

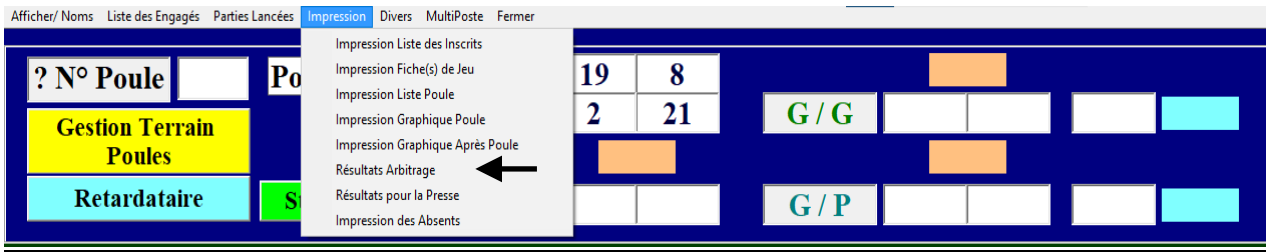
22	20	Jeu		
112	119	109	110	Gagnant
119	110			

18	Jeu	
119	110	Gagnant
110		

[Retour au Sommaire](#)

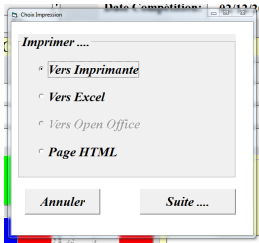
### 3.D.1.B.4.5 – « Impression Résultats Arbitrage »

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

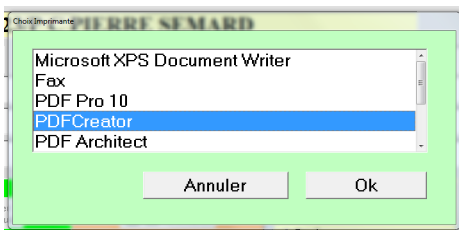


- Permet d'imprimer le résultat arbitrage ou de créer un fichier Excel, Open Office ou une Page HTML.

## 1 – Choix du type d'impression

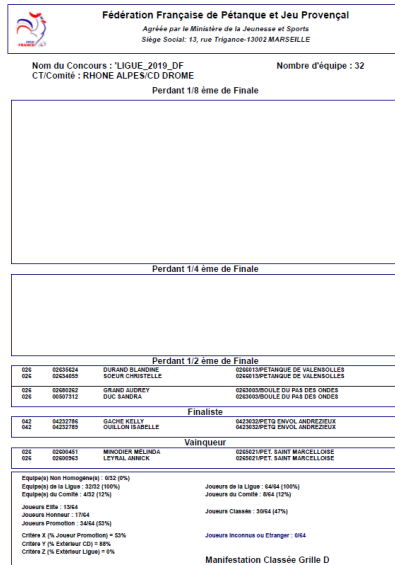


## 2 – Choix de l'imprimante

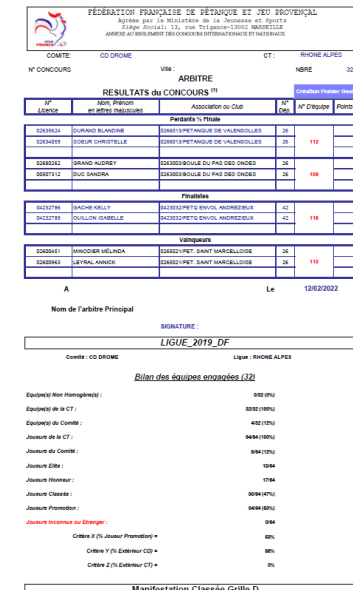


- Ci-dessous un exemple d'impression du résultat arbitrage.

### Format Imprimante



### Format Excel



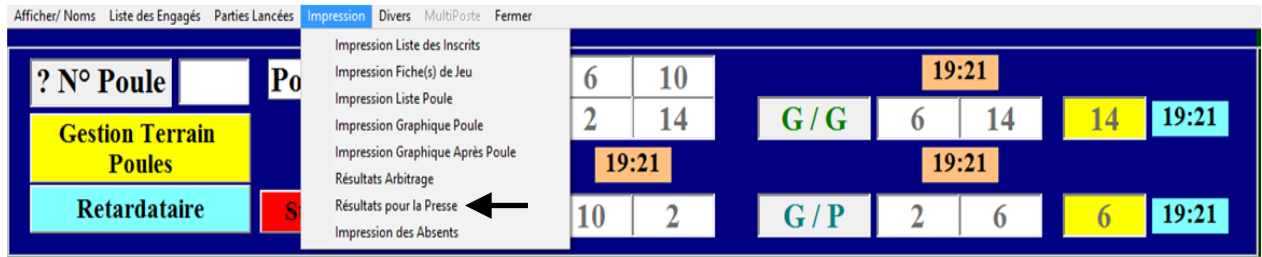
## Info pour les Comités Départementaux pour la saisie des résultats dans Geslico :

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

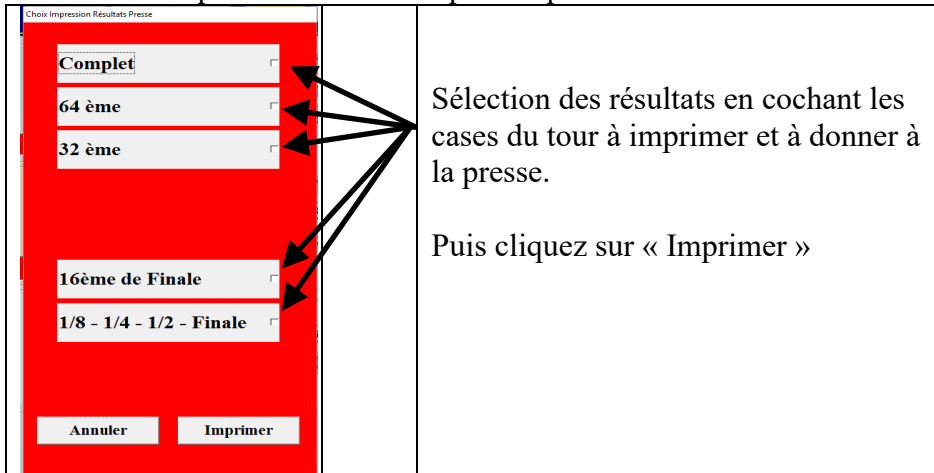
[Retour au Sommaire](#)

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

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



- Permet d'imprimer les résultats pour la presse



Ci-dessous le résultat généré.

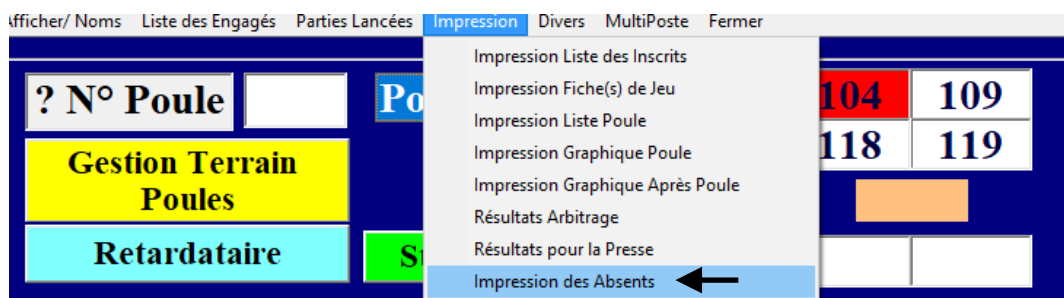
1/8 de Finale 'National_Roanne	
0695085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236) LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE (0693217) PETANQUE COLZONNAISE	13 - 10
0691456 DENIS BENJAMIN (0693236) LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE (0693217) PETANQUE COLZONNAISE	13 - 10
0423041 DIANA OTTAVIO (0423031) PETANQUE CHAZELLOISE	4 - 13
0423043 FLORESTIER FLORIAN (0421006) PETANQUE RPA GERBIENNE	4 - 13
0423151 BERARDIER KEVIN (0421006) PETANQUE RPA GERBIENNE	4 - 13
0421021 COPIN JEAN-FRANÇOIS (0424064) ROANNE	6 - 13
0420487 BARRET OLIVIER (0424064) PETANQUE COSTELLOISE	6 - 13
0420310 MARTINON JÉRÔME (0420305) PETANQUE COSTELLOISE	6 - 13
0690307 PAROCH SÉBASTIEN (0694026) CLUB PETANQUE BRON TERRALLON (0692078) MICHEL-FRÉDÉRIC (0710386) AMIS PET-BOLIBRON LANCY	13 - 08
0692249 BILLET ANTHONY (0694026) CLUB PETANQUE BRON TERRALLON (0692078) MICHEL-FRÉDÉRIC (0710386) AMIS PET-BOLIBRON LANCY	13 - 08
0515855 CALLOT PIERRE-OLIVIER (0691027) PETANQUE CANITS	13 - 08
0746238 RAMAHEFANTANINA MIKE (0744026) LE SALEYE PETANQUE	13 - 9
0740271 RAMAONARIVONY ANDRIANA (0744026) LE SALEYE PETANQUE	13 - 9
0110231 0801 EMILE PIRRIK (I)	13 - 9
0420262 FRICAUD ERIC (0424064) ROANNE	13 - 6
0061312 BONNET SYLVAIN (0061013) PETANQUE ANTEBOISE	13 - 6
0441027 OLMOS JEAN-FRANÇOIS (0160094) TOURNIERS	13 - 6
0422120 SOLER-BELMONTÉ MICHEL (0421009) D'ÉCOLES LA TALAUDIÈRE (0692287) PALLET CYRIL (0424064) ROANNE	13 - 2
0420121 TRAPPAUX BERNARD (0421009) D'ÉCOLES LA TALAUDIÈRE	13 - 2
0422123 VIGNAND MICHEL (0422104) CHAZEAU FIRMINY	13 - 2
0420770 PEYROT ALAIN (0422087) SAINT-ÉTIENNE PETANQUE	7 - 13
0420778 PEYROT CÉDRIC (0422087) SAINT-ÉTIENNE PETANQUE	7 - 13
0394095 MOULIN ERIC (0422104) CHAZEAU FIRMINY	7 - 13
1/4 de Finale	
0420498 PERALDA HIPPOLYTE (0424035) PÉTO DU VIEUX BEAULIEU	13 - 13
0420479 SOLER THÉRIER (0424035) PÉTO DU VIEUX BEAULIEU	13 - 13
0160205 BALLY CHRISTOPHE (0160205) S. MOULON PETANQUE	13 - 13
0420265 FRICAUD ERIC (0424064) ROANNE	13 - 3
0061312 BONNET SYLVAIN (0061013) PETANQUE ANTEBOISE	13 - 3
0441027 OLMOS JEAN-FRANÇOIS (0160094) TOURNIERS	13 - 3
0746238 RAMAHEFANTANINA MIKE (0744026) LE SALEYE PETANQUE	4 - 13
0740271 RAMAONARIVONY ANDRIANA (0744026) LE SALEYE PETANQUE	4 - 13
0110231 0801 EMILE PIRRIK (I)	4 - 13
0690425 FLAMIER JULIEN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	13 - 0
0692106 LOISEMANT FABEN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	13 - 0
06918615 TONTI KEVIN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	13 - 0
1/2 Finale	
0692106 LOISEMANT FABEN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	13 - 9
06918615 TONTI KEVIN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	13 - 9
0695085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236) LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE (0693217) PETANQUE COLZONNAISE	13 - 0
0691456 DENIS BENJAMIN (0693236) LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE (0693217) PETANQUE COLZONNAISE	13 - 0
0691874 POZAT BENJAMIN (0693212) PETANQUE DES PETITS BROTTÉAUX (0401027) OLMOS JEAN-FRANÇOIS (0160094) TOURNIERS	13 - 0
Finale	
0692106 LOISEMANT FABEN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	4 - 13
06918615 TONTI KEVIN (0692134) PETANQUE CLUB DE VERNASON	4 - 13
0695085 DUPUY SÉBASTIEN (0693236) LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE (0693217) PETANQUE COLZONNAISE	4 - 13
0691456 DENIS BENJAMIN (0693236) LES AMIS DE LA PETANQUE MARDORE (0693217) PETANQUE COLZONNAISE	4 - 13
0691874 POZAT BENJAMIN (0693212) PETANQUE DES PETITS BROTTÉAUX (0401027) OLMOS JEAN-FRANÇOIS (0160094) TOURNIERS	4 - 13

[Retour au Sommaire](#)

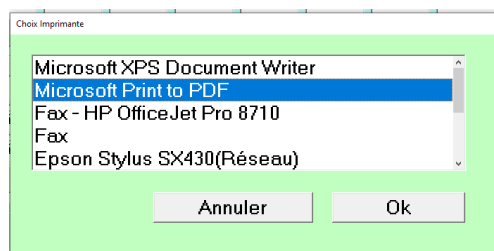


### 3.D.1.B.4.7 – « Impression des Absents »

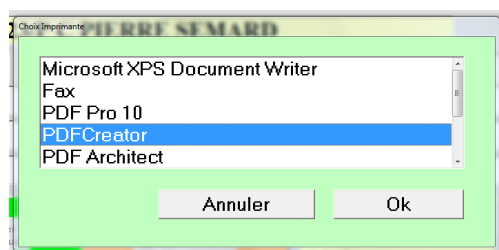
Si vous voulez imprimer le rapport des équipes absentes, vous cliquez sur « **Impression** », puis sélectionnez « **Impression des Absents** ». Vous êtes reliés à une imprimante, l'édition des résultats se fait de suite, avec toutes les coordonnées des joueurs qui composent les équipes absentes.



#### 1 – Choix du type d'impression



#### 2 – Choix de l'imprimante



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

#### 'CHPT\_TF\_2023 Liste des Absents

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

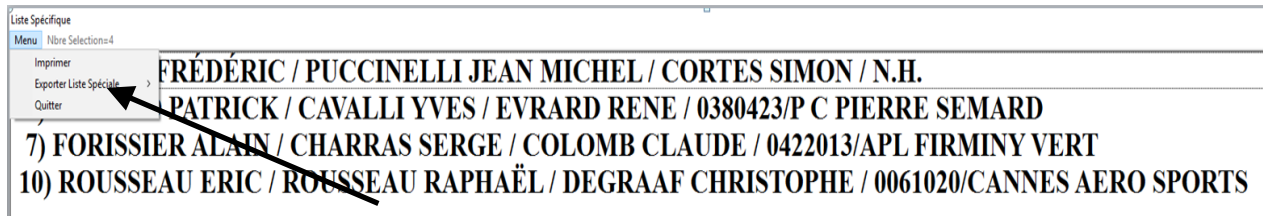
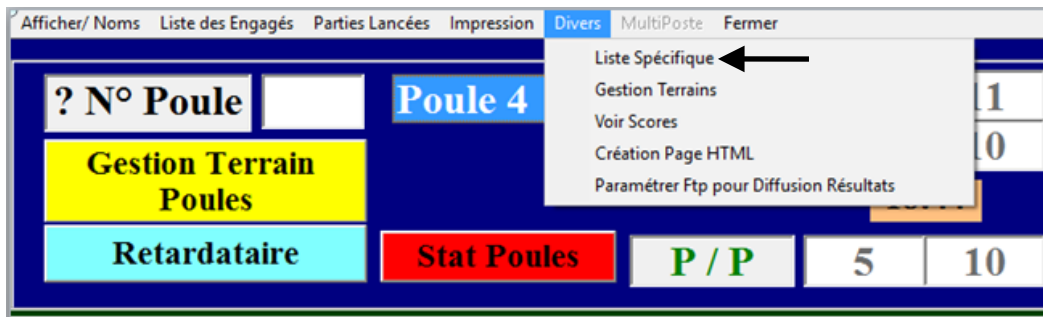
[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.B.5 – Divers

#### 3.D.1.B.5.1 – « Liste Spécifique »

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

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



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

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

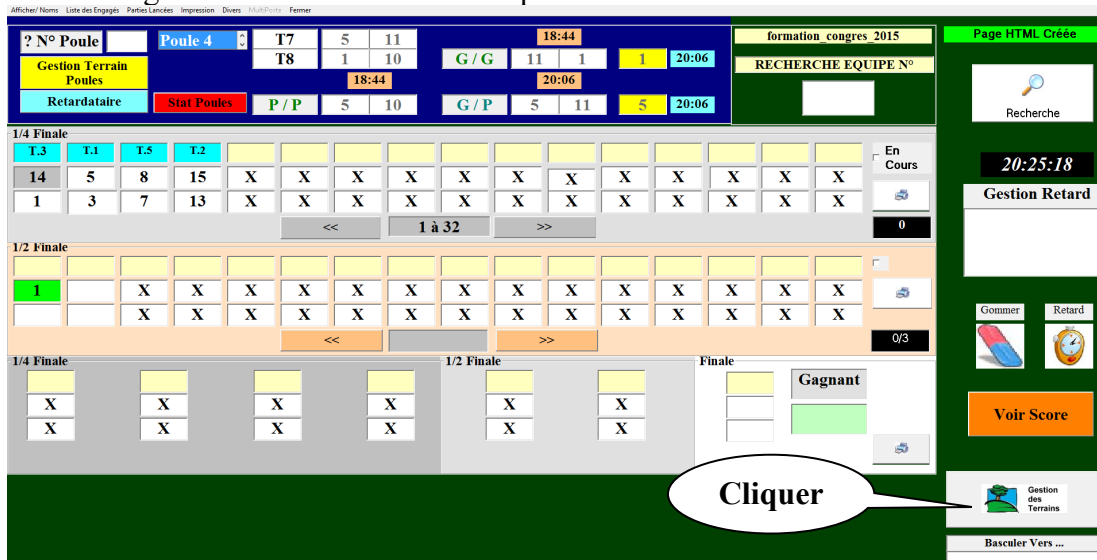
Ce fichier se trouve dans le répertoire « Gestion Concours »

[Retour au Sommaire](#)

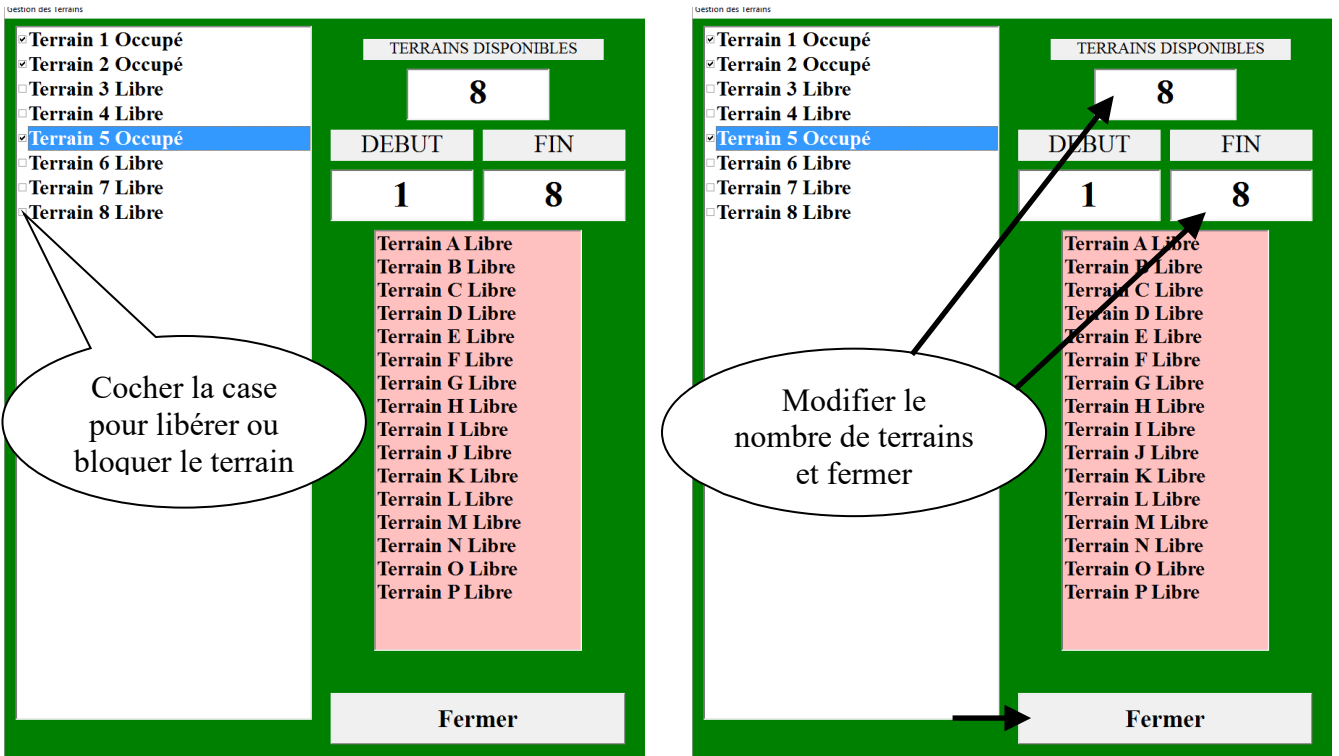
### 3.D.1.B.5.2- Gestion des terrains

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

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

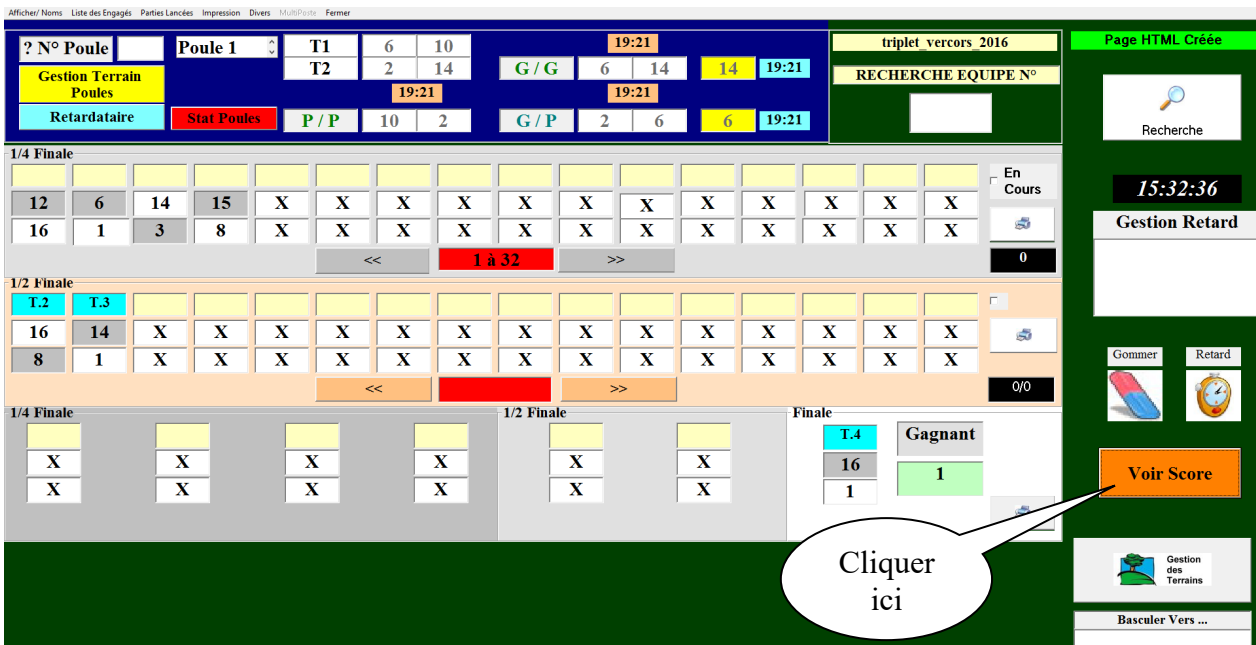


Dans la fenêtre Gestion des Terrains, ajouter les terrains ou libérer et bloquer les terrains en cochant les cases qui précèdent les n° de terrain.



