

MANUEL D'UTILISATION DE GT - GESTION DE TOURNOIS

Version 2.6



La gestion d'un tournoi se déroule généralement en 5 étapes

1/ La création du tournoi :

C'est à ce moment que vous indiquez le nom du tournoi, sa date, le jeu concerné, le nombre de rondes, les différents systèmes de départage et surtout le type de tournoi : soit système « toutes rondes », soit système « suisse ».

Attention : Les systèmes de départages officiels sont différents d'un système de tournoi à l'autre. Ils sont aussi différents selon les jeux.

2/ La saisie des joueurs :

Vous pouvez créer via l'écran de saisie tous les joueurs. Vous pouvez ensuite exporter cette liste vers un fichier texte. Cette liste pourra être chargée à nouveau via la fonction « importer » pour un tournoi ultérieur comportant les mêmes joueurs.

3/ Les appariements :

C'est le tirage des rondes. C'est cette étape qui permet d'activer réellement le tournoi. Elle permet de dire qui joue contre qui.

4/ La saisie des résultats des rondes :

On renseigne les résultats des parties issues du dernier appariement. Cette étape permet de calculer les rondes suivantes.

On répète les étapes 3 et 4 tant que toutes les rondes n'ont pas été réalisées.

5/ Le classement :

Cette fonction permet d'afficher et d'imprimer le classement des joueurs après chaque ronde. Lorsque toutes les rondes ont été jouées, un classement final est établi qui tient compte du nombre de points obtenus par chaque joueur et s'il y a égalité, des systèmes de départages choisis.

Fonctions complémentaires

6/ L'historique :

Cette fonction permet d'afficher et d'imprimer un rappel des appariements, les couleurs attribuées, les résultats et les nombres de points obtenus pour chaque ronde jouée et pour chaque joueur. Cet historique peut être affiché et imprimé en HTML (menu Fichier / Exports HTML).

7/ Effacement de la dernière ronde :

Si nécessaire, les appariements et les résultats de la dernière ronde peuvent être annulés.

8/ Modification des propriétés du tournoi :

On peut accéder à cette possibilité par le menu « Options », elle permet par exemple, même en cours de tournoi de modifier les types de départages qui seront appliqués.

9/ Export du tournoi en HTML :

Cette option permet de générer un fichier HTML avec le classement et l'historique des rencontres sur une même page HTML, pour une diffusion rapide des résultats sur internet.

10/ Export des grilles complètes du tournoi en « toutes rondes » :

L'appariement en système toutes-rondes n'étant dépendant de la saisie des résultats des joueurs, cette option permet d'imprimer la liste complète des rencontres du tournoi.

1 - LA CREATION DU TOURNOI

Aller dans le menu Fichier / Nouveau Tournoi

L'écran suivant doit apparaître :

The screenshot shows the 'Propriétés d'un tournoi' dialog box with the 'Général' tab selected. The 'Départage' tab is also visible. The 'Général' tab contains the following fields and options:

- Date: [Text input field]
- Nom: [Text input field]
- Nombre de rondes: [Text input field with value '5']
- Toutes rondes
- Jeu: [Dropdown menu]
- 1 gain = 1 point et 1 nulle = 0.5 point
- Multi Jeux

Buttons: Valider, Annuler

C'est dans cet écran que vous allez créer votre tournoi, pour cela il faudra renseigner :

- La date de votre tournoi au format : JJ/MM/AAAA (exemple 09/07/2009)
- Le nom de votre tournoi (exemple : Tournoi annuel de Jeu de Dames d'Aulnoye-Aymeries)
- Le nombre de rondes à réaliser : ce nombre doit être supérieur à 1 et inférieur à 20
- Le jeu joué : quelques jeux principaux sont proposés dans la liste déroulante « Jeu », mais l'utilisateur peut saisir un nom libre si le jeu n'est pas dans la liste.
Selon le jeu sélectionné, l'écran de saisie des résultats de GT peut varier (exemple à l'Othello-Reversi, GT vous demandera le nombre de pion pris de chacun des joueurs).
- La case à cocher 1 gain = 1 point, permet de gérer les résultats comme aux Echecs (1 point par victoire, 0.5 par match nul et 0 par perte), si cette case est décochée GT considère alors la victoire pour 2 points, la nulle pour 1 point et la perte pour 0 (classique au Jeu de Dames)
- La case à cocher « Toutes rondes » permet de définir le type de tournoi
 - Si elle est cochée X, le tournoi sera en toutes rondes,
 - Si elle est décochée (donc vide) le tournoi sera en système suisse

L'onglet « Départage » permet d'indiquer quels seront les systèmes de départages à utiliser.