[Retour au Sommaire](#)

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



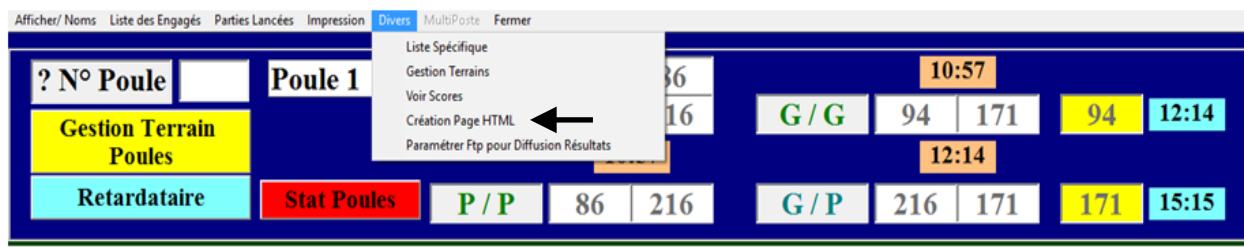
Si vous voulez rentrer ou modifier les scores des parties finales.

8ème de Finale				Quart de Finale			
		0	0	REYGAZA MICHEL VERNILE ALEX BOUQUIN ROGER N.H.	CAMUS PASCAL PETIOT MICHEL CARVELLO JEAN MICHEL 0380423 P C PIERRE SEMARD	12	13
		+	+			+	+
		0	0	KASSI PATRICK WINTERSTEIN ALEXIS MODESTE JEAN-FRANCOIS N.H.	PERRIN FRÉDÉRIC PUCCINELLI JEAN MICHEL CORTES SIMON N.H.	5	13
		+	+			+	+
		0	0	LEWANDOWSKI MARC ROCHET JACQUES MARGERIT OLIVIER N.H.	MADANI KARIM SORANZO OLIVIER MERCIER DANIEL N.H.	13	6
		+	+			+	+
		0	0	VILLARET JEAN LEROY CHRISTOPHER FERBER FRÉDÉRIC 0340214/PALAVAS PETANQUE	PANAZZA LUDOVIC BARBARA JOSÉ TESTA CYRIL N.H.	10	13
		+	+			+	+
Demi - Finale				Finale			
		0	0	CAMUS PASCAL PETIOT MICHEL CARVELLO JEAN-MICHEL 0380423 P C PIERRE SEMARD	PANAZZA LUDOVIC BARBARA JOSÉ TESTA CYRIL 0380423 P C PIERRE SEMARD	13	12
		+	+			+	+
		0	0	LEWANDOWSKI MARC ROCHET JACQUES MARGERIT OLIVIER N.H.	PERRIN FRÉDÉRIC PUCCINELLI JEAN MICHEL CORTES SIMON N.H.	10	13
		+	+			+	+
Finale				Finale			
		0	0	CAMUS PASCAL PETIOT MICHEL CARVELLO JEAN-MICHEL 0380423 P C PIERRE SEMARD	PERRIN FRÉDÉRIC PUCCINELLI JEAN MICHEL CORTES SIMON N.H.	9	13
		+	+			+	+
		0	0	Evolution du Score 0-0/			
		+	+	Envoi Résultats Site			
				FERMER			

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.B.5.4 – « Création Page HTML »

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



- Ci-dessous un exemple

[Lien vers Résultats Par Equipes](#)

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

**Résultats FINALE**

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

Evolution du Score 0-0/

**Résultats 1/2 FINALE**

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

**Résultats 1/4 de Finale**

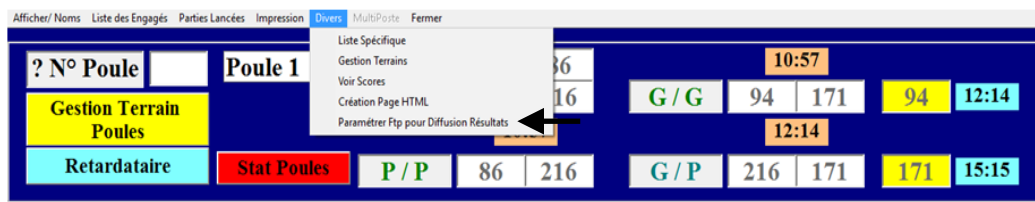
Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Nom de l'équipe - n° du comité ou ligue	Score
PERALEDA HIPPOLYTE SOLER THIERRY BAILLY CHRISTOPHE (N.H.)	DUPUY SEBASTIEN DENIS BENJAMIN POIZAT BENJAMIN (N.H.)	5 - 13
FRICAUD ERIC BONNET SYLVAIN OLMOS JEAN FRANCOIS (N.H.)	PARODI SEBASTIEN BILLET ANTHONY CAILLOT PIERRICK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

[Retour au Sommaire](#)

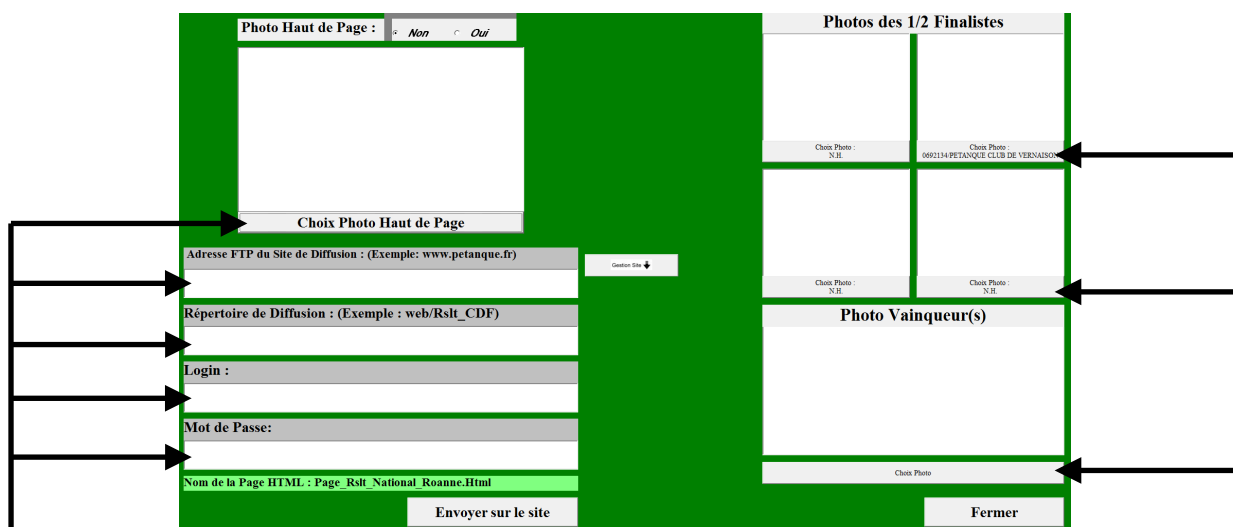
### 3.D.1.B.5.5 – « Paramétrer Ftp pour Diffusion Résultats »

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

Cette fonction permet de mettre également les photos des quatre équipes demi-finalistes et du vainqueur en ligne.



Fenêtre de paramétrage :



Lignes de paramétrage pour envoyer les résultats sur le site

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



[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.B.6 – Multiposte

Ce module n'existe que pour le graphique par Poule 4 / ED

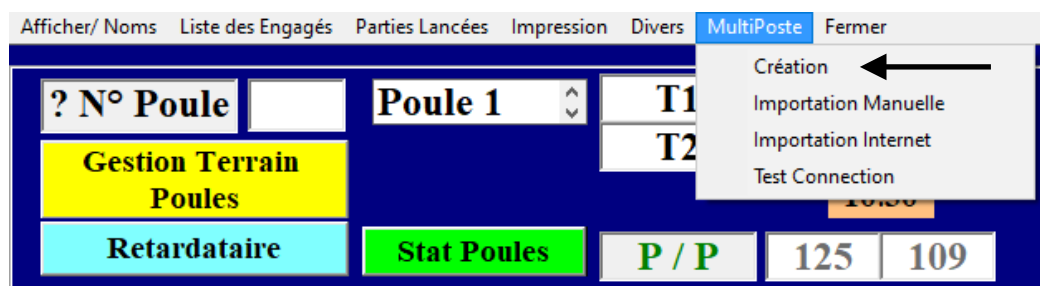
Cette fonction permet de multiplier les points d'entrée des résultats pour les parties de poule et des parties du premier tour après les poules sur plusieurs postes (le poste principal et les postes auxiliaires) pour fluidifier les prises de résultats. Chaque poste GERE ses poules attribuées au tirage. A partir des parties de cadrage les résultats sont rentrés uniquement sur le poste principal et les tirages deviennent intégraux de ce fait.

AVANTAGE de cette fonction : fluidité de la prise de résultat.

INCONVENIENT de cette fonction : le tirage de la partie après les poules est géré par poste (le tirage n'est pas intégral mais uniquement entre les équipes gérées par ce même poste).

[Retour au Sommaire](#)

#### 3.D.1.B.6.1 – Création



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

Fenêtre à l'ouverture

The 'Gestion Multi-Sites' window shows the following data:

Nbre de Sites	1	Site N° 1 Gestion Poule	1	39
		Site N° 2 Gestion Poule	0	0
Nbre Poule	39	Site N° 3 Gestion Poule	0	0
		Site N° 4 Gestion Poule	0	0
		Site N° 5 Gestion Poule	0	0
		Site N° 6 Gestion Poule	0	0

Validation Site par <Entrer> ou <TAB>

Buttons: Annuler ... Suite ...

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

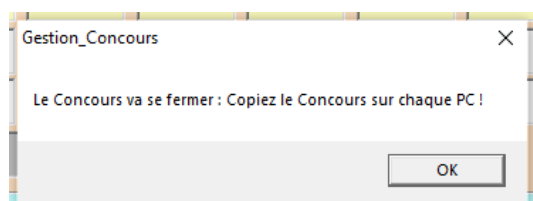
The 'Gestion Multi-Sites' window after configuration shows the following data:

Nbre de Sites	3	Site N° 1 Gestion Poule	1	13
		Site N° 2 Gestion Poule	14	26
Nbre Poule	39	Site N° 3 Gestion Poule	27	39
		Site N° 4 Gestion Poule	0	0
		Site N° 5 Gestion Poule	0	0
		Site N° 6 Gestion Poule	0	0

Validation Site par <Entrer> ou <TAB>

Buttons: Annuler ... Suite ...

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



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

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

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

Fenêtre du graphique de l'ordinateur 1.

1<sup>ère</sup> poule du graphique

Afficher/ Noms Liste des Engagés Parties Lancées Impression Divers MultiPoste Fermer

? N° Poule	Poule 1	T1	128	11		333333
Gestion Terrain		T2	94	59	G / G	
Retardataire	Stat Poules	P / P			G / P	

1er Tour

78																	
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Cadrage

X	X	X				X	X	X									

16<sup>ème</sup>

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dernière poule du graphique

Afficher/ Noms Liste des Engagés Parties Lancées Impression Divers MultiPoste Fermer

? N° Poule	Poule 13	T25	15	126
Gestion Terrain		T26	82	45
Retardataire	Stat Poules	P / P		



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

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

Fenêtre du graphique de l'ordinateur 2.

1<sup>ère</sup> poule du graphique

? N° Poule	Poule 14	T27	77	30	333333	
Gestion Terrain Poules	T28	93	123	G / G	RECHERCHE EQUIPE N°	
Retardataire	Stat Poules	P / P	G / P			

1er Tour

1 à 32

78

Dernière poule du graphique

? N° Poule	Poule 26	T51	55	116
Gestion Terrain Poules	T52	127	16	
Retardataire	Stat Poules	P / P		

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

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

Fenêtre du graphique de l'ordinateur 3.

1<sup>ère</sup> poule du graphique

? N° Poule	Poule 27	T53	23	53	333333	
Gestion Terrain Poules	T54	151	111	G / G	RECHERCHE EQUIPE N°	
Retardataire	Stat Poules	P / P	G / P			

1er Tour

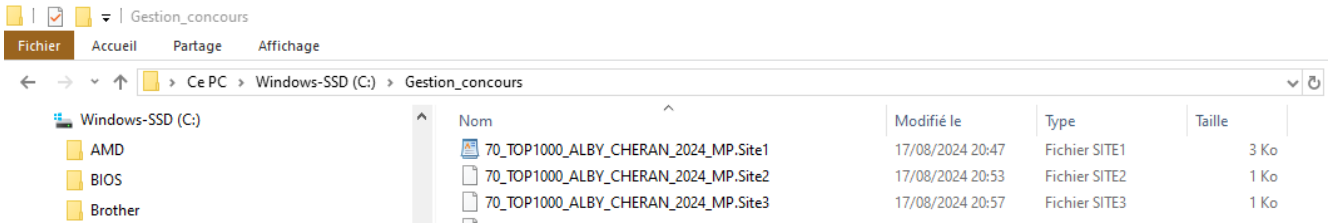
1 à 32

78

Dernière poule du graphique

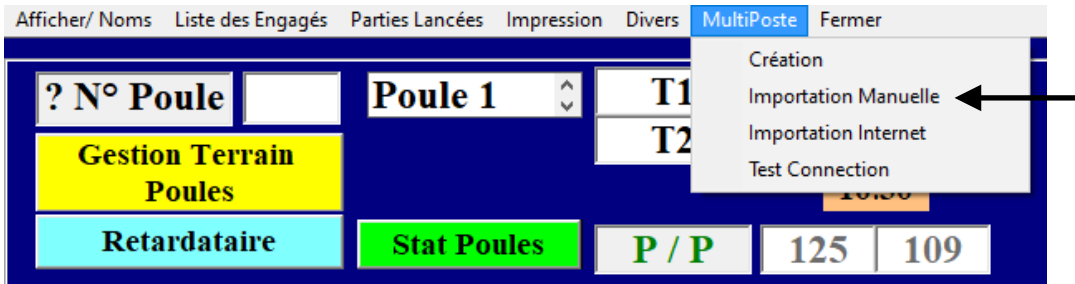
? N° Poule	Poule 39	T77	96	141
Gestion Terrain Poules	T78	13	48	
Retardataire	Stat Poules	P / P		

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



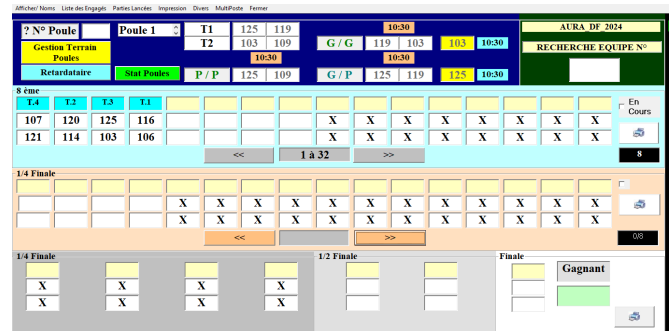
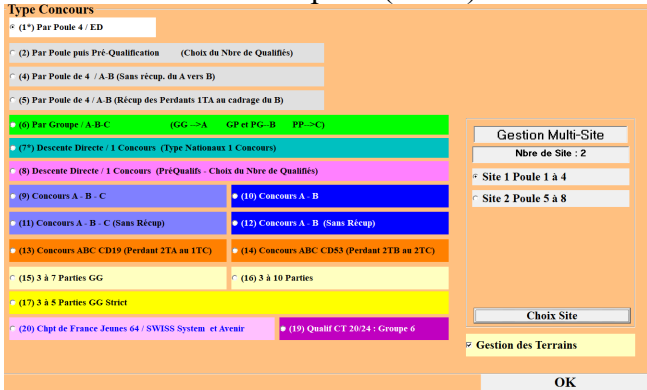
[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.B.6.2 – Importation Manuelle

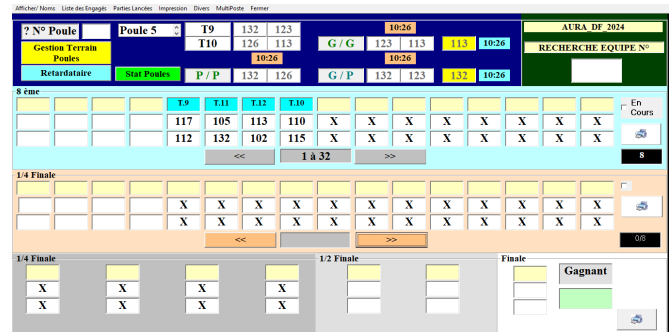
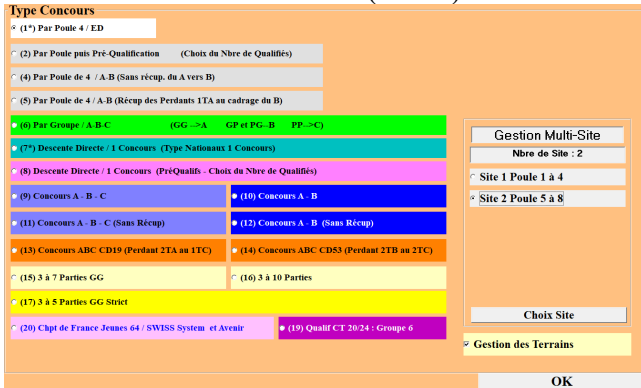


Cette fonction sert pour importer les saisies de résultat des sites annexes (Site 2, Site 3, etc...) dans l'ordinateur principal (Site 1) qui gère la suite du concours à partir du cadrage.

#### Saisie Ordinateur Principal 1 (Site 1)



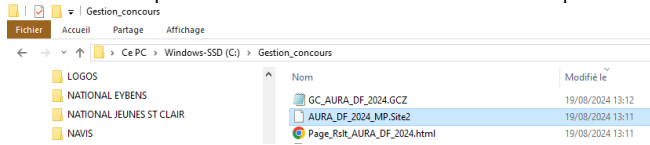
#### Saisie Ordinateur Annexe 2 (Site 2)



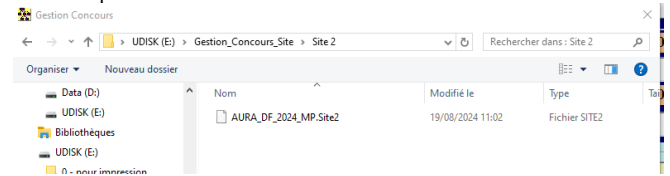
Importation des résultats de l'ordinateur 2 vers l'ordinateur 1 en manuel

1 – Sur l'ordinateur 2, copier sur une clé USB le fichier « xxxxxx\_MP\_Site2 qui se trouve dans le répertoire Gestion Concours de l'ordinateur 2 (Site 2)

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

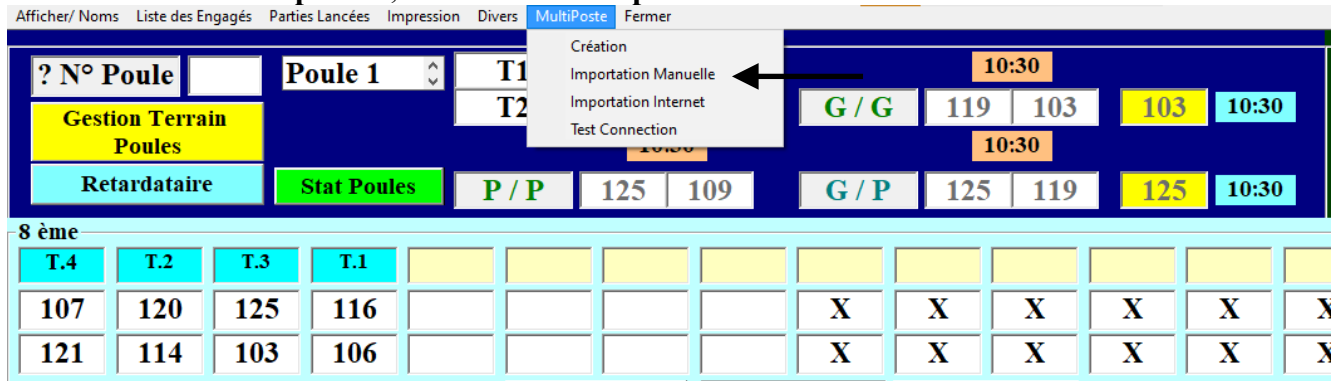


Fichier copié dans la clé USB

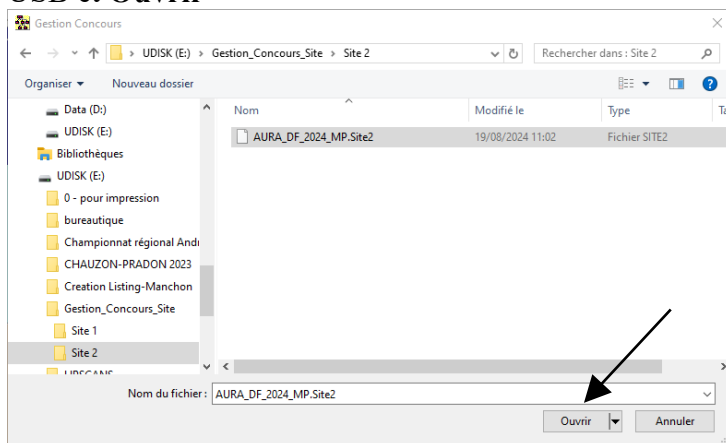


2 – Sur l'ordinateur principal 1, importer les résultats du site 2.

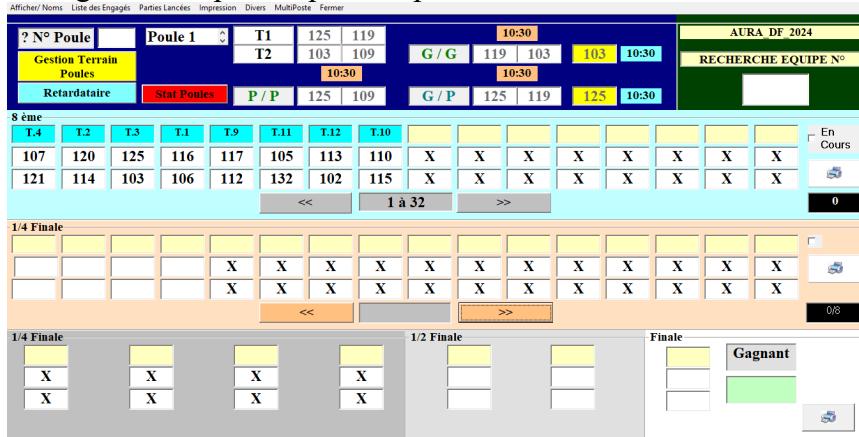
Dans le Menu « **Multiposte** », sélectionner « **Importation Manuelle** »



Après avoir cliquer sur « **Importation Manuelle** » sélectionner le fichier « xxxxxx\_MP\_Site2 » de la clé USB et **Ouvrir**

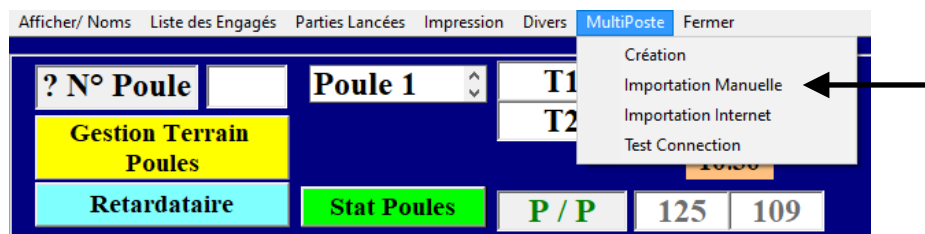


Les résultats du site 2 sont importés dans l'ordinateur principal pour la gestion du graphique à partir du cadrage ou 2<sup>ème</sup> partie après les poules



[Retour au Sommaire](#)

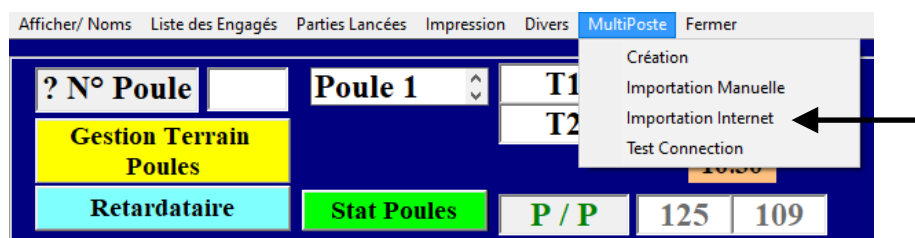
### 3.D.1.B.6.3 – Importation Internet



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

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

### 3.D.1.B.6.4 – Test Connection



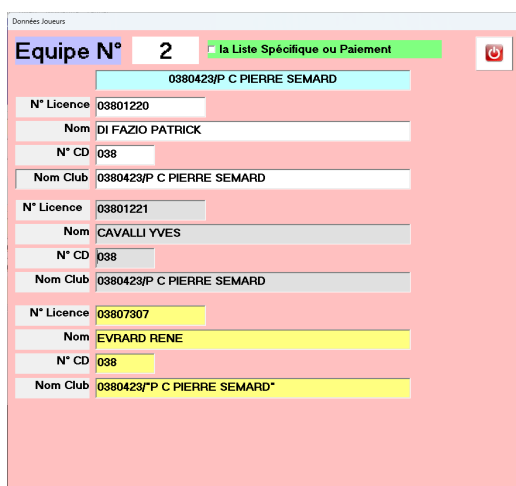
Cette fonction sert à vérifier le transfert automatique via « Ftp » si elle fonctionne.

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.C – Affichage fiche équipe

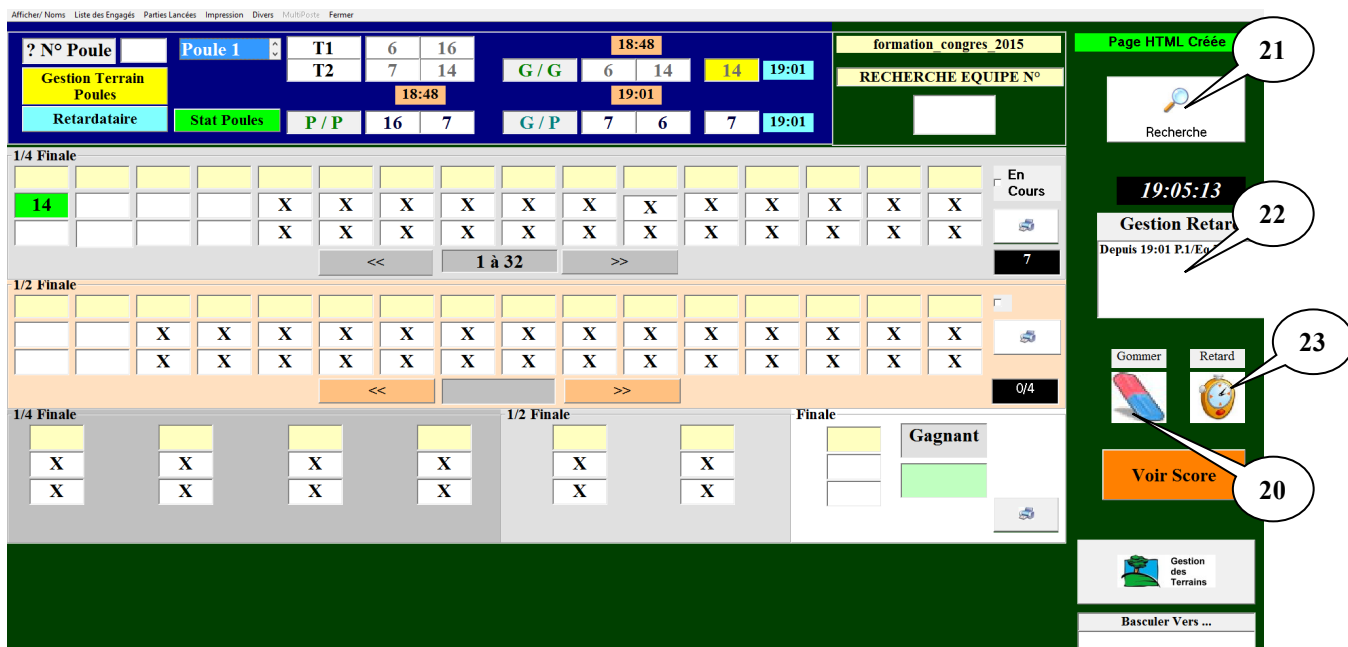
En faisant un clic droit sur le n° d'équipe dans le graphique, vous allez sur la fiche de l'équipe.

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



[Retour au Sommaire](#)

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



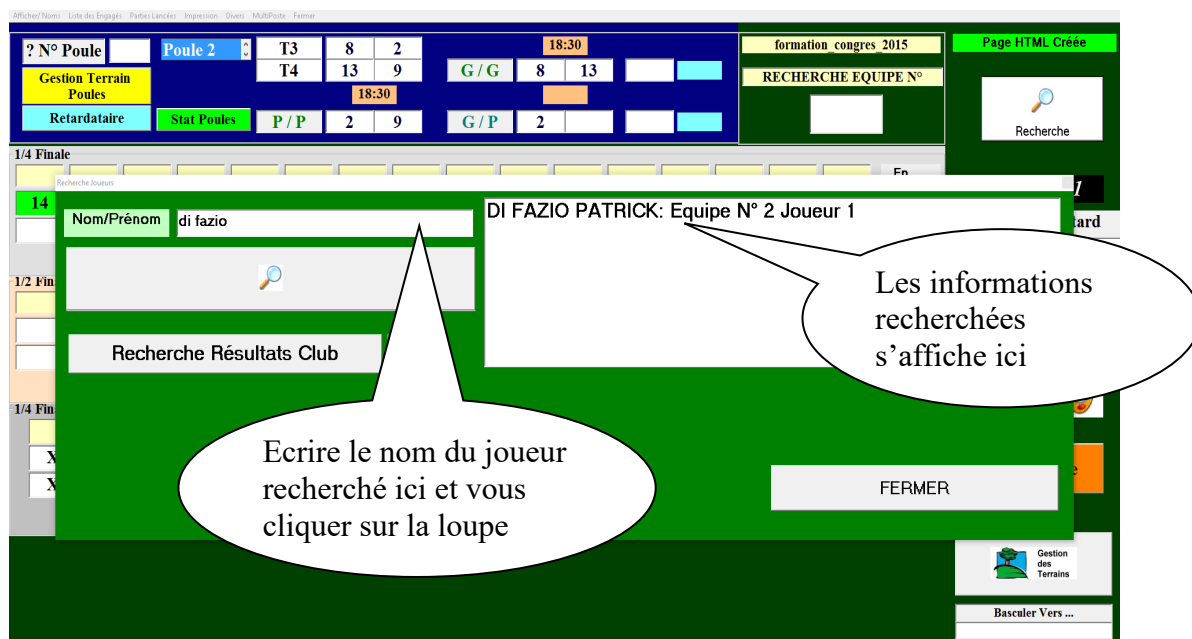
#### La Gomme (Zone 20).

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

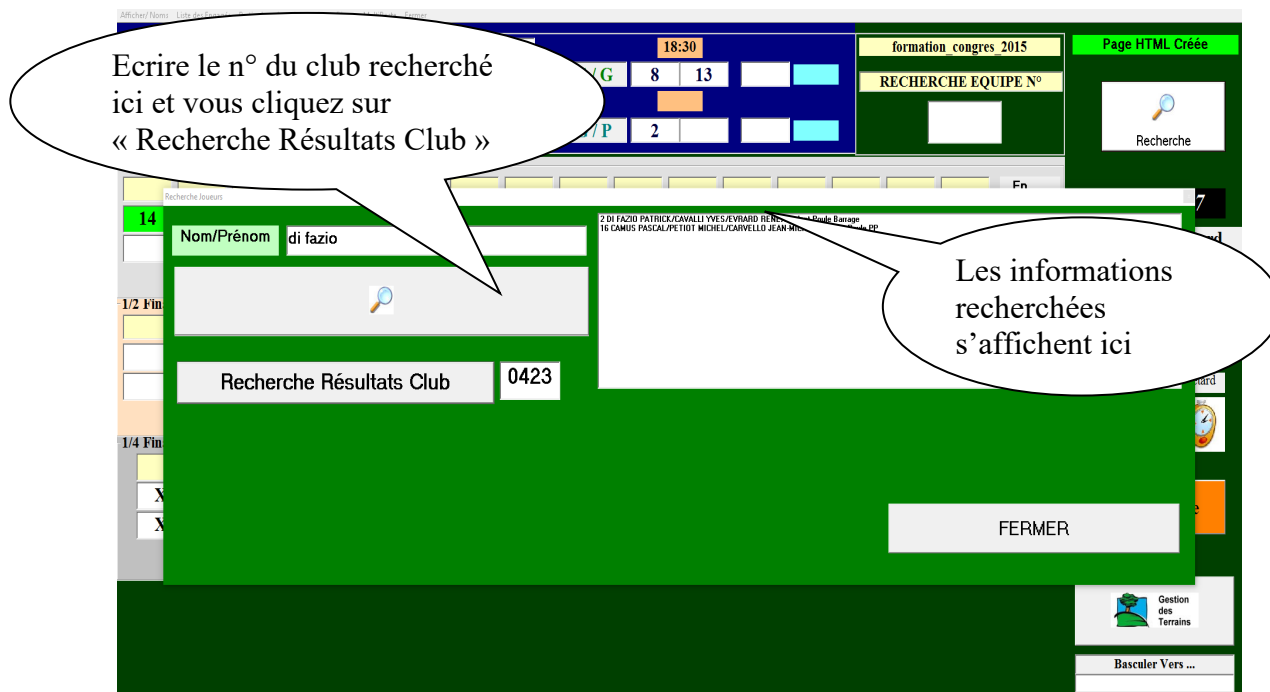
[Retour](#)

#### La Loupe Recherche (Zone 21).

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



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



[Retour](#)

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

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

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



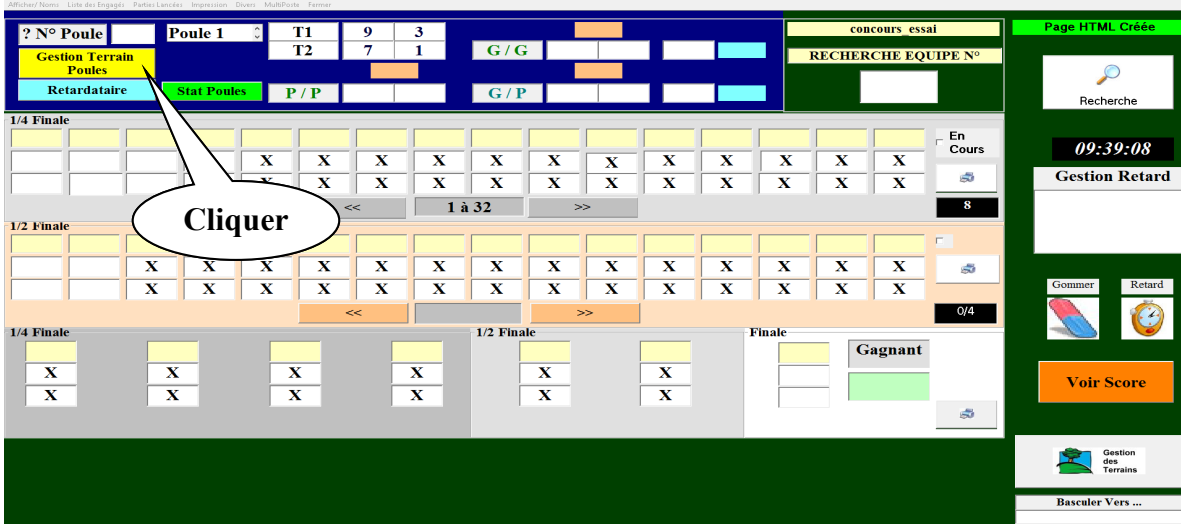
[Retour](#)

[Retour au Sommaire](#)

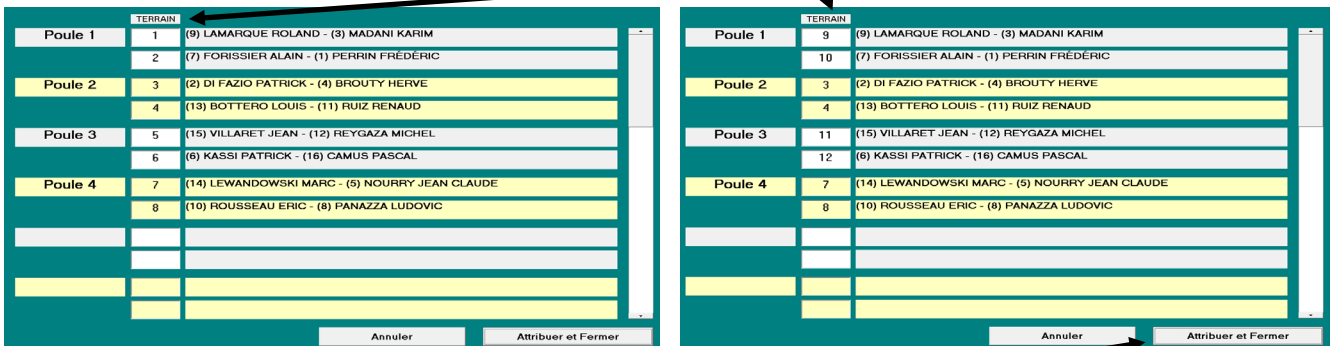
### 3.D.1.E – Gestion des terrains Poules

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

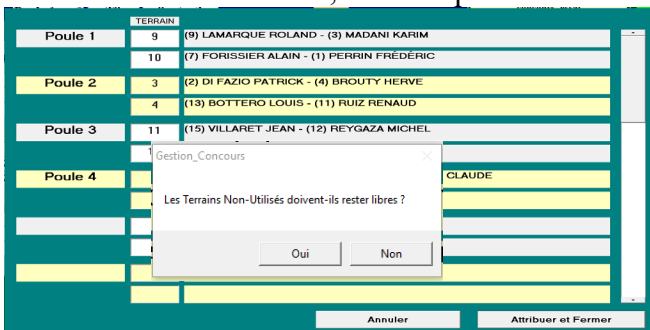
Cliquer sur l'onglet « Gestion des Terrains Poules » pour accéder au module de modification des Terrains.



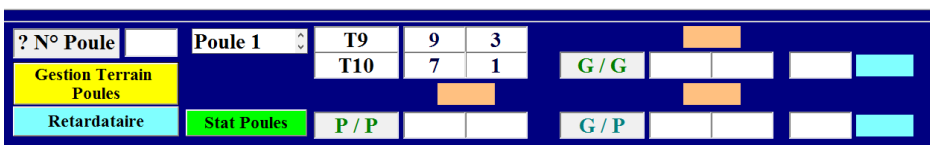
Pour modifier les terrains après avoir au préalable rajouté des terrains (voir chapitre précédent), vous modifiez simplement les n° de jeux dans la colonne « TERRAIN »



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



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



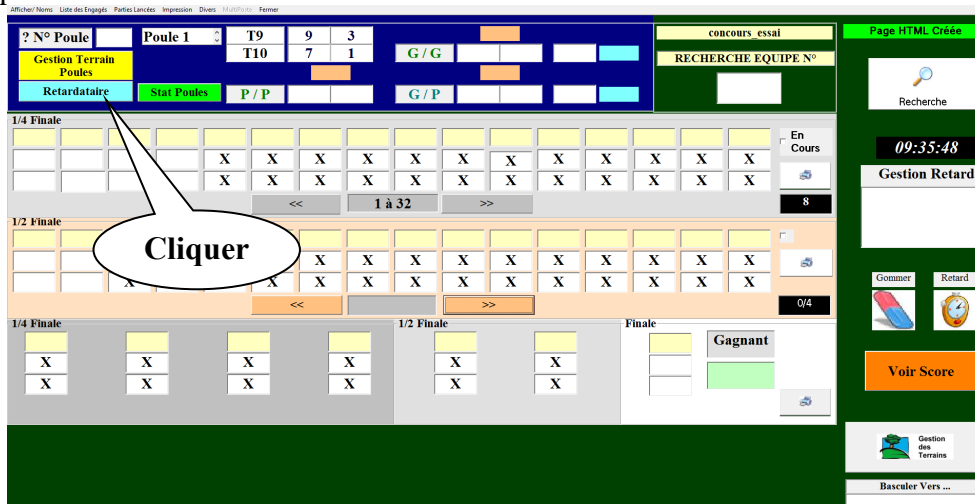
[Retour au Sommaire](#)



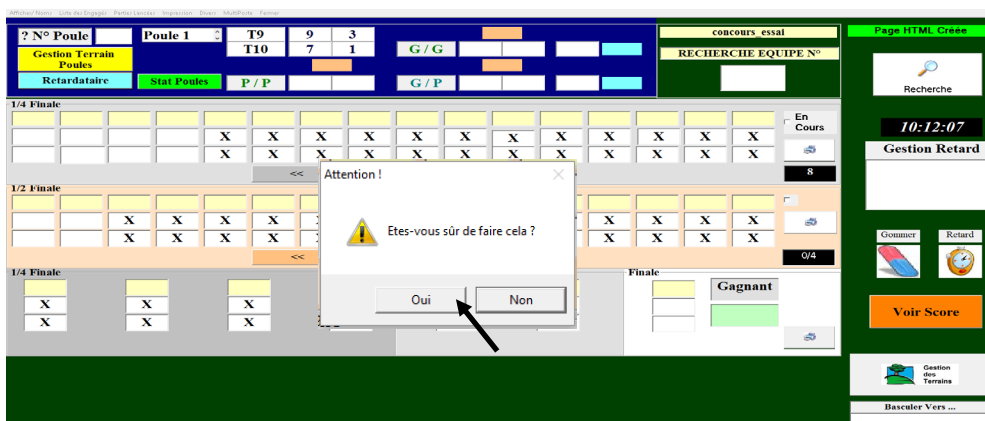
### 3.D.1.F – Retardataires

Permet de rajouter des équipes ou des poules après le tirage et avant le début du concours (cette opération se fait automatiquement).