The screenshot shows the 'Propriétés d'un tournoi' dialog box with the 'Départage' tab selected. The 'Général' tab is also visible. The 'Départage' tab contains the following elements:

- Systemes proposés: [List box containing: Bucholz, Bucholz médian, Bucholz tronqué 1, Bucholz tronqué 2, Sonneborn-Berger, Cumulatif, Nombre de gains, Nombre de pions pris (othello)]
- Systemes sélectionnés: [Empty list box]
- Buttons: [Right arrow], [Left arrow], [Up arrow], [Down arrow]
- Rencontres ex-aequos (Dames)

Buttons: Valider, Annuler

Il faut sélectionner à gauche le départage choisi puis le faire passer à droite en utilisant la flèche rouge centrale appropriée. Ensuite avec les flèches rouges verticales situées à droite, vous pouvez régler la priorité des départages, c'est à dire que les départages seront effectués l'un après l'autre, généralement du plus important (à positionner en haut de liste) au moins significatif (en bas de la liste).

Un système de départage particulier (généralement utilisé en tournoi « toutes-rondes » au jeu de Dames a été créé. Pour l'utiliser Dans ce cas, il faut cocher la case à cocher « Rencontres ex-aequos (Dames) », Cela permet à GT d'utiliser ce dernier système de départage lorsque des joueurs sont à égalité après le ou les départages précédents.

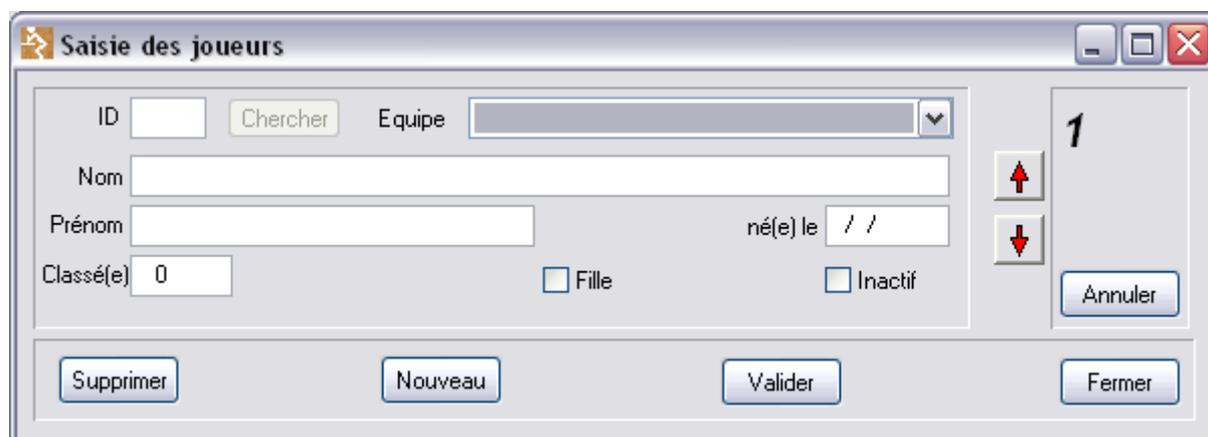
Ex : si deux joueurs A et B ont le même classement, on considérera le résultat entre ces 2 joueurs lorsqu'ils ont joué ensemble. Le joueur ayant gagné sera le mieux classé.

Remarque sur les départages :

- Pour le calcul des départages, seuls les points des joueurs réellement rencontrés sont pris en compte, ce qui implique qu'un gain par qualification d'office ne sera pas pris en considération pour les départages (ex : Bucholz, Nombre de gains, ...).
- Pour les types de tournoi (système suisse ou toutes rondes) la case à cocher sera grisée dès que la 1^{ère} ronde sera demandée, il ne sera donc plus possible d'en changer en cours de tournoi. Si vous vous apercevez d'une erreur, il faudra alors annuler les rondes (revenir avant la ronde 1) et là la case à cocher « Toutes rondes » sera de nouveau utilisable.