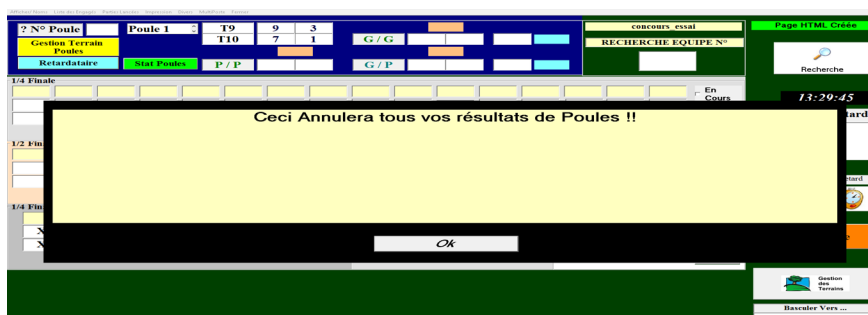
Etape 1 : cliquer sur « Retardataires »



Etape 2 : cliquer sur « Oui » après avoir sélectionné « Retardataires »



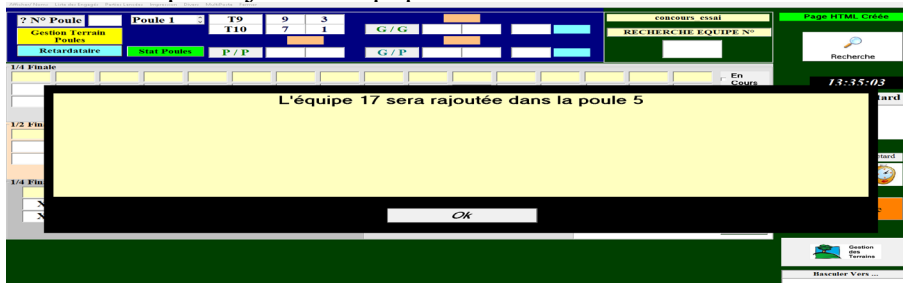
Etape 3 : cliquer sur « Ok » pour confirmer l'action



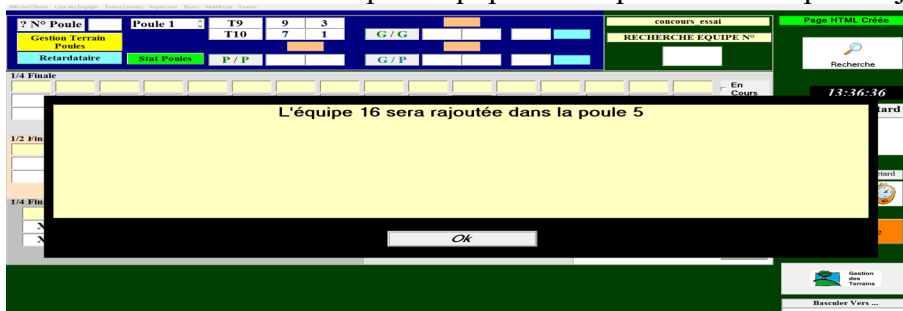
Etape 4 : cliquer sur « Ok » - soit ajout d'une poule ou complète une poule de 3



Etape 5 : cliquer sur « Ok » pour ajouter l'équipe



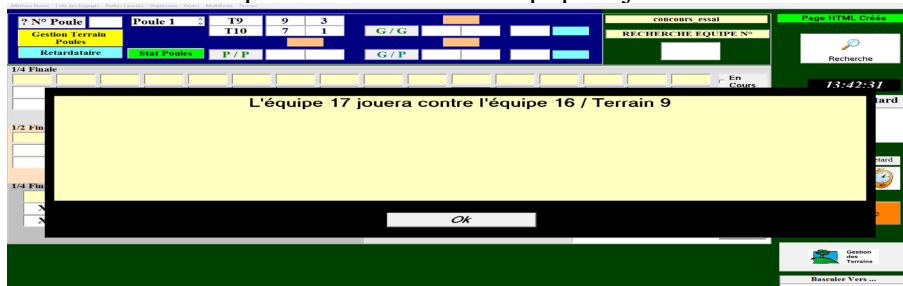
Etape 6 : cliquer sur « Ok » - dans cet exemple l'équipe sera déplacée dans la poule ajoutée.




Etape 7 : cliquer sur « Ok » - dans cet exemple l'équipe sera déplacée dans la poule ajoutée



Etape 8 : cliquer sur « Ok » - indique l'adversaire de l'équipe rajoutée



Etape 9 : renseigner la fiche de l'équipe supplémentaire puis cliquer sur «  » pour fermer la fenêtre.

The screenshot shows the 'Equipe N° 17' form with the following fields:

- N° Licence: N.H.
- Nom: [empty]
- N° CD: [empty]
- Nom Club: [empty]
- N° Licence: [empty]
- Nom: [empty]
- N° CD: [empty]
- Nom Club: [empty]
- N° Licence: [empty]
- Nom: [empty]
- N° CD: [empty]
- Nom Club: [empty]

La fiche renseignée

The screenshot shows the 'Equipe N° 17' form with the following fields filled:

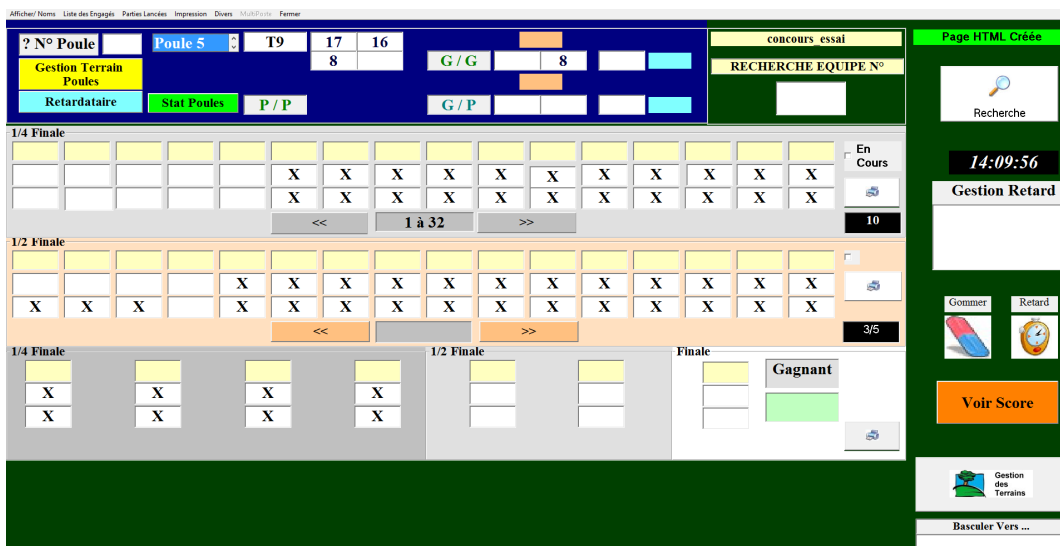
- N° Licence: 0380401/ABIM PONT DE CLAIX
- Nom: AMICO RENE
- N° CD: 038
- Nom Club: 0380401/ABIM PONT DE CLAIX
- N° Licence: 03800983
- Nom: JACQUET JEAN-CLAUDE
- N° CD: 038
- Nom Club: 0380401/ABIM PONT DE CLAIX
- N° Licence: 03804909
- Nom: GOIRATON FABIEN
- N° CD: 038
- Nom Club: 0380401/ABIM PONT DE CLAIX

Etape 10 : cliquer sur « Ok » pour finaliser l'opération

The screenshot shows a confirmation dialog box with the text "Opération Effectuée !!!" and an "Ok" button. The background interface shows the 'Equipe N° 17' form and a table with the following data:

T9	9	3	
T10	7	1	

L'équipe 17 est ajoutée en poule 5. (cette poule 5 a été ajoutée avec modification des tirages en poules 3 et 4 qui sont devenues poules de 3, d'où utilisation de cette fonction avec précaution dans certains cas.




[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.G – Equipe absente

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

Poule 1	T1	30	8
	T2	39	18

Poule 1	T1	30	8
	T2	39	18

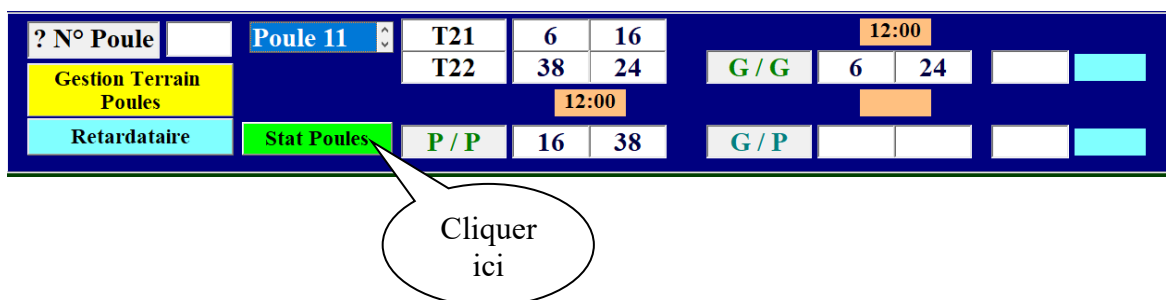
L'équipe 39 est absente. Pour le signaler sur le graphique pointé l'équipe et simultanément appuyé sur la touche « MAJ » du clavier «  » et cliquer avec la souris sur le numéro d'équipe à mettre absente. Pour désélectionner, faire la même opération

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.1.H – Statistique Poule

Visualise les poules qui ne sont pas terminées.

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



Cette fenêtre visualise les poules non terminées.

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

Statistiques Poules

Nbre Poules Non Terminées 2

Poule 1 Non Terminée : Terrain 1/2  
Poule 2 Non Terminée : Terrain 3/4

Poules Non Barrage

Poule 2 Non Barrage : Terrain 3/4

Heure 14:21:17 Imprimer

Ok

[Retour au Sommaire](#)

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

Type Concours

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG ->A GP et PG-B PP->C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG

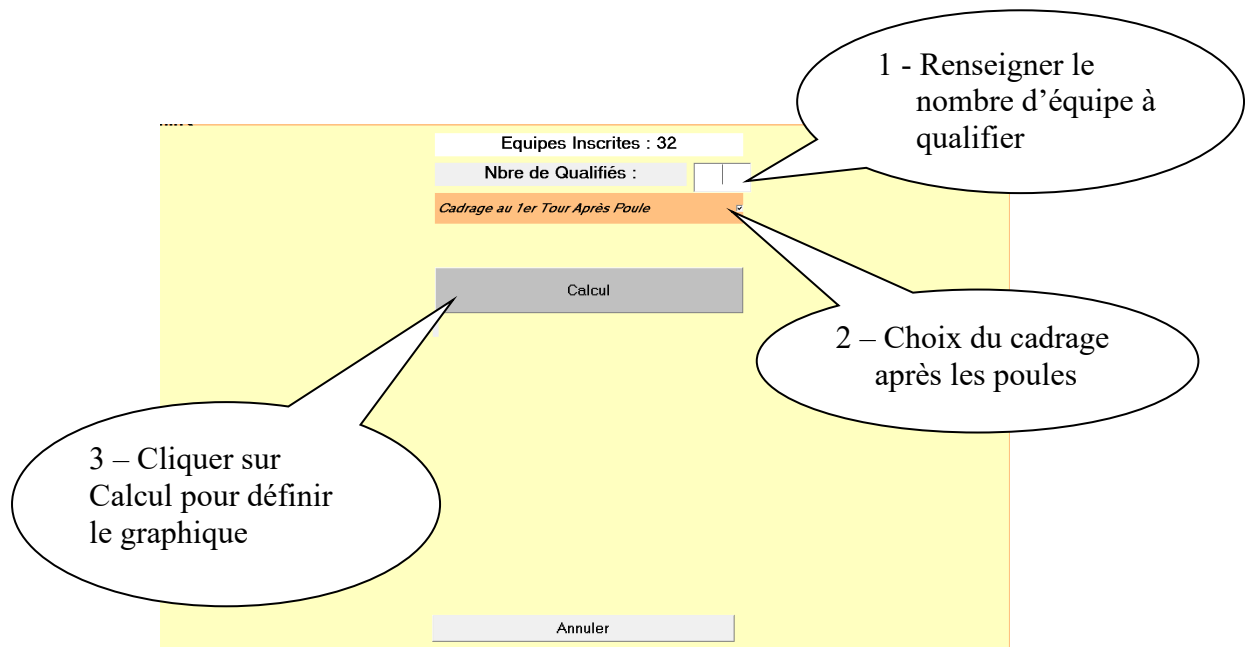
(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

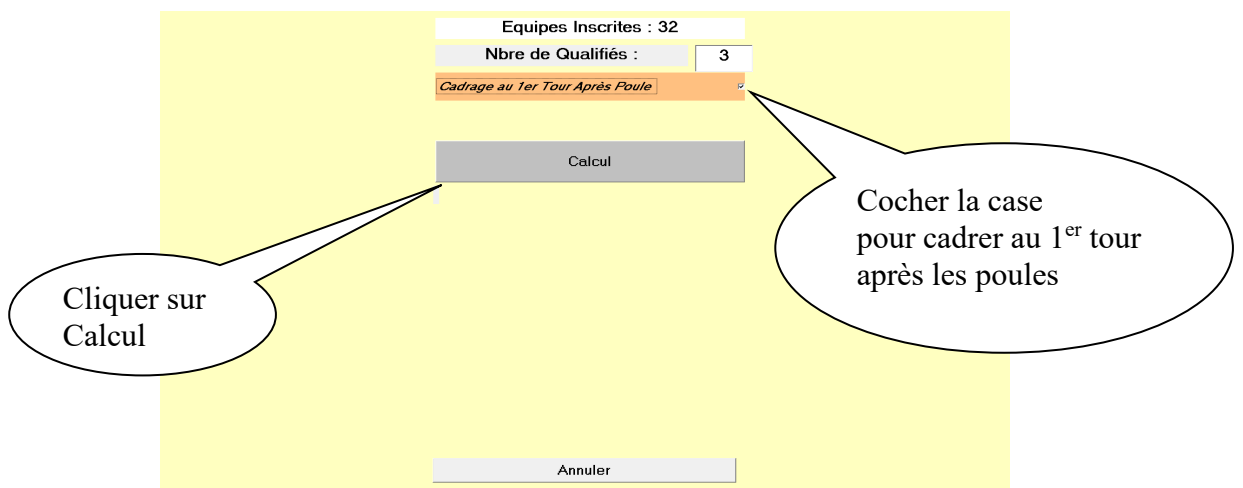
Gestion des Terrains

OK

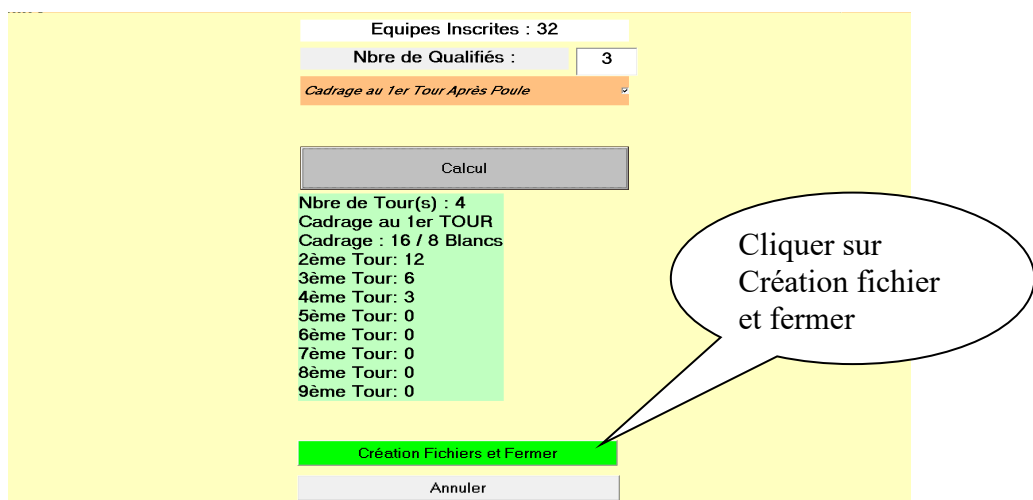
Vous choisissez et cochez  par poule puis pré-qualification (Choix du Nbre de qualifiés) – (2). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant :



○ **1<sup>er</sup> cas :** proposition de cadrage au 1<sup>er</sup> tour après les poules  
 Etape 1 : calcul



Etape 2 : création du fichier et fermer



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

○ 2<sup>ème</sup> cas : pas de cadrage au 1<sup>er</sup> tour après les poules

Etape 1 : calcul

Etape 2 : création du fichier et fermer



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

The screenshot shows the 'Gestion Terrain Poules' interface. At the top, there's a header with 'Poule 1' and statistics: T:17 (126, 122), T:18 (114, 103), G/G, 09:39, 10:44, 11:49. A sidebar on the right contains buttons for 'Recherche', 'Gommer', 'Retard', 'Gestion Retard', 'Gestion des Terrains', and 'Liste Spécifique'. The main area displays four tables (T1, T2, T3, T4) with columns for 'Qualifiés' and 'X' marks. Table T1 has 16 columns, T2 has 16 columns, T3 has 16 columns, and T4 has 16 columns. The bottom of the interface shows '1 à 32' and '3'.

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

The screenshot shows the 'Gestion Terrain Poules' interface after a qualifying competition. The top bar shows 'conours\_essai' and statistics: T:9 (6, 2), G/G (2, 13, 2), 16:14, 16:15, 16:15. A sidebar on the right contains buttons for 'Recherche', 'Gommer', 'Retard', 'Gestion Retard', 'Gestion des Terrains', and 'Liste Spécifique'. The main area displays two tables (T1, T2) with columns for 'Qualifiés' and 'X' marks. Table T1 has 16 columns, and Table T2 has 16 columns. The bottom of the interface shows '1 à 32' and '0/0'. A 'Page HTML Créée' button is visible at the bottom right.

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.3 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B (Sans récupération du A vers B)

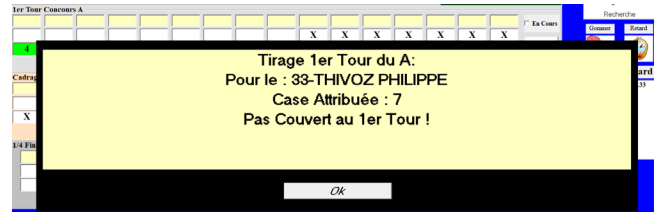
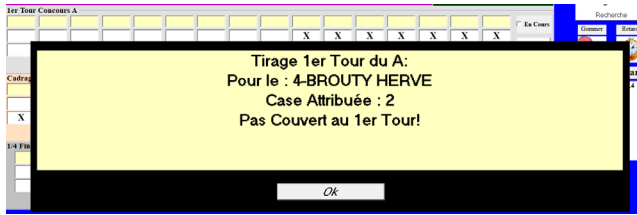
Vous choisissez et cochez Concours par Poule de 4 / A – B (Sans Récup. du A vers B)  
Et vous cliquez sur « Ok ».

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

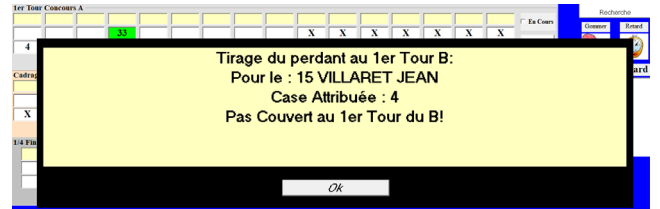
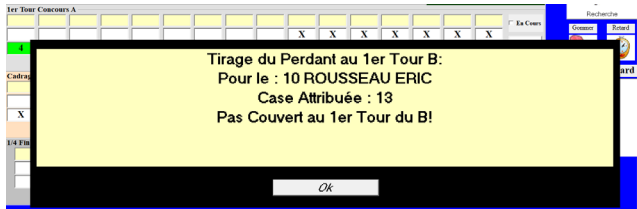
La saisie des résultats se fait comme pour les autres gestions graphiques. La différence est que l'équipe qui sort des poules continue dans le concours « A » et le perdant dans le concours « B ».