2 - LA CREATION DES JOUEURS

Aller dans le menu Joueurs / Saisie



Tant que le tournoi n'est pas commencé (ronde 1 non demandée), vous pouvez tout faire sur les joueurs (création + suppression) .

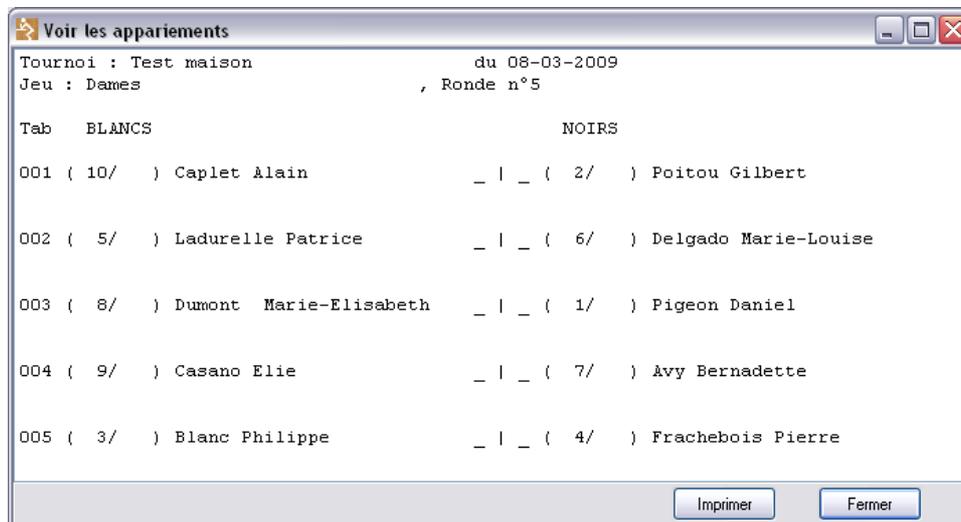
Pour créer des joueurs en suivant : appuyer sur le bouton nouveau qui a pour effet de valider votre saisie en cours et de remettre l'écran à vide pour saisir le prochain joueur.

Si vous ne souhaitez que modifier un joueur alors le rechercher via les flèches , modifier ses données puis enregistrer via le bouton valider.

Si le nombre de joueurs est impair alors GT gèrera automatiquement un joueur fantôme « Qualifié d'office », le joueur qui le rencontrera sera exempté de jouer à la ronde spécifiée et gagne ainsi la partie sans jouer.

3 - LES APPARIEMENTS

Aller dans le menu Rondes / Nouvelle ronde



Cette option permet de tirer table par table (1 table = 2 joueurs), les différentes rencontres à réaliser au cours de cette ronde. Généralement les plus forts joueurs jouent sur les tables dont le n° est le plus petit, les n°s de tables étant attribués d'après le classement du plus fort des 2 joueurs.

Cet écran peut être imprimé 2 fois :

- l'une pour l'affichage sur un panneau à destination des joueurs.
- l'autre pour l'arbitre afin qu'il puisse noter sur la partie centrale de ce document, le résultat de chaque partie.

Remarque : lors de la demande de la 1^{ère} ronde, GT va comparer le nombre de joueurs et le nombre de rondes et vous proposer éventuellement de passer en mode « toutes rondes » si la configuration actuelle ne permettrait pas GT de réaliser le tournoi en système suisse.

4 - LA SAISIE DES RESULTATS

Aller dans le menu Rondes / Saisie des résultats



Dans cet écran vous pouvez saisir tous les résultats table par table,

il suffit de cliquer sur l'un des 6 boutons radio (petits ronds), puis de cliquer sur « valider » qui valide la saisie et passe à la table suivante (en cas d'erreur de saisie, il faudra utiliser le bouton précédent pour retrouver la table concernée et corriger).