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

? N° Poule	Poule 5	T9	4	10	G/G 19:27	4	15	4	19:29
Gestion Terrain Poules		T10	15	33	P/P 19:27	10	33		
Retardataire	Stat. Poules				G/P 19:39	33	15	33	19:44

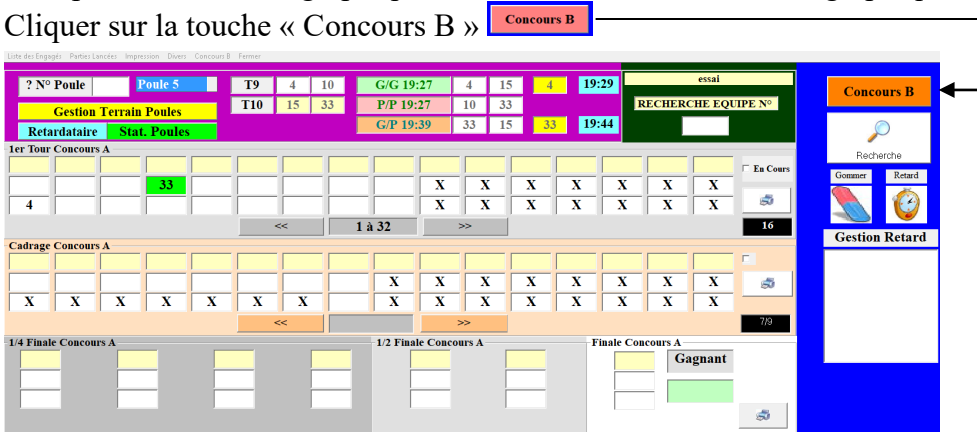


Et les équipes 10 et 15, qui ne sortent pas des poules, descendent dans le concours « B ».  
(Voir ci-dessous)



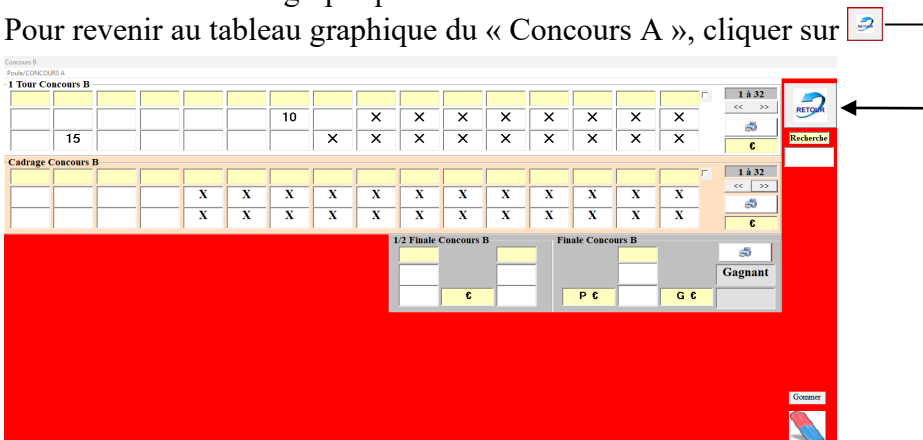
Pour passer du tableau graphique du « Concours A » au tableau graphique du « Concours B ».

Cliquer sur la touche « Concours B »



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

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



Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.

Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).

? N° Poule	Poule 9	T15	19	18
Gestion Terrain Poules		T15	22	
Retardataire	Stat. Poules			

? N° Poule	<ul style="list-style-type: none"> <li>Liste des Engagés</li> <li>Fiche de Jeu</li> <li>Liste des Poules</li> <li>Graphique des Poules</li> <li>Graphique Apres Poule</li> <li>Résultats du Concours A</li> <li>Résultats du Concours B</li> <li>Concours Rslt Arbitrage A et B</li> </ul>
Gestion Terrain Poules	
Retardataire	
1er Tour Concours A	
T.8	T.13



Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

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

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

CONCOURS A	Perdant 1/8 ème de Finale A
[Empty Table]	

Perdant 1/4 ème de Finale A			
038	03803532	POTTIER ERIC	0382101US SAINT EGREVE PETANQUE
038	03803017	BRANCZ ALAIN	0382101US SAINT EGREVE PETANQUE
038	03801323	VALLIER FREDERIC	03802101US SAINT EGREVE PETANQUE
038	03815686	LAMARQUE ROLAND	0382041PETANQUE CLUB RIVORS
038	03823215	JULLIAND JEAN PIERRE	03802051PETANQUE CLUB MOIRANS
038	03827352	SORANZO LAURENT	03802051PETANQUE CLUB MOIRANS
069	01554187	BECKER HENRI	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE
069	01068653	BAVER PIERRE	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE
069	06909628	REYGAZA OLIVIER	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE
069	06910339	REYGAZA MICHEL	0691010/A S P VALUX VILLAGE
069	06923605	VERNILE ALEX	06940261CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON
069	04303162	BOUQUIN ROGER	0694146/A S CHAPONNAY PETANQUE

Perdant 1/2 ème de Finale A			
038	03819026	CICHONSKI ERIC	0380410PETANQUE CLUB SEYSSINS
038	03801807	LAZZARI JEAN LUC	0380410PETANQUE CLUB SEYSSINS
038	03807584	REPELLIN JEAN-MICHEL	0380410PETANQUE CLUB SEYSSINS
038	03817896	BROUTY HERVE	03802041PETANQUE CLUB RIVORS
069	04714853	NAVALIS JULIEN	0472022/ICB STRASBOURGEOIS
069	06916759	DUBOST THIERRY	06940261CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON

Finaliste A			
038	03803658	PERRIN FREDERIC	03800131HANCHES PETANQUE
013	01301683	PUCCINELLI JEAN MICHEL	0138001VB DE L'EYSEE SALON
046	03411355	CORTES SIMON	0462004GOURDON

Vainqueur A			
038	03801220	DI FAZIO PATRICK	03804231P C PIERRE SEMARD
038	03801221	CAVALLI YVES	03804231P C PIERRE SEMARD
038	03819350	REBECCHI STEPHANE	03804231P C PIERRE SEMARD

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



Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

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

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

CONCOURS B	Perdant 1/8 ème de Finale B
[Empty Table]	

Perdant 1/4 ème de Finale B			
062	06212052	CJAVATTA SEBASTIEN	06201301LOU PITCHOUN L ANCIEN
076	07608478	DUCHE AURELIEN	0762122/C S G SECTION PETANQUE
038	03816129	FORCELLA FABIEN	03804201N/AVIS PETANQUE
038	03827098	DEGAUDENZI BERTRAND	0380403/A P C EYBENS
038	03805878	MATTERA GEORGES	0380403/A P C EYBENS
038	03827070	MATTERA CHRISTOPHE	0380403/A P C EYBENS

Perdant 1/2 ème de Finale B			
062	06212052	CJAVATTA SEBASTIEN	06201301LOU PITCHOUN L ANCIEN
076	07608478	DUCHE AURELIEN	0762122/C S G SECTION PETANQUE
038	03816129	FORCELLA FABIEN	03804201N/AVIS PETANQUE
038	03827098	DEGAUDENZI BERTRAND	0380403/A P C EYBENS
038	03805878	MATTERA GEORGES	0380403/A P C EYBENS
038	03827070	MATTERA CHRISTOPHE	0380403/A P C EYBENS

Finaliste B			
[Empty Table]			

Vainqueur B			
[Empty Table]			

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.4 – Gestion du Graphique par poules de 4 / A-B (Récupération des perdants 1TA au cadrage du B)

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG-B PP→C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

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

? N° Poule	Poule 1	T1	28	20	G/G					essai
Gestion Terrain Poules		T2	25	12	P/P					RECHERCHE EQUIPE N°
Retardataire	Stat. Poules			G/P						

**1er Tour Concours A**

										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

<< 1 à 32 >> 18

**Cadrage Concours A**

										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

<< >> 7/9

**1/4 Finale Concours A**      **1/2 Finale Concours A**      **Finale Concours A**


Gagnant

**Concours B**

Recherche

Gommer Retard

Gestion Retard

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

La différence est :

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

[Retour au Sommaire](#)

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

(GG → A GP et PG → B PP → C)

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

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

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

La différence est :

- 1 – L’équipe qui a gagnée ses 2 parties du groupe continue dans le « Concours A ».
- 2 – Les 2 équipes qui n’ont gagné qu’une seule partie dans le groupe sont reversées dans le « Concours B ».
- 3 – L’équipe qui a perdu ses 2 parties du groupe joue dans le « Concours C ».

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

? N° Groupe	Groupe 3	G/G	12	25	12	--> A	20:44
Gestion Terrain	T5	12	19	Statistiques	25	--> B	20:44
Retardataire	T6	25	14	P/P	19	14	--> C

Pas Couvert au Cadrage!

? N° Groupe	Groupe 3	G/G	12	25	12	--> A	20:44
Gestion Terrain	T5	12	19	Statistiques	25	--> B	20:44
Retardataire	T6	25	14	P/P	19	14	--> C

Cadrage Concours A										
12			X	X	X	X	X	X	X	X
			X	X	X	X	X	X	X	X
1 à 32										

Les équipes 25 et 19, qui n'ont gagné qu'une partie, descendent dans le concours « B ».

? N° Groupe	Groupe 3	G/G	12	25	12	--> A	20:44
Gestion Terrain	T5	12	19	Statistiques	25	--> B	20:44
Retardataire	T6	25	14	P/P	19	14	--> C

Pas Couvert au Cadrage du B !

RECHERCHE EQUIPE N°									
					Concours A		Concours C		
Cadrage Concours B									
	19	25					X	X	
							X	X	
1 à 32									

L'équipe 14 qui a perdu les deux parties, 4<sup>ème</sup> de groupe descend dans le « Concours C »

? N° Groupe	Groupe 3	G/G	12	25	12	--> A	20:44
Gestion Terrain	T5	12	19	Statistiques	25	--> B	20:44
Retardataire	T6	25	14	P/P	19	14	--> C

Pas Couvert au Cadrage du C !

Impression Résultats									
					Concours A		Concours B		
Cadrage Concours C									
	14				X	X	X	X	X
					X	X	X	X	X
1 à 32									

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

Liste des Engagés Match à Lancer Impression Divers Fermer

? N° Groupe	Groupe 8	G/G	2	9	2	--> A	
Gestion Terrain	T15	2	17	Statistiques	9	--> B	
Retardataire	T16	9	16	P/P	17	16	--> C

Liste des Engagés Match à Lancer Impression Divers Fermer

? N° Groupe	
Gestion Terrain	

- Liste des Inscrits
- Fiche de Jeu
- Impression Liste Groupes
- Résultats Arbitrage ←
- Résultats Presse

[Retour au Sommaire](#)



## 3.D.6 – Gestion du Graphique Descente Directe / 1 concours (Type Nationaux 1 Concours)

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG →B PP →C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C  (10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)  (12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)  (14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG  (16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

Elimination Directe:CHPT\_TPV\_2024  
Liste des Engagés Match à Lancer Impressions Divers Fermer

**1er Tour**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8	T. 9	T. 10	T. 11	T. 12	T. 13	T. 14	T. 15	T. 16
32	56	38	16	14	25	55	37	51	8	13	58	24	53	22	40
20	27	48	42	15	39	5	45	23	30	26	54	19	9	2	52

Retard << 1 à 32 >>

**2eme Tour**

														X	X
														X	X

<< 1 à 32 >>

**Cadrage**

								X	X	X	X	X	X	X	X
X								X	X	X	X	X	X	X	X

<< 1 à 32 >>

**1/4 de Finale** **1/2 Finale** **Finale**


Gagnant :

Gestion des Terrains
Recherche

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

[Retour au Sommaire](#)

### 3.D.7 – Gestion du Graphique Descente Directe / 1 concours (Pré-Qualification – Choix du Nombre de Qualifiés)

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG→B PP→C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

OK

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

Nbre de Qualifiés :

Calcul

Création Fichiers et Fermer

Annuler

1 - Renseigner le nombre d'équipes à

2 - Cliquer sur Calcul pour définir le graphique

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

T1	T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8	T. 9	T. 10	T. 11	T. 12	T. 13	T. 14	T. 15	T. 16
	31	27	17	1	21	25	22	12	29	18	26	4	23	15	9	19
	7	8	24	2	32	11	30	16	6	13	10	20	5	14	3	28
	1 à 32															
T2																
								X	X	X	X	X	X	X	X	X
								X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1 à 32															
T3																
	X	X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X
								X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1 à 32															
T4																
				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1 à 32															

[Retour au Sommaire](#)

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG ->A GP et PG-B PP->C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifiés - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)


(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

### Graphique « Concours A »

Liste des Équipes Match à Lancer Impressions Fermer

**1er Tour CONCOURS A**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8	T. 9	T. 10	T. 11	T. 12	T. 13	T. 14	T. 15	T. 16
9	29	24	14	12	25	28	13	6	32	30	3	27	7	8	21
19	31	23	10	16	17	5	11	22	15	20	1	4	26	2	18

Retardataire << 1 à 32 >> P e

**2ème Tour CONCOURS A**

							X	X	X	X					
							X	X	X	X	X	X	X	X	X

1 à 32 >> P e

**Cadrage CONCOURS A**

			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

1 à 32 >> P e

**1/2 Finale CONCOURS A**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Finale CONCOURS A**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gagnant

P e G e

Impression 1TA Gestion Terrains  
Calcul des indemnités Liste Spécifique

**CONCOURS ABC/RECUP 2TA -> 2TB**

essai

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

La différence est :

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

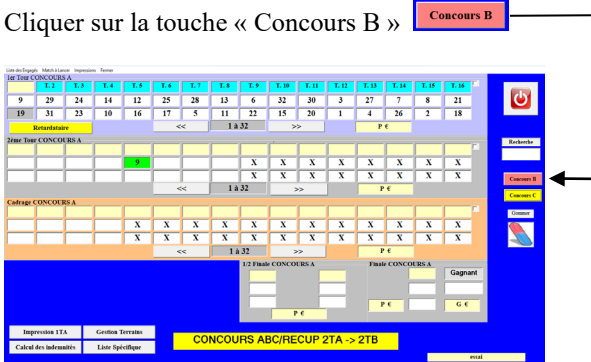
Dans notre exemple en terrain 1, l'équipe 9 est vainqueur, elle descend dans le concours « A ».  
(Voir ci-dessous)

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



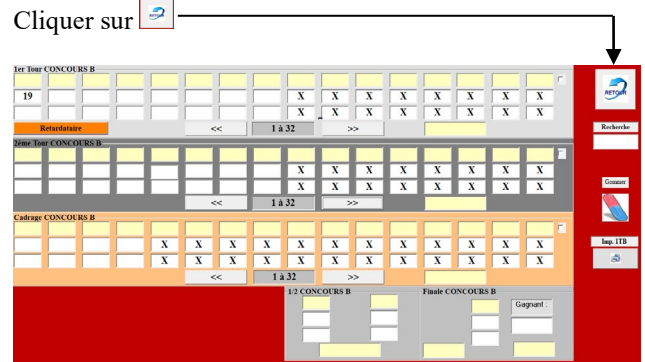
Pour passer du tableau graphique du « Concours A » au tableau graphique du « Concours B ».

Cliquer sur la touche « Concours B »



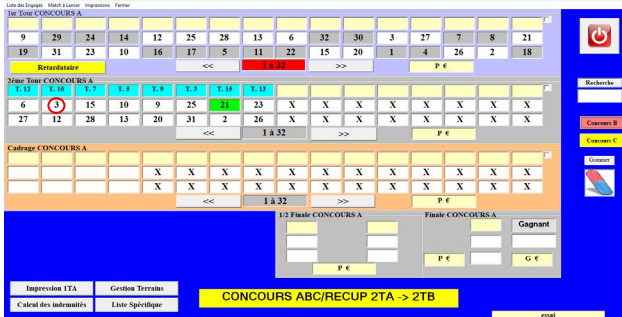
Ci-dessous le tableau graphique du « Concours B ».

Pour revenir au tableau graphique du « Concours A ».



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

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

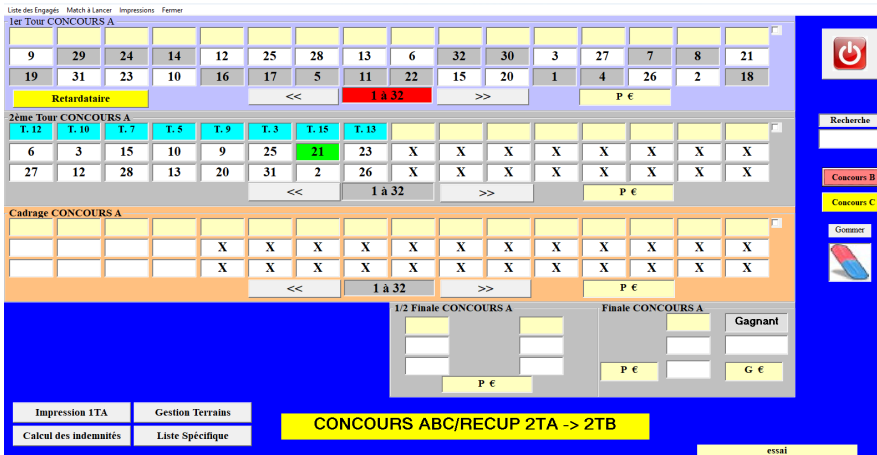


Graphique avant prise de résultat du premier tour du « Concours B ».



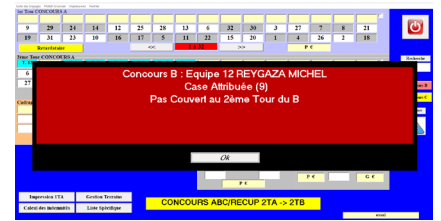
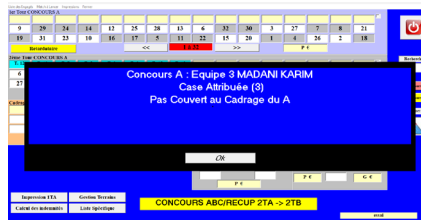
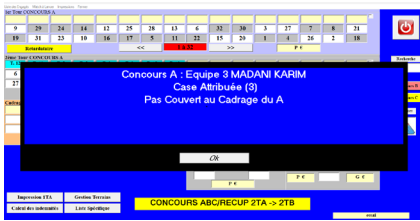
Tirage du 2<sup>ème</sup> tour du « Concours A »

Equipe « 3 » gagnante



L'équipe 3 descend au 3<sup>ème</sup> tour du « Concours A »

L'équipe 12 descend au 2<sup>ème</sup> tour du « Concours B »



Graphique « Concours A » après tirage du 2<sup>ème</sup> tour du « Concours A »

Tirage du 1<sup>er</sup> tour du « Concours B »

Equipe « 5 » gagnante

L'équipe 5 descend au 2<sup>ème</sup> tour du « Concours B »

L'équipe 11 descend au 1<sup>er</sup> tour du « Concours C »

Graphique « Concours B » après tirage du 1<sup>er</sup> tour du « Concours B »

## Graphique « Concours C » après tirage du 1<sup>er</sup> tour du « Concours B »

## Tirage du 3<sup>ème</sup> tour (Cadrage) du « Concours A »

Equipe « 6 » gagnante

## L'équipe 6 descend en 1/2 Finale du « Concours A »

## Graphique « Concours A » après tirage du 3<sup>ème</sup> tour (Cadrage) du « Concours A »

## Tirage du 2<sup>ème</sup> tour du « Concours B »

Equipe « 18 » gagnante

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

Graphique « Concours B » après tirage du 2<sup>ème</sup> tour du « Concours B »

Tirage du 1<sup>er</sup> tour du « Concours C »

Equipe « 32 » gagnante

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



## Graphique « Concours C » après tirage du 1<sup>er</sup> tour du « Concours C »

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

### Graphique « Concours A »

### Graphique « Concours B »

### Graphique « Concours A »

Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.

Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).

↓

[Retour au Sommaire](#)

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG ->A GP et PG-B PP->C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifiés - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)


(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

OK

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

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

#### Graphique « Concours A »

Liste des Engagés Match à Lancer Impressions Fermer

**1er Tour CONCOURS A**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8	T. 9	T. 10	T. 11	T. 12	T. 13	T. 14	T. 15	T. 16
31	27	17	1	21	25	22	12	29	18	26	4	23	15	9	19
7	8	24	2	32	11	30	16	6	13	10	20	5	14	3	28

Retardataire << 1 à 32 >>

**2ème Tour CONCOURS A**

								X	X	X	X	X	X	X	X
								X	X	X	X	X	X	X	X

<< 1 à 32 >>

**Cadrage CONCOURS A**

				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

<< 1 à 32 >>

**1/2 Finale CONCOURS A**


**Finale CONCOURS A**

				Gagnant

Impression 1TA Gestion Terrains

Calcul des indemnités Liste Spécifique

**CONCOURS AB/RECUP 2TA -> 2TB**

essai

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

[Retour au Sommaire](#)

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG ->A GP et PG-B PP->C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)


(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

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

1er Tour CONCOURS A															
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8	T. 9	T. 10	T. 11	T. 12	T. 13	T. 14	T. 15	T. 16
31	27	17	1	21	25	22	12	29	18	26	4	23	15	9	19
7	8	24	2	32	11	30	16	6	13	10	20	5	14	3	28
Retardataire															
		<<		1 à 32		>>								P €	

2ème Tour CONCOURS A															
								X	X	X	X	X	X	X	X
								X	X	X	X	X	X	X	X
		<<		1 à 32		>>								P €	

Cadrage CONCOURS A															
				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		<<		1 à 32		>>								P €	

1/2 Finale CONCOURS A				Finale CONCOURS A				Gagnant	
P €				P €					G €

Impression 1TA	Gestion Terrains
Calcul des indemnités	Liste Spécifique

**CONCOURS ABC/SANS RECUP**

essai

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

La différence est que le gagnant de la première partie continue dans le « Concours A » et le perdant dans le « Concours B ». Le gagnant de la première partie du « Concours B » continue dans le « Concours B » et le perdant dans le « Concours C ».

[Retour au Sommaire](#)


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

Type Concours

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

Gestion des Terrains

OK

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

Type Concours

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

Gestion des Terrains

Chargement en Cours

Gestion\_Concours

Moins de 65 Equipes - Voulez-vous faire le cadrage au 2ème tour du A et du B ?

Oui Non


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

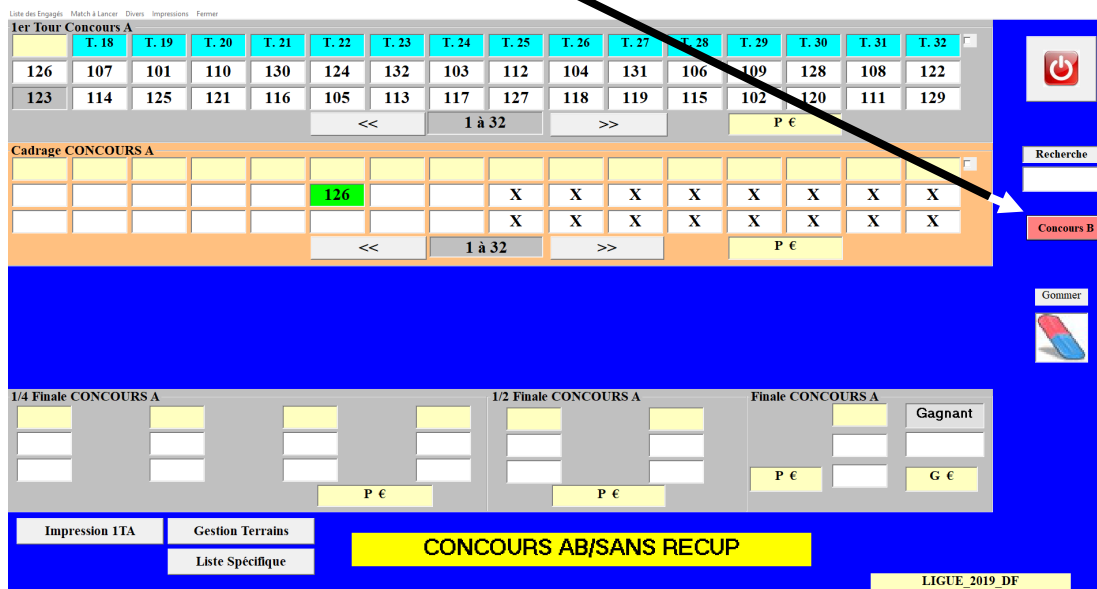
Après la réponse choisie, l'écran graphique s'affiche.

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

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


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

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



The screenshot shows the '1er Tour CONCOURS A' interface. The top table lists participants 126-129 across rounds T.18 to T.32. Below it is the 'Cadrage CONCOURS A' grid. The right sidebar contains a 'Concours B' button, which is highlighted with a red box and an arrow pointing to it from the text above. Other sidebar buttons include 'Recherche', 'Gommer', and a power icon.

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

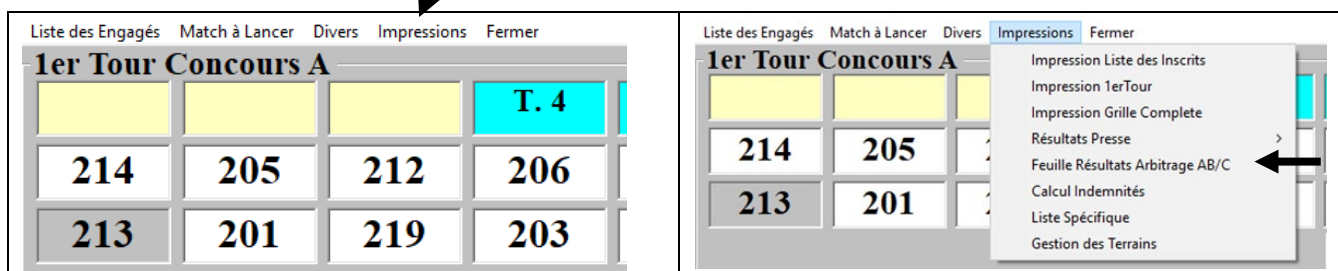
Pour revenir au tableau graphique du « Concours A », cliquer sur 



The screenshot shows the '1er Tour CONCOURS B' interface. The top table lists participants 123-129 across rounds T.18 to T.32. Below it is the 'Cadrage CONCOURS B' grid. The right sidebar contains a 'RETOUR' button, which is highlighted with a red box and an arrow pointing to it from the text above. Other sidebar buttons include 'Recherche', 'Gommer', and 'Imp. 1TB'.

Vous poursuivez la saisie des résultats comme pour les concours précédents.


Une fois le concours terminé, ne pas oublier d'imprimer les résultats arbitrage concours AB/C (onglet impression).



The screenshot shows two views of the '1er Tour CONCOURS A' interface. The left view shows the main table with participants 213-214 and rounds T.4. The right view shows the 'Impressions' menu open, with 'Feuille Résultats Arbitrage AB/C' selected. An arrow points from the text above to this menu item.

[Retour au Sommaire](#)

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

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

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

### Graphique « Concours A »

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

La différence est :

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

[Retour au Sommaire](#)

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG→B PP→C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifiés - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C       (10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)       (12) Concours A - B (Sans Récup)


(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)       (14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC) ←

(15) 3 à 7 Parties GG       (16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

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

### Graphique « Concours A »

1er Tour CONCOURS A															
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8	T. 9	T. 10	T. 11	T. 12	T. 13	T. 14	T. 15	T. 16
31	27	17	1	21	25	22	12	29	18	26	4	23	15	9	19
7	8	24	2	32	11	30	16	6	13	10	20	5	14	3	28
Retardataire				<< 1 à 32 >>				P €							
2ème Tour CONCOURS A															
							X	X	X	X	X	X	X	X	X
							X	X	X	X	X	X	X	X	X
<< 1 à 32 >>				P €											
Cadrage CONCOURS A															
				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<< 1 à 32 >>				P €											
1/2 Finale CONCOURS A								Finale CONCOURS A				Gagnant			
P €								P €				G €			
Impression 1TA				Gestion Terrains				CONCOURS ABC/CD53							
Calcul des indemnités				Liste Spécifique								essai			

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

La différence est :

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

[Retour au Sommaire](#)



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

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

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG ->A GP et PG-B PP->C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C  (10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)  (12) Concours A - B (Sans Récup)


(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)  (14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG  (16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

**1er Tour**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)
16 (0)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)

Retard << 1 à 16 >>

**2ème Tour**


<< 1 à 16 >>

**3ème Tour**





<< 1 à 16 >>

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-
1	ROUZAU ERWAN	0	0
2	CHENAVER NOLAN	0	0
3	PERRIN LOAN	0	0
4	MARRON GLEMENT	0	0
5	MARRON NOA	0	0
6	BEAL TYLIO	0	0
7	ZABATTA NINO	0	0
8	DELACROIX LORIS	0	0
9	MORANDINI MAE	0	0
10	DIABY YANIS	0	0
11	GOCHAUD MAELLE	0	0
12	BOREL LOUIS	0	0
13	MATENCIO MAYLAN	0	0
14	BORSA MATEO	0	0
15	MOTTIN DYLAN	0	0
16	FERHANE ZALAN	0	0

**Imprimer Classement Général**

**Exporter Clst Vers Excel**

Modifier Score

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

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)
16 (0)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)

N°	Nom/Prénom	Pts
1	ROUZAU ERWAN	0
2	CHENAVIER NOLAN	0
3	PERRIN LOAN	0
4	MARRON CLEMENT	0
5	MARRON NOA	0
6	BEAL TYLIO	0
7	ZABATTA NINO	0
8	DELACROIX LORIS	0
9	MORANDINI MAE	0

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

Gagnant : Equipe 15 MOTTIN DYLAN  
Case Attribuée (1)  
Pas Couvert au 2ème Tour

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

Perdant : Equipe 16 FERHANE ZALAN  
Case Attribuée (9)  
Pas Couvert au 2ème Tour

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

15 (7)  
16 (-7)

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

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (7)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)
16 (-7)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-
15	MOTTIN DYLAN	17	G
10	DIASY YANIS	0	
11	COCHARD MAELLE	0	
12	BOREL LOUIS	0	
13	MATECCHIO MAYLAN	0	
14	BORSA MATEO	0	
7	MORANDINI MAE	0	
1	ROUZAU ERWAN	0	
8	DELACROIX LORIS	0	
10	BEAL TYLIO	0	
11	CHENAVIER NOLAN	0	
12	ZABATTA NINO	0	
13	PERRIN LOAN	0	
14	MARRON NOA	0	
15	MARRON CLEMENT	0	
16	FERHANE ZALAN	-7	P

Tableau de classement mis à jour à chaque enregistrement de résultats

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

**1er Tour**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (7)	9 (-11)	7 (-4)	13 (13)	6 (-12)	14 (1)	4 (-3)	12 (2)
16 (-7)	1 (11)	11 (4)	5 (-13)	10 (12)	3 (-1)	2 (3)	8 (-2)

<< 1 à 16 >>

**2ème Tour**

T. 7	T. 1	T. 3	T. 5	T. 8	T. 2	T. 4	T. 6
15 (0)	11 (0)	10 (0)	2 (0)	16 (0)	7 (0)	6 (0)	4 (0)
1 (0)	13 (0)	14 (0)	12 (0)	9 (0)	5 (0)	3 (0)	8 (0)

<< 1 à 16 >>

**3ème Tour**


<< 1 à 16 >>

Modifier Score Gommer Inverser Résultat

Gestion Terrains Recherche

N°/Nom/Prénom	Pts	+/-	
1 / 13 / MATENCIO MAYLAN	1	13	G
2 / 10 / DIABY YANIS	1	12	G
3 / 1 / ROUZAU ERWAN	1	11	G
4 / 15 / MOTTIN DYLAN	1	7	G
5 / 11 / COCHAUD MAELLE	1	4	G
6 / 8 / CHENAVER NOLAN	1	3	G
7 / 12 / BOREL LOUIS	1	2	G
8 / 14 / BORSA MATEO	1	1	G
9 / 3 / PERRIN LOAN	0	-1	P
10 / 8 / DELACROIX LORIS	0	-2	P
11 / 4 / MARRON CLEMENT	0	-3	P
12 / 7 / ZABATTA NINO	0	-4	P
13 / 16 / FERHANE ZALAN	0	-7	P
14 / 9 / MORANDINI MAE	0	-11	P
15 / 6 / BEAL TYLIO	0	-12	P
16 / 5 / MARRON NOA	0	-13	P

Imprimer Classement Général

Exporter Clst Vers Excel

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

**1er Tour**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (7)	9 (-11)	7 (-4)	13 (13)	6 (-12)	14 (1)	4 (-3)	12 (2)
16 (-7)	1 (11)	11 (4)	5 (-13)	10 (12)	3 (-1)	2 (3)	8 (-2)

<< 1 à 16 >>

**2ème Tour**

T. 7	T. 1	T. 3	T. 5	T. 8	T. 2	T. 4	T. 6
15 (11)	11 (-1)	10 (8)	2 (13)	16 (-11)	7 (5)	6 (-3)	4 (7)
1 (-11)	13 (1)	14 (-8)	12 (-13)	9 (11)	5 (-5)	3 (3)	8 (-7)

<< 1 à 16 >>

**3ème Tour**

T. 4	T. 1	T. 5	T. 2	T. 6	T. 7	T. 3	T. 8
15 (0)	10 (0)	9 (0)	3 (0)	1 (0)	14 (0)	16 (0)	6 (0)
13 (0)	2 (0)	7 (0)	4 (0)	11 (0)	12 (0)	5 (0)	8 (0)

<< 1 à 16 >>

Modifier Score Gommer Inverser Résultat

Gestion Terrains Recherche

N°/Nom/Prénom	Pts	+/-	
1 / 10 / DIABY YANIS	2	20	GG
2 / 15 / MOTTIN DYLAN	2	18	GG
3 / 2 / CHENAVER NOLAN	2	16	GG
4 / 13 / MATENCIO MAYLAN	2	14	GG
5 / 4 / MARRON CLEMENT	1	4	PG
6 / 11 / COCHAUD MAELLE	1	3	GP
7 / 3 / PERRIN LOAN	1	2	PG
8 / 7 / ZABATTA NINO	1	1	PG
9 / 1 / ROUZAU ERWAN	1	0	GP
10 / 9 / MORANDINI MAE	1	0	PG
11 / 14 / BORSA MATEO	1	-7	GP
12 / 12 / BOREL LOUIS	1	-11	GP
13 / 8 / DELACROIX LORIS	0	-9	PP
14 / 6 / BEAL TYLIO	0	-15	PP
15 / 5 / MARRON NOA	0	-18	PP
16 / 16 / FERHANE ZALAN	0	-18	PP




Imprimer Classement Général

Exporter Clst Vers Excel

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

**Voulez-vous faire un 4ème Tour ?**

### OUTILS DE RECTIFICATION DES RESULTATS

<b>Modifier Score</b> 	<b>Gommer</b> 	<b>Inverser Résultat</b> 
--	--	---

Pour ces trois outils sélectionner l'icône choisi et le déplacer sur la partie à modifier

[Retour au Sommaire](#)

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

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG→B PP→C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

1er Tour							
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)
16 (0)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)

Retard << 1 à 16 >>

2ème Tour							

<< 1 à 16 >>

3ème Tour							

<< 1 à 16 >>

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-
1	(1) ROUZAU ERWAN	0	0
2	(2) CHENAVER NOLAN	0	0
3	(3) PERRIN LOAN	0	0
4	(4) MARRON CLEMENT	0	0
5	(5) MARRON NOA	0	0
6	(6) BEAL TYLIO	0	0
7	(7) ZABATTA NINO	0	0
8	(8) DELACROIX LORIS	0	0
9	(9) MORANDINI MAE	0	0
10	(10) DIABY YANIS	0	0
11	(11) COCHAUD MAELLE	0	0
12	(12) BOREL LOUIS	0	0
13	(13) MATENCIO MAYLAN	0	0
14	(14) BORSA MATEO	0	0
15	(15) MOTTIN DYLAN	0	0
16	(16) FERHANE ZALAN	0	0

Imprimer Classement Général

Exporter Clst Vers Excel

Modifier Score Gommer Inverser Résultat Recherche

Gestion Terrains

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

1er Tour								N°/Nom/Prénom	Pts
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8		
15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)	1	(1) ROUZAU ERWAN 0
16 (0)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)	2	(2) CHENAVER NOLAN 0
								3	(3) PERRIN LOAN 0
								4	(4) MARRON CLEMENT 0
								5	(5) MARRON NOA 0
								6	(6) BEAL TYLIO 0
								7	(7) ZABATTA NINO 0
								8	(8) DELACROIX LORIS 0
								9	(9) MORANDINI MAE 0

Retard << 1 à 16 >>

Gagnant : 13

Perdant : 6

OK

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

Gagnant : Equipe 15 MOTTIN DYLAN  
Case Attribuée (3)  
Pas Couvert au 2ème Tour

Ok

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

Perdant : Equipe 16 FERRANE ZALAN  
Case Attribuée (1)  
Pas Couvert au 2ème Tour

Ok

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

15 (7)

16 (-7)

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

1er Tour								N°/Nom/Prénom	Pts	+	-	
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8					
15 (7)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)	1	(15) MOTTIN DYLAN	1	7	G
16 (-7)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)	2	(16) FERRANE ZALAN	0	-7	P

2ème Tour

16 (0)	15 (0)						
--------	--------	--	--	--	--	--	--

3ème Tour

--	--	--	--	--	--	--	--

Modifier Score Gommer Inverser Résultat

Gestion Terrains Recherche

Imprimer Classement Général  
Exporter Clst Vers Excel

Tableau de classement mis à jour à chaque enregistrement de résultats

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

1er Tour

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (4)	9 (-11)	7 (-4)	13 (13)	6 (-12)	14 (1)	4 (-3)	12 (2)
16 (-4)	1 (11)	11 (4)	5 (-13)	10 (12)	3 (-1)	2 (3)	8 (-2)

2ème Tour

T. 7	T. 2	T. 1	T. 4	T. 3	T. 6	T. 5	T. 8
16 (0)	15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)
1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	12 (0)	8 (0)

3ème Tour


Modifier Score Gommer Inverser Résultat

Gestion Terrains Recherche

Imprimer Classement Général  
Exporter Clst Vers Excel

N°/Nom/Prénom	Pts	+/-	
1 (13) MATENCIO MAYLAN	1	13	G
2 (10) DIABY YANIS	1	12	G
3 (1) ROUZAU ERWAN	1	11	G
4 (11) COCHAUD MAELLE	1	4	G
5 (15) MOTTIN DYLAN	1	4	G
6 (2) CHENAUVIER NOLAN	1	3	G
7 (12) BOREL LOUIS	1	2	G
8 (14) BORSA MATEO	1	1	G
9 (3) PERRIN LOAN	0	-1	P
10 (8) DELACROIX LORIS	0	-2	P
11 (4) MARRON CLEMENT	0	-3	P
12 (7) ZABATTA NINO	0	-4	P
13 (16) FERHANE ZALAN	0	-4	P
14 (9) MORANDINI MAE	0	-11	P
15 (6) BEAL TYLIO	0	-12	P
16 (5) MARRON NOA	0	-13	P

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

1er Tour

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (4)	9 (-11)	7 (-4)	13 (13)	6 (-12)	14 (1)	4 (-3)	12 (2)
16 (-4)	1 (11)	11 (4)	5 (-13)	10 (12)	3 (-1)	2 (3)	8 (-2)

2ème Tour

T. 7	T. 2	T. 1	T. 4	T. 3	T. 6	T. 5	T. 8
16 (8)	15 (-13)	9 (-11)	7 (1)	13 (5)	6 (-4)	14 (6)	4 (-2)
1 (-8)	11 (13)	5 (11)	10 (-1)	3 (-5)	2 (4)	12 (-6)	8 (2)

3ème Tour

T. 5	T. 2	T. 7	T. 4	T. 1	T. 6	T. 8	T. 3
1 (0)	16 (0)	15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)
11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	12 (0)	4 (0)	8 (0)

Modifier Score Gommer Inverser Résultat

Gestion Terrains Recherche

Imprimer Classement Général  
Exporter Clst Vers Excel

N°/Nom/Prénom	Pts	+/-	
1 (13) MATENCIO MAYLAN	2	18	GG
2 (11) COCHAUD MAELLE	2	17	GG
3 (2) CHENAUVIER NOLAN	2	7	GG
4 (14) BORSA MATEO	2	7	GG
5 (10) DIABY YANIS	1	11	GP
6 (16) FERHANE ZALAN	1	4	PG
7 (1) ROUZAU ERWAN	1	3	GP
8 (8) DELACROIX LORIS	1	0	PG
9 (5) MARRON NOA	1	-2	PG
10 (7) ZABATTA NINO	1	-3	PG
11 (12) BOREL LOUIS	1	-4	GP
12 (15) MOTTIN DYLAN	1	-9	GP
13 (4) MARRON CLEMENT	0	-5	PP
14 (3) PERRIN LOAN	0	-6	PP
15 (6) BEAL TYLIO	0	-16	PP
16 (9) MORANDINI MAE	0	-22	PP

### OUTILS DE RECTIFICATION DES RESULTATS

Avant modification		Après modification	
T. 1	T. 2	T. 1	T. 2
15 (-4)	9 (0)	15 (4)	9 (0)
16 (4)	1 (0)	16 (-4)	1 (0)
2ème Tour		2ème Tour	
16 (0)	15 (0)	16 (0)	15 (0)

Sélectionner la fonction parmi les trois choix proposés

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

[Retour au Sommaire](#)

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

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

**Type Concours**

(1\*) Par Poule 4 / ED

(2) Par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)

(4) Par Poule de 4 / A-B (Sans récup. du A vers B)

(5) Par Poule de 4 / A-B (Récup des Perdants 1TA au cadrage du B)

(6) Par Groupe / A-B-C (GG →A GP et PG→B PP→C)

(7\*) Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)

(8) Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs - Choix du Nbre de Qualifiés)

(9) Concours A - B - C

(10) Concours A - B

(11) Concours A - B - C (Sans Récup)

(12) Concours A - B (Sans Récup)

(13) Concours ABC CD19 (Perdant 2TA au 1TC)

(14) Concours ABC CD53 (Perdant 2TB au 2TC)