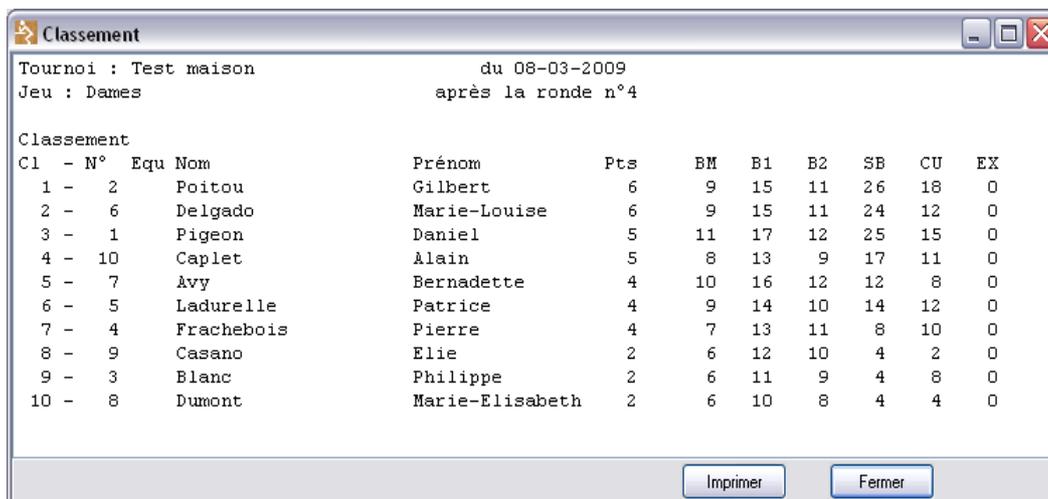
Au niveau des boutons radio « + » représente un gain, « = » un match nul/une remise, « - » une perte.

Remarque :

- Le bouton « Tout vérifier » valide votre saisie et vérifie que tous les résultats sont bien saisis (avec message d'information au cas où).
- Si vous souhaitez annuler et ressaisir une ronde (menu Rondes / Effacer la dernière ronde) permet d'annuler la saisie des résultats en cours, on se retrouve alors après la saisie de la ronde précédente. Cette action d'annulation d'une ronde peut-être réalisée jusqu'au début du tournoi. Par contre attention, pour revenir à la ronde suivante, il faut suivre à nouveau le cheminement classique (demande d'une nouvelle ronde, saisie des résultats ...).

5 – LE CLASSEMENT

Aller dans le menu Rondes / Classement



The screenshot shows a window titled 'Classement' with the following information:

Tournoi : Test maison du 08-03-2009
Jeu : Dames après la ronde n°4

Classement

Cl	N°	Equ	Nom	Prénom	Pts	BM	B1	B2	SB	CU	EX
1	-	2	Poitou	Gilbert	6	9	15	11	26	18	0
2	-	6	Delgado	Marie-Louise	6	9	15	11	24	12	0
3	-	1	Pigeon	Daniel	5	11	17	12	25	15	0
4	-	10	Caplet	Alain	5	8	13	9	17	11	0
5	-	7	Avy	Bernadette	4	10	16	12	12	8	0
6	-	5	Ladurelle	Patrice	4	9	14	10	14	12	0
7	-	4	Frachebois	Pierre	4	7	13	11	8	10	0
8	-	9	Casano	Elie	2	6	12	10	4	2	0
9	-	3	Blanc	Philippe	2	6	11	9	4	8	0
10	-	8	Dumont	Marie-Elisabeth	2	6	10	8	4	4	0