(15) 3 à 7 Parties GG

(16) 3 à 10 Parties

(17) 3 à 5 Parties GG Strict

Gestion des Terrains

**OK**

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

**1er Tour**

T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)
16 (0)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)

Retardataire << 1 à 16 >>

**2ème Tour**


<< 1 à 16 >>

**3ème Tour**


<< 1 à 16 >>

Pour Gommer / Changer le Score / Voir la Composition de l'équipe : Clic Droit sur l'équipe ou Match

Gestion Terrains Recherche

N°	Nom/Prénom	Pts	+/-
1	ROUZAU ERWAN	0	0
2	CHENAVIER NOLAN	0	0
3	PERRIN LOAN	0	0
4	MARRON CLEMENT	0	0
5	MARRON NOA	0	0
6	BEAL TYLIO	0	0
7	ZABATTA NINO	0	0
8	DELACROIX LORIS	0	0
9	MORANDINI MAE	0	0
10	DIABY YANIS	0	0
11	COCHAUD MAELLE	0	0
12	BOREL LOUIS	0	0
13	MATENCIO MAYLAN	0	0
14	BORSA MATEO	0	0
15	MOTTIN DYLAN	0	0
16	FERHANE ZALAN	0	0

Imprimer Classement Général

Exporter Clst Vers Excel

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

1er Tour								N°/Nom/Prénom	Pts
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8		
15 (0)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)	1	(1) ROUZAU ERWAN 0
16 (0)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)	2	(2) CHENAUVIER NOLAN 0
								3	(3) PERRIN LOAN 0
								4	(4) MARRON CLEMENT 0
								5	(5) MARRON NOA 0
								6	(6) BEAL TYLIO 0
								7	(7) ZABATTA NINO 0
								8	(8) DELACROIX LORIS 0
								9	(9) MORANDINI MAE 0

Retard << 1 à 16 >>

Score

Gagnant : 13

Perdant : 6

OK

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

Gagnant : Equipe 15 MOTTIN DYLAN  
Case Attribuée (6)  
Pas Couvert au 2ème Tour

Ok

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

Perdant : Equipe 16 FERHANE ZALAN  
Case Attribuée (10)  
Pas Couvert au 2ème Tour

Ok

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

15 (7)

16 (-7)

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

1er Tour								N°/Nom/Prénom	Pts	+	-	G
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8					
15 (7)	9 (0)	7 (0)	13 (0)	6 (0)	14 (0)	4 (0)	12 (0)	1	(15) MOTTIN DYLAN	1	7	G
16 (-7)	1 (0)	11 (0)	5 (0)	10 (0)	3 (0)	2 (0)	8 (0)	2	(16) FERHANE ZALAN	0	-7	P

2ème Tour

3ème Tour

Imprimer Classement Général

Exporter Clst Vers Excel

Pour Gommer / Changer le Score / Voir la Composition de l'équipe : Clic Droit sur l'équipe ou Match

Gestion Terrains Recherche

Tableau de classement mis à jour à chaque enregistrement de résultats



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

1er Tour							
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (4)	9 (-11)	7 (-4)	13 (13)	6 (-12)	14 (1)	4 (-3)	12 (2)
16 (-4)	1 (11)	11 (4)	5 (-13)	10 (12)	3 (-1)	2 (3)	8 (-2)
1 à 16							

2ème Tour							
T. 6	T. 4	T. 8	T. 2	T. 7	T. 1	T. 5	T. 3
12 (0)	2 (0)	1 (0)	13 (0)	8 (0)	9 (0)	4 (0)	3 (0)
11 (0)	14 (0)	15 (0)	10 (0)	16 (0)	7 (0)	5 (0)	6 (0)
1 à 16							

3ème Tour							
T. 6	T. 4	T. 8	T. 2	T. 7	T. 1	T. 5	T. 3
1 à 16							

N°/Nom/Prénom	Pts	+/-	
1 (13) MATENCIO MAYLAN	1	13	G
2 (10) DIABY YANIS	1	12	G
3 (1) ROUZAU ERWAN	1	11	G
4 (11) COCHAUD MAELLE	1	4	G
5 (15) MOTTIN DYLAN	1	4	G
6 (2) CHENAVER NOLAN	1	3	G
7 (12) BOREL LOUIS	1	2	G
8 (14) BORSA MATEO	1	1	G
9 (3) PERRIN LOAN	0	-1	P
10 (8) DELACROIX LORIS	0	-2	P
11 (4) MARRON CLEMENT	0	-3	P
12 (7) ZABATTA NINO	0	-4	P
13 (16) FERHANE ZALAN	0	-4	P
14 (9) MORANDINI MAE	0	-11	P
15 (6) BEAL TYLIO	0	-12	P
16 (5) MARRON NOA	0	-13	P

**Imprimer Classement Général**

**Exporter Clst Vers Excel**

Pour Gommer / Changer le Score / Voir la Composition de l'équipe : Clic Droit sur l'équipe ou Match

Gestion Terrains Recherche

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

1er Tour							
T. 1	T. 2	T. 3	T. 4	T. 5	T. 6	T. 7	T. 8
15 (4)	9 (-11)	7 (-4)	13 (13)	6 (-12)	14 (1)	4 (-3)	12 (2)
16 (-4)	1 (11)	11 (4)	5 (-13)	10 (12)	3 (-1)	2 (3)	8 (-2)
1 à 16							

2ème Tour							
T. 6	T. 4	T. 8	T. 2	T. 7	T. 1	T. 5	T. 3
12 (8)	2 (5)	1 (13)	13 (-2)	8 (-7)	9 (-11)	4 (9)	3 (6)
11 (-8)	14 (-5)	15 (-13)	10 (2)	16 (7)	7 (11)	5 (-9)	6 (-6)
1 à 16							

3ème Tour							
T. 4	T. 6	T. 2	T. 1	T. 5	T. 7	T. 3	T. 8
10 (0)	2 (0)	16 (0)	4 (0)	3 (0)	7 (0)	9 (0)	5 (0)
12 (0)	1 (0)	15 (0)	11 (0)	14 (0)	13 (0)	8 (0)	6 (0)
1 à 16							

N°/Nom/Prénom	Pts	+/-	
1 (1) ROUZAU ERWAN	2	24	GG
2 (10) DIABY YANIS	2	14	GG
3 (12) BOREL LOUIS	2	10	GG
4 (2) CHENAVER NOLAN	2	8	GG
5 (13) MATENCIO MAYLAN	1	11	GP
6 (7) ZABATTA NINO	1	7	PG
7 (4) MARRON CLEMENT	1	6	PG
8 (3) PERRIN LOAN	1	5	PG
9 (16) FERHANE ZALAN	1	3	PG
10 (11) COCHAUD MAELLE	1	-4	GP
11 (14) BORSA MATEO	1	-4	GP
12 (15) MOTTIN DYLAN	1	-9	GP
13 (8) DELACROIX LORIS	0	-9	PP
14 (6) BEAL TYLIO	0	-18	PP
15 (9) MORANDINI MAE	0	-22	PP
16 (5) MARRON NOA	0	-22	PP

**Imprimer Classement Général**

**Exporter Clst Vers Excel**

Pour Gommer / Changer le Score / Voir la Composition de l'équipe : Clic Droit sur l'équipe ou Match

Gestion Terrains Recherche

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

### Voulez-vous faire un 4ème Tour ?

OUI

NON

## OUTILS DE RECTIFICATION DES RESULTATS

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

AVANT MODIFICATION		APRES MODIFICATION																																																		
<table border="1"> <tr><td>T. 6</td><td>T. 4</td></tr> <tr><td>12 (4)</td><td>2 (5)</td></tr> <tr><td>11 (-4)</td><td>14 (-5)</td></tr> <tr><td></td><td>&lt;&lt;</td></tr> <tr><td colspan="2">ème Tour</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2 (0)</td></tr> <tr><td>12 (0)</td><td></td></tr> </table>	T. 6	T. 4	12 (4)	2 (5)	11 (-4)	14 (-5)		<<	ème Tour					2 (0)	12 (0)		<p>Erreur de saisie pour la rencontre entre l'équipe 12 et l'équipe 11. Par erreur l'équipe 12 a été mise gagnante par erreur. Pour modifier cette erreur procéder de la manière suivante :</p> <p>-1 : Gommer l'équipe 12 pour la remonter au tour précédent</p> <table border="1"> <tr><td></td><td>2 (0)</td></tr> <tr><td>12 (0)</td><td></td></tr> <tr><td colspan="2">Voir Composition Equipe</td></tr> <tr><td colspan="2">Modification Score</td></tr> <tr><td colspan="2">Gommer</td></tr> <tr><td></td><td>&lt;&lt;</td></tr> </table> <p>-2 : Modifier le Score de la partie « 12 » contre « 11 »</p> <table border="1"> <tr><td>T. 6</td><td>T. 4</td></tr> <tr><td>12 (-4)</td><td>2 (5)</td></tr> <tr><td>11 (4)</td><td>14 (-5)</td></tr> </table>		2 (0)	12 (0)		Voir Composition Equipe		Modification Score		Gommer			<<	T. 6	T. 4	12 (-4)	2 (5)	11 (4)	14 (-5)	<table border="1"> <tr><td>T. 6</td><td>T. 4</td></tr> <tr><td>12 (-4)</td><td>2 (5)</td></tr> <tr><td>11 (4)</td><td>14 (-5)</td></tr> <tr><td></td><td>&lt;&lt;</td></tr> <tr><td colspan="2">ème Tour</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2 (0)</td></tr> <tr><td>11 (0)</td><td></td></tr> </table>	T. 6	T. 4	12 (-4)	2 (5)	11 (4)	14 (-5)		<<	ème Tour					2 (0)	11 (0)	
T. 6	T. 4																																																			
12 (4)	2 (5)																																																			
11 (-4)	14 (-5)																																																			
	<<																																																			
ème Tour																																																				
	2 (0)																																																			
12 (0)																																																				
	2 (0)																																																			
12 (0)																																																				
Voir Composition Equipe																																																				
Modification Score																																																				
Gommer																																																				
	<<																																																			
T. 6	T. 4																																																			
12 (-4)	2 (5)																																																			
11 (4)	14 (-5)																																																			
T. 6	T. 4																																																			
12 (-4)	2 (5)																																																			
11 (4)	14 (-5)																																																			
	<<																																																			
ème Tour																																																				
	2 (0)																																																			
11 (0)																																																				

[Retour au Sommaire](#)

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

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

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

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

The screenshot displays the SWISS System software interface. On the left, there are three panels for the 2ème, 3ème, and 4ème Tours, each showing a grid of match results with scores in parentheses. On the right, a table lists the general ranking (Clst) with columns for Clst, N°/Nom/Prénom, Pts, +/-, and Résultats Parties. At the bottom, there are several buttons: 'Gestion Terrains', 'Modifier Score', 'Gommer', 'Inverser Résultat', 'Recherche', 'Imprimer Classement Général', and 'Exporter Clst Vers Excel'. A red arrow points to the 'Exporter Clst Vers Excel' button.

Tous ces résultats enregistrés, exporter le classement vers Excel pour continuer le concours en « SWISS System »

Ci-dessous le fichier Excel qui est rangé dans le répertoire « Gestion Concours » dans le disque « C » de l'ordinateur (fichier : *nom du concours* Resultats 3a6 Parties.xls)

Clst	N° Equipe	Joueur1	Joueur 2	Joueur3	Club/Equipe	Pts	+/-	Résultats Parties
1	103	00109853 CHARAVIT KELLY (0012005/PET. BAN THEVENIN MEXIMIEUX)	00111391 FORESTIER AUDREY (0012005/PET. BAN THEVENIN MEXIMIEUX)	()		4	40	GGGG
2	131	07410425 PITON PASCALE (0744025/LES ROCAILLES PETANQUE)	07409736 ROCH VALÉRIE (0744025/LES ROCAILLES PETANQUE)	()	CD04	4	19	GGGG
3	102	00110571 CORBIOLI ANGELIQUE (0013003/PET. CLUB DE L ALBARINE)	00110772 CORBIOLI ROLANDE (0013003/PET. CLUB DE L ALBARINE)	()	CD01	3	21	GGGG
4	123	00101957 MECHAIN BRIGITTE (0693206/CALADE PETANQUE)	07406097 DE SANTIIS ISABELLE (0693206/CALADE PETANQUE)	()	CD69	3	20	PPGG
5	130	07407490 ROUX VIRGINIE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	01358624 ZARA LORIANE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	()	CD74	3	19	GGGG
6	109	02680262 GRAND AUDREY (0263003/BOULE DU PAS DES ONDES)	00507312 DUC SANDRA (0263003/BOULE DU PAS DES ONDES)	()	CD26	3	19	PPGG
7	124	06904352 CHORON PASCALE (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON)	03825323 SCHMITT LAUREDANA (0694026/CLUB PETANQUE BRON TERRAILLON)	()	CD69	3	14	GGGG
8	115	03829851 FARRIEUX NATHALIE (0380315/PET CLUB SAINT CLAIROIS)	03821696 AGUDO ISABELLE (0380315/PET CLUB SAINT CLAIROIS)	()	CD38	3	10	GGGG
9	118	04309053 SEUX SANDRINE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	04230470 GUIA EVELYNE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	()	CD42	3	9	GGGG
10	126	07308541 TRACQUI NICOLE (0730033/PETANQUE DE ST AVRE)	07308106 LANGLET SYLVIE (0730033/PETANQUE DE ST AVRE)	()	CD73	3	1	GGGG
11	127	07307857 CANTIGET CYNTIA (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	07307078 DUHANT GUYELLE (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	()	CD73	2	21	GGGG
12	119	04232786 GACHE KELLY (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	04232789 OUILLOIN ISABELLE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	()	CD42	2	10	PPGG
13	104	00105426 BONIFACE MICHÈLE (0011009/PETANQUE DE REPLONGES)	00112408 MAILLET EVELYNE (0011009/PETANQUE DE REPLONGES)	()	CD01	2	8	PPGG
14	113	03823579 DURAND CARINE (0380201/PET ARC EN CIEL VINAY)	03817466 CARRIER LAURENCE (0380201/PET ARC EN CIEL VINAY)	()	CD38	2	8	PPGG
15	110	02600451 MINODIER MÉLINDA (0265021/PET. SAINT MARCELLOISE)	02600963 LEYRAL ANNICK (0265021/PET. SAINT MARCELLOISE)	()	CD26	2	0	GGGG
16	132	07411559 GRUNDMANN VIRGINIA (0744001/ALBY SUR CHERAN PETANQUE)	07410739 DUCLOZ BEATRICE (0744001/ALBY SUR CHERAN PETANQUE)	()	CD74	2	-1	PPGG
17	106	02633506 BARON CÉLINE (0070116/LA MINI BOULE)	00714944 LETORT VANESSA (0070116/LA MINI BOULE)	()	CD07	2	-3	PPGG
18	117	04204220 VERDIER BRIGITTE (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	04214879 VERDIER NATACHA (0423032/PETQ ENVOL ANDREZIEUX)	()	CD42	2	-3	PPGG
19	108	00704862 JULIEN FANNY (0070083/BARRY PETANQUE)	00704469 MATHEVE MARYLINE (0070083/BARRY PETANQUE)	()	CD07	2	-5	GGGG
20	128	07300272 RATTAIRES SIMONE (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	07300166 DEVIRAS NICOLE (0730017/PETANQUE ALBERTVILLOISE)	()	CD73	2	-7	GGGG
21	116	03820284 LACROIX NATHALIE (0380203/PC ST SIMEON BRESSIEUX)	02636641 CHAZOT MORGANE (0380203/PC ST SIMEON BRESSIEUX)	()	CD38	2	-9	PPGG
22	101	00106307 DAS NEVES SÉVERINE (0012019/PETANQUE FARINOISE)	06920185 PHILIPPON CORINNE (0012019/PETANQUE FARINOISE)	()	CD01	2	-11	GGGG
23	125	07306265 CHENE SONIA (0730032/PETANQUE REMILLENNE)	07303504 GIRARD SANDRA (0730032/PETANQUE REMILLENNE)	()	CD73	1	3	PPGG
24	107	00707755 ARSAC SOLANGE (0070130/LA PETITE BOULE DU RHONE)	06901019 LIENARD VALÉRIE (0070130/LA PETITE BOULE DU RHONE)	()	CD07	1	-1	GGGG
25	129	07409410 RUBIN MATHILDE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	02630539 LEGENDRE SOPHIE (0744044/SCIONZIER PETANQUE)	()	CD74	1	-12	PPGG
26	122	04202616 MOLLE MARTINE (0693206/CALADE PETANQUE)	03198555 LUNAY AUDREY (0693206/CALADE PETANQUE)	()	CD69	1	-17	GGGG
27	120	04230859 ABALLACHE TRACY (0421006/PETANQUE RIPAGERIENNE)	04209083 CEGARRA MARYLINE (0421006/PETANQUE RIPAGERIENNE)	()	CD42	1	-17	PPGG
28	114	03815243 BERRUYER PATRICIA (0380315/LA ROCHOISE)	03804033 MARTOS SYLVIE (0380315/LA ROCHOISE)	()	CD38	1	-18	PPGG
29	111	02602654 RECORDEUR SYLVIE (0263007/PETANQUE DE NYONS)	08411758 GUISEKIX FARIN SANDRINE (0263007/PETANQUE DE NYONS)	()	CD26	1	-19	PPGG
30	121	06924960 POETE MARTINE (0694114/DELTA PETANQUE CORBAS)	06928346 BENOYOUN RÉGINE (0694114/DELTA PETANQUE CORBAS)	()	CD69	1	-22	PPGG
31	112	02635624 DURAND BLANDINE (0266013/PETANQUE DE VALENSOLLES)	02634059 SOEUR CHRISTELLE (0266013/PETANQUE DE VALENSOLLES)	()	CD26	0	-37	PPGG
32	105	00702973 DESOS ROSE-MARIE (0070109/ASS. SPORT. POUZINOISE)	00702815 CHAMBON PATRICIA (0070109/ASS. SPORT. POUZINOISE)	()	CD07	0	-40	PPGG

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

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

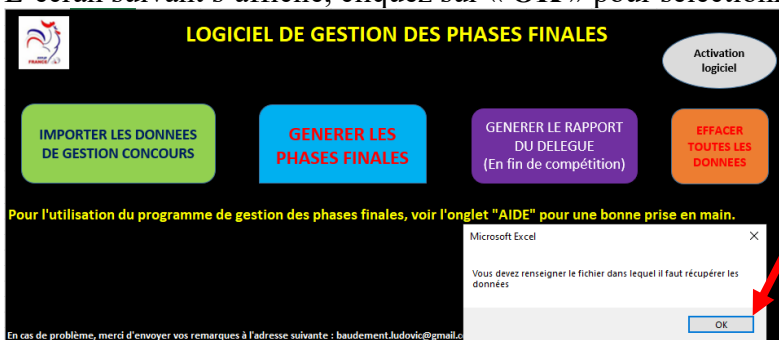


## 1 – IMPORTATION DES DONNEES DE GESTION CONCOURS

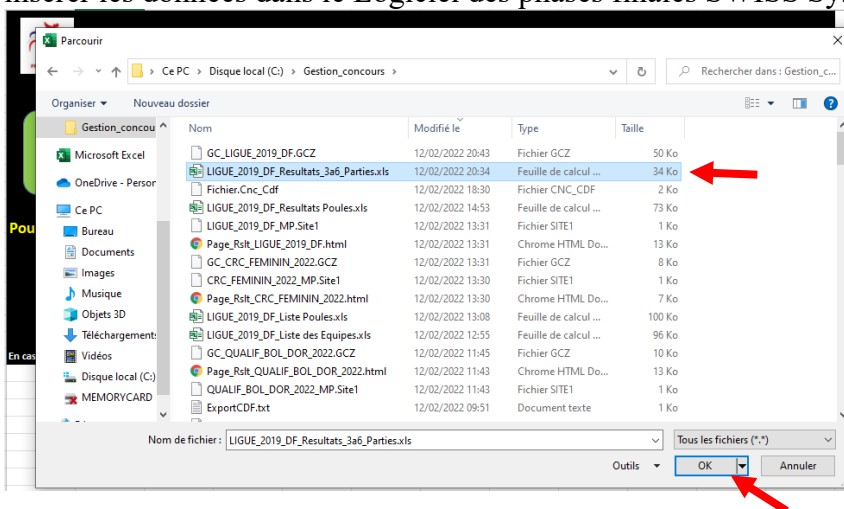
Pour importer les données issues de l'export de Gestion Concours, cliquer sur le bouton «  »



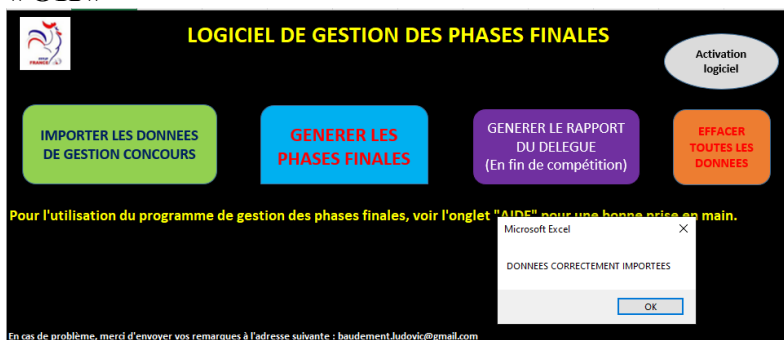
L'écran suivant s'affiche, cliquez sur « OK » pour sélectionner le fichier excel à récupérer.



Sélectionner le fichier excel « .....\_Resultats\_3 à 6\_Parties.xls » puis cliquer sur « OK » pour insérer les données dans le Logiciel des phases finales SWISS System.



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

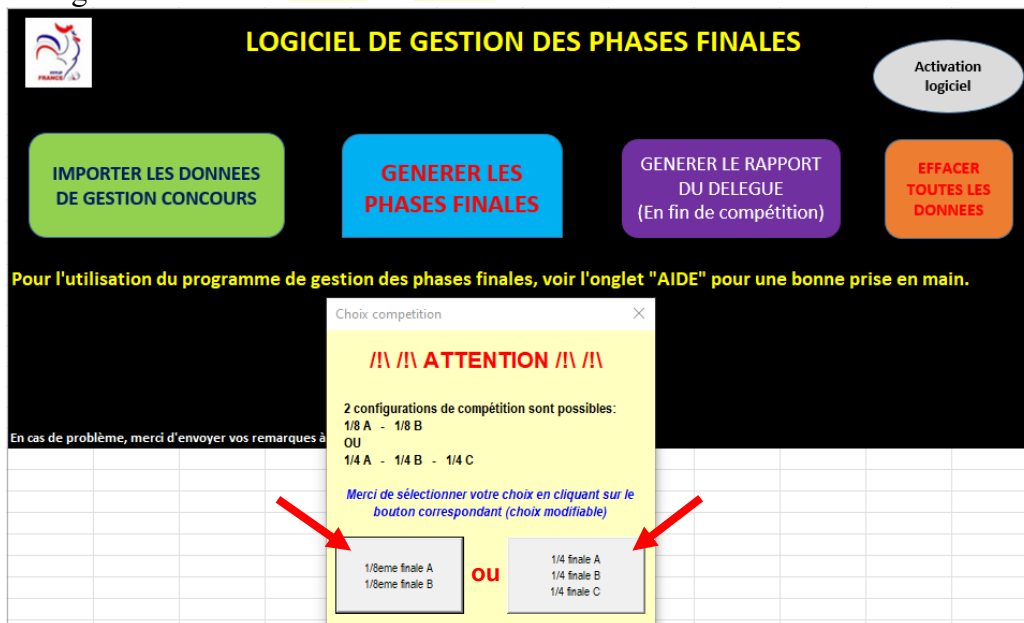


## 2 – PHASES FINALES (phase en élimination directe)

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



Un message s'affiche pour demander quelle configuration de compétition choisir. Cliquer sur la configuration voulue.



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



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



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

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

Pour modifier le classement, procéder de la façon suivante :

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

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

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

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

CONCOURS A				CONCOURS B			
1	CHARAVIT KÉLLY	1	BARON CÉLINE				
2	PITON PASCALE	2	VERDIER BRIGITTE				
3	CORBIOU ANGÉLIQUE	3	JULIEN FANNY				
4	MECHAIN BRIGITTE	4	RATTAIRE SIMONE				
5	ROUX VIRGINIE						
6	GRAND AUDREY						
7	CHORON PASCALE						
8	FARRIEUX NATHALIE						
9	SEUX SANDRINE						
10	TRACQUI NICOLE						
11	CANTIGET CYNTIA						
12	GACHE KELLY						
13	BONIFACE MICHÈLE	13	RECORDIER SYLVIE				
14	DURAND CARINE	14	POETE MARTINE				
15	MINODIER MÉLINDA	15	DURAND BLANDINE				
16	GRUNDMANN VIRGINIA	16	DESOS ROSE-MARIE				

Microsoft Excel

Quel est le classement du premier joueur à intervertir? (chiffre à gauche du Nom du joueur)

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

**CHANGEMENT DANS LE CLASSEMENT (concours B)**  
(suite à une égalité)

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

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

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

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

**Classement avant modification**

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

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

**Classement après modification**

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

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



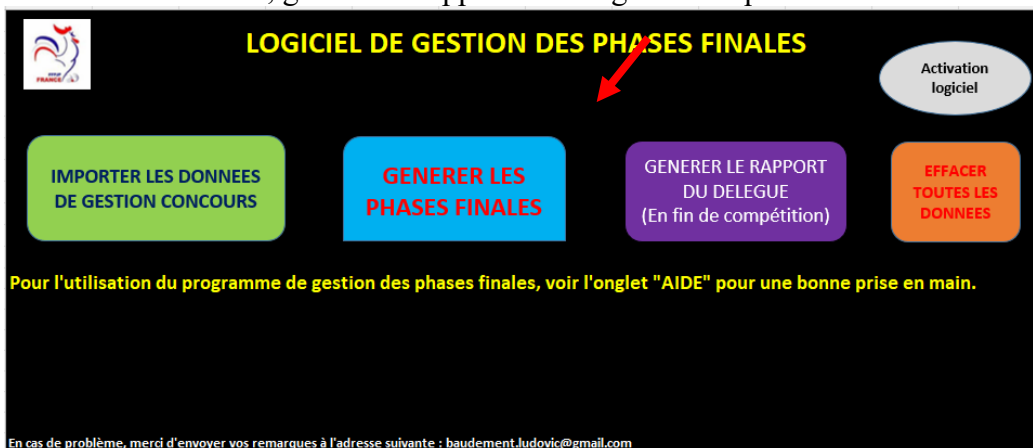
Ouvrir l'onglet « Huitième A ou Quart A » pour accéder au Graphique des parties finales.  
 - Rentrer les scores dans les cases bleues.

HUITIEME DE FINALE CONCOURS A																							
1	CHARAVIT KÉLVY	Score	7	CHORON PASCALE	Score	2	PITON PASCALE	Score	5	ROLX VIRGINE	Score	17	GRUNDMANN VIRGINIA	Score	10	TRACQUINICOLE	Score	15	MINDOER MELINDA	Score	12	GACHE KELLY	Score
8	FARREUX NATHALIE	Score	4	MECHAIN BRIGITTE	Score	6	GRAND AUDREY	Score	3	CORBIOU ANGELIQUE	Score	9	SELIX SANDRINE	Score	13	BONFACE MICHELE	Score	11	CANTIGET CYNTIA	Score	14	DURAND CARINE	Score
QUART DE FINALE CONCOURS A																							
Score		Score		Score		Score		Score		Score		Score		Score									
DEMI FINALE CONCOURS A																							
Score		Score		Score		Score		Score		Score		Score		Score									
FINALE CONCOURS A																							
Score		Score		Score		Score		Score		Score		Score		Score									
														VAINQUEUR									

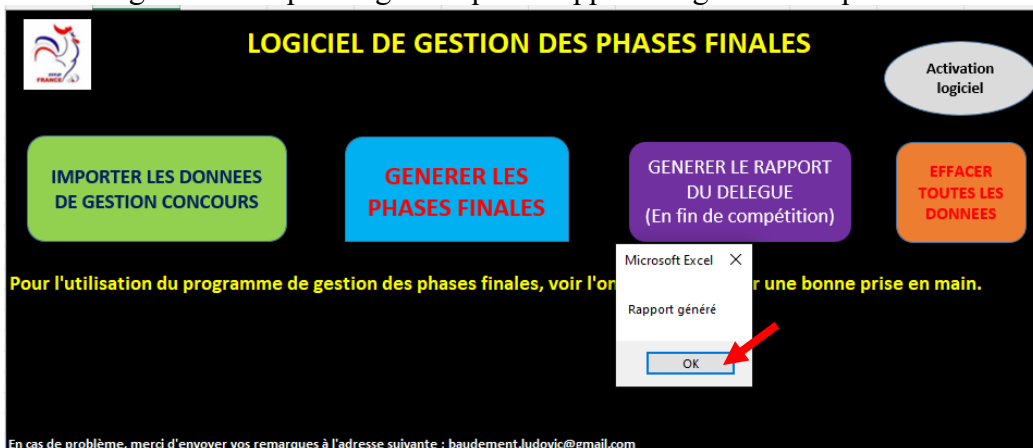
  

HUITIEME DE FINALE CONCOURS A																							
1	CHARAVIT KÉLVY	13	7	CHORON PASCALE	0	2	PITON PASCALE	13	5	ROLX VIRGINE	10	17	GRUNDMANN VIRGINIA	5	10	TRACQUINICOLE	13	15	MINDOER MELINDA	12	12	GACHE KELLY	13
8	FARREUX NATHALIE	13	4	MECHAIN BRIGITTE	2	6	GRAND AUDREY	10	3	CORBIOU ANGELIQUE	11	9	SELIX SANDRINE	5	13	BONFACE MICHELE	13	11	CANTIGET CYNTIA	13	14	DURAND CARINE	13
QUART DE FINALE CONCOURS A																							
1	CHARAVIT KÉLVY	10	10	TRACQUINICOLE	13	2	PITON PASCALE	12	12	GACHE KELLY	5	8	FARREUX NATHALIE	13	13	BONFACE MICHELE	8	11	CANTIGET CYNTIA	13	14	DURAND CARINE	13
DEMI FINALE CONCOURS A																							
8	FARREUX NATHALIE	13	14	DURAND CARINE	13	10	TRACQUINICOLE	8	11	CANTIGET CYNTIA	12												
FINALE CONCOURS A																							
8	FARREUX NATHALIE	10	14	DURAND CARINE	13											VAINQUEUR <b>DURAND CARINE</b>							

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



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





# Le rapport

RESULTAT DU CONCOURS (à remplir par le délégué)					
N° Licence	Nom, Prénom en lettres majuscules	Association ou Club	N° Dfp.	N° D'Équipe	
<b>Perdants 118 Finales</b>					
07411559	GRUNDHANN VIRGINIA	ALBY SUR CHERAN PETANQUE	074		
07410739	DUCLOZ BEATRICE	ALBY SUR CHERAN PETANQUE	074		132
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
06404352	OHORON PASCALE	CLUB PETANQUE BRONTERRAILLON	069		
03252322	SCHMITT LAUREDANA	CLUB PETANQUE BRONTERRAILLON	069		124
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
02600451	MINODIER MELINDA	PET. SAINT MARCELLOISE	026		
02600962	LEVYRAL ANHNIK	PET. SAINT MARCELLOISE	026		110
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
07407490	ROUX VIRGINIE	SCIONZIER PETANQUE	074		
01355624	ZARA LORIANE	SCIONZIER PETANQUE	074		130
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
04309053	SEUX SANDRINE	PETO ENVOL ANDREZIEUR	042		
04230470	GUIA EVELYNE	PETO ENVOL ANDREZIEUR	042		111
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
00101957	MECHAIN BRIGITTE	CALADE PETANQUE	069		
07406097	DE SANTIS ISABELLE	CALADE PETANQUE	069		123
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
02610262	GRAND AUDREY	BOULE DU PAS DES ONDES	026		
00507312	DUC SANDRA	BOULE DU PAS DES ONDES	026		109
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
00110571	CORBOLI ANGELIQUE	PET. CLUB DE L'ALBARINE	001		
00110772	CORBOLI ROLANDE	PET. CLUB DE L'ALBARINE	001		102
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
<b>Perdants X Finales</b>					
00109853	CHARAWIT KELLY	PET. BANTHEVENIN MERMIEX	001		
00111391	FORESTIER AUDREY	PET. BANTHEVENIN MERMIEX	001		103
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
00105426	BONIFACE MICHELE	PETANQUE DE REPLONGES	001		
00112403	MAILLET EVELYNE	PETANQUE DE REPLONGES	001		104
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
07410425	PITON PASCALE	LES ROCAILLES PETANQUE	074		
07409736	ROCH VALERIE	LES ROCAILLES PETANQUE	074		131
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
04232766	GACHE KELLY	PETO ENVOL ANDREZIEUR	042		
04232769	OUILLOIS ISABELLE	PETO ENVOL ANDREZIEUR	042		119
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
<b>Perdants X Finales</b>					
07309541	TRACQUIN NICOLE	PETANQUE DE ST AVRE	073		
07305106	LANGLET SYLVIE	PETANQUE DE ST AVRE	073		126
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
07307957	CANTIGET CINTIA	PETANQUE ALBERTVILLOISE	073		
07307978	DUHANT GUYLENE	PETANQUE ALBERTVILLOISE	073		127
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
<b>Finaliste</b>					
03824851	FARRIEUX HATHALIE	PET CLUB SAINT CLAIROIS	038		
03821646	AGUDO ISABELLE	PET CLUB SAINT CLAIROIS	038		115
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	
<b>Champion</b>					
03823579	DURAND CARINE	PET ARC EN CIEL WINAY	038		
03817466	CARRIER LAURENCE	PET ARC EN CIEL WINAY	038		113
( )	#VALEUR!	#VALEUR!	)	)	

[Retour au Sommaire](#)

### 3.E - Menu « Championnat – Coupe »



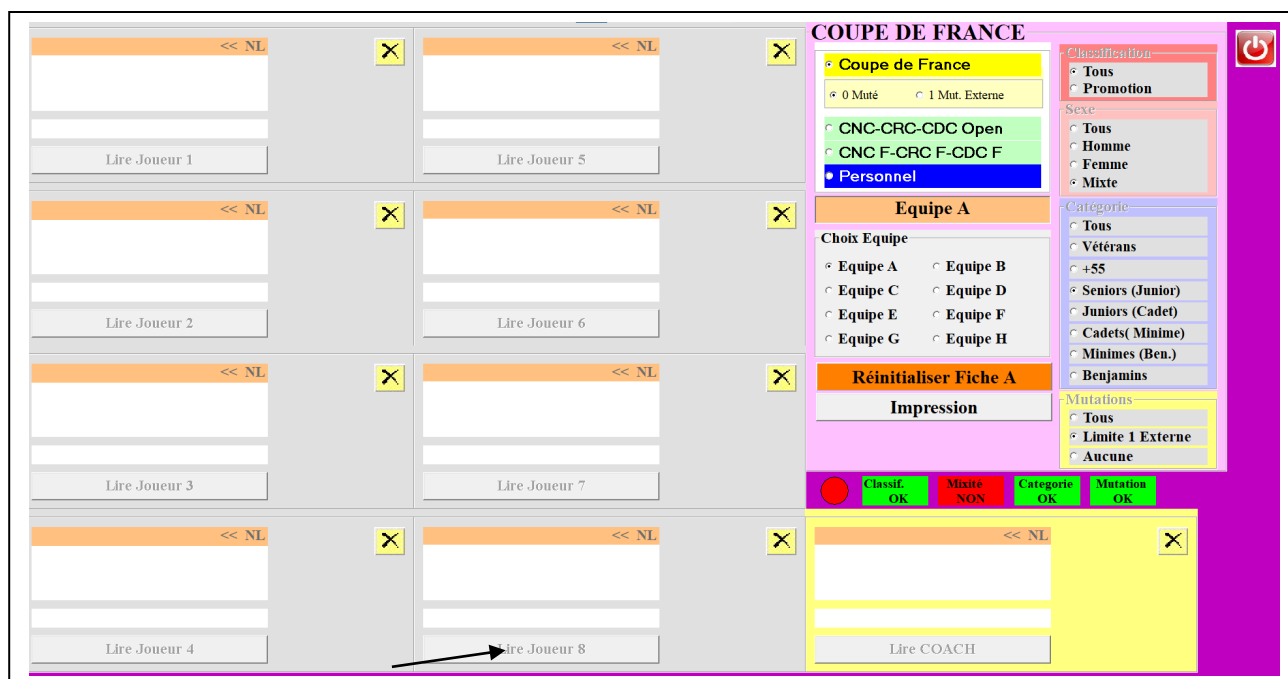
Ce menu contrôle la validité des équipes pour les compétitions « Coupe de France » ou « Championnat des Clubs ».

Le contrôle de la validité des équipes peut se faire soit avec l'utilisation du lecteur, soit en inscrivant le numéro de licence manuellement dans les zones orangées des fiches joueurs.



Exemple : « Coupe de France »

Pour vérifier la validité des licences et de l'équipe, cliquer sur « lire joueur ... » puis lire le QR code d'une licence ou inscrivez le numéro de licence manuellement. Les informations du licencié s'affichent.



Sélection Coupe de France

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

COUPE DE FRANCE

- Coupe de France
  - 0 Muté
  - 1 Mut. Externe
- CNC-CRC-CDC Open
- CNC F-CRC F-CDC F
- Personnel

Equipe A

Choix Equipe

- Equipe A
- Equipe B
- Equipe C
- Equipe D
- Equipe E
- Equipe F
- Equipe G
- Equipe H

Réinitialiser Fiche A

Impression

Classification

- Tous
- Promotion

Sexe

- Tous
- Homme
- Femme
- Mixte

Categorie

- Tous
- Vétérans
- +55
- Seniors (Junior)
- Juniors (Cadet)
- Cadets (Minime)
- Minimes (Ben.)
- Benjamins

Mutations

- Tous
- Limite 1 Externe
- Aucune

Classif. OK

Mixité NON

Categorie OK

Mutation OK

Filtre prédéfini avec le choix « Coupe de France »

Sélection Championnat des Clubs Open (ouvert à toutes catégories)

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

Génère les feuilles de match au format excel

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

Sélection Championnat des Clubs Féminin

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

Génère les feuilles de match au format excel

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

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

Sélection de l'équipe à enregistrer et contrôler

Réinitialisation de l'équipe

Impression de la feuille de rencontres

Génère les feuilles de match au format excel

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

Vert quand l'équipe est conforme aux critères demandés

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

Rouge quand l'équipe est non conforme aux critères demandés

Cas d'un CRC féminin

Cas d'un CRC jeune ou Vétéran

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

Lorsqu'une licence n'est pas valide pour cause de certificat non valide, l'écran ci-dessous s'affiche.

The screenshot shows the 'COUPE DE FRANCE' management interface. On the left, there are player cards for 'MEOT PATRICK' (Joueur 1) and 'MELET MARIO' (Joueur 2). In the center, a dialog box titled 'Gestion\_Concours' displays the error: 'Joueur Non Valide! Date Certificat Medical Non Valide :09/12/2014'. An arrow points to the 'OK' button in the dialog. On the right, there are configuration options for 'Equipe A', 'Choix Equipe', and 'Classification'. At the bottom right, a status bar shows 'Classif. OK', 'Mixité OK', 'Categorie OK', and 'Mutation OK'. A power button icon is in the top right corner.

Vous cliquez sur « OK »

This screenshot shows the same interface as above, but the dialog box now asks 'Certificat Non Valide! Présentation?' with 'Oui' and 'Non' buttons. An arrow points to the 'Oui' button. The status bar at the bottom right now shows 'Classif. OK', 'Mixité OK', 'Categorie OK', and 'Mutation OK'. The power button icon remains in the top right corner.

Le joueur présente son certificat médical valide et vous cliquez sur « Oui », le joueur est enregistré dans l'équipe.

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



## Feuille de Match Championnat par Equipes de Clubs

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

Date : 29/12/2015 à

### COMPOSITION DES EQUIPES

Equipe A: PET CLUB DU VERCORS	Equipe B: PETANQUE ILE VERTE
<b>Capitaine Non Joueur</b> 03807995 GRIECO ANDRE	<b>Capitaine Non JoueurB</b> 03805829 CARTEYRADE JACQUELINE
1 03825805 DIDIER KEVIN <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>	1 03803090 CARTEYRADE YVES <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>
2 03805835 LANGUILLAT CHRISTIAN <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>	2 03807107 BRUNET MICHEL <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>
3 03822995 MASSOLA DENIS <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>	3 03806851 GUERPI KAMEL <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>
4 03810935 MEOT PATRICK <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>	4 03819582 CREMAZY Guy <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>
5 03821417 ROSIN JOHAN <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>	5 03826897 ARRIGHI JACQUES <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>
6 03800994 TOULARASTEL BERNARD <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>	6 03807121 MESSINA CALOGERO <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>
7 03807371 BUCCI FRANCOIS <small>VEY. Masculin MPT. CK</small>	7 03825356 PASSUELLO PATRICK <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>
8 03801057 PATUREL PATRICK <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>	8 03819801 MOYEN Didier <small>SEN. Masculin MPT. CK</small>

#### ORDRE DES RENCONTRES / RESULTATS

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

VALEUR D'UNE TETE A TETE = 2 Points			VALEUR D'UNE DOUBLETTE = 4 Points		
NOM-PRENOM	SCORE	PTS	NOM-PRENOM	SCORE	PTS
1			Contre 1		
2			Contre 2		
3			Contre 3		
Joueur Remplaçant 1			Joueur Remplaçant 1		
Joueur Remplaçant 1			Joueur Remplaçant 1		
Joueur Remplaçant 2			Joueur Remplaçant 2		
Joueur Remplaçant 2			Joueur Remplaçant 2		

VALEUR D'UNE TRIPLETTE = 6 Points			VALEUR D'UNE TRIPLETTE = 6 Points		
NOM-PRENOM	SCORE	PTS	NOM-PRENOM	SCORE	PTS
1			1		
2			2		
Joueur Remplaçant 1			Joueur Remplaçant 1		
Joueur Remplaçant 1			Joueur Remplaçant 1		
Joueur Remplaçant 2			Joueur Remplaçant 2		
Joueur Remplaçant 2			Joueur Remplaçant 2		

PTS Total des TAT	PTS Total des TAT
PTS Total des Doublettes	PTS Total des Doublettes
PTS Total des Triplettes	PTS Total des Triplettes
<b>TOTAL GENERAL PTS EQUIPE A</b>	<b>TOTAL GENERAL PTS EQUIPE B</b>

CLUB VAINQUEUR :

Nom et Signature Club A	Nom et Signature Club B
-------------------------	-------------------------

[Retour au Sommaire](#)