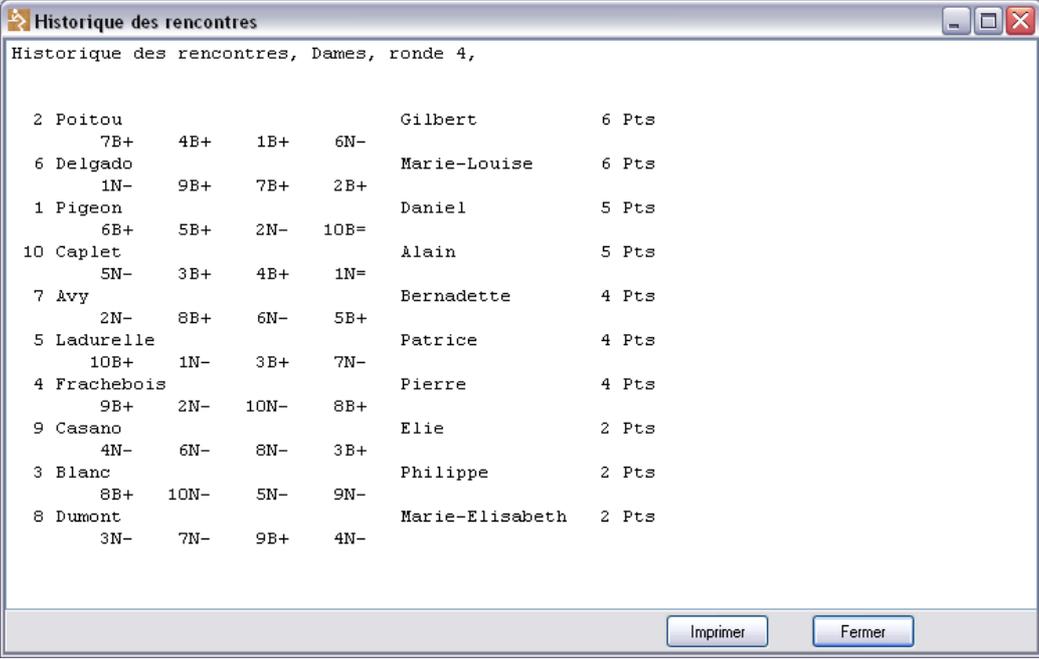
Buttons: Imprimer, Fermer

Cet écran permet de voir le classement et les valeurs des départages utilisés, par exemple ici on voit que les 2 premiers joueurs ont le même nombre de points et c'est seulement le 4^{ème} départage « Sonneborn-Berger » qui permet de déterminer le 1^{er} joueur.

Remarque : si le nombre de rondes prévues a été joué, alors la mention « classement final » sera affichée.

6 – L'HISTORIQUE DES RENCONTRES

Aller dans le menu Rondes / Historique des rencontres



Historique des rencontres, Dames, ronde 4,

2	Poitou					Gilbert	6	Pts
	7B+	4B+	1B+	6N-				
6	Delgado					Marie-Louise	6	Pts
	1N-	9B+	7B+	2B+				
1	Pigeon					Daniel	5	Pts
	6B+	5B+	2N-	10B=				
10	Caplet					Alain	5	Pts
	5N-	3B+	4B+	1N=				
7	Avy					Bernadette	4	Pts
	2N-	8B+	6N-	5B+				
5	Ladurette					Patrice	4	Pts
	10B+	1N-	3B+	7N-				
4	Frachebois					Pierre	4	Pts
	9B+	2N-	10N-	8B+				
9	Casano					Elie	2	Pts
	4N-	6N-	8N-	3B+				
3	Blanc					Philippe	2	Pts
	8B+	10N-	5N-	9N-				
8	Dumont					Marie-Elisabeth	2	Pts
	3N-	7N-	9B+	4N-				

Imprimer Fermer

Cette liste des joueurs triés sur le classement, permet de retrouver les adversaires de chacun et les résultats associés (+ → gain, = → match nul/remise, - → perte)

Un « Q » à la place d'un n° de joueur, indique un gain du joueur par qualification d'office, il a été exempté de jeu à cette ronde.

Remarque : il est également possible d'utiliser l'export HTML (menu Fichier / Exports HTML) pour produire un état équivalent (et surtout plus joli) puis l'imprimer ensuite.

7 – EFFACER LA DERNIERE RONDE

Aller dans le menu Rondes / Effacer la dernière ronde

Cette option permet d'annuler la ronde en cours, y compris la saisie des résultats de cette ronde. Après annulation d'une ronde N, on se retrouve à la ronde N-1 juste après la saisie des résultats, pour continuer le tournoi il faudra alors redemander une nouvelle ronde, saisir les résultats ...

De préférence, faites une sauvegarde avant d'utiliser cette option, juste au cas où vous effacerez une ronde de trop.

8 – MODIFICATION DES PROPRIETES DU TOURNOI

Aller dans le menu Options / Modifier propriétés tournoi

Cette option permet de changer le paramétrage du tournoi (le nom du tournoi, sa date, le nombre de rondes, les systèmes de départages, ce qui est particulièrement utile pour ajouter des départages même après la dernière ronde, afin de mieux départager les premiers joueurs).

9 – EXPORT DES RESULTATS EN HTML

Aller dans le menu Fichier / Export HTML

Cette option permet de générer une page HTML avec le classement et l'historique des rencontres. Il est également proposé de numéroter à nouveau les numéros des joueurs (seulement pour la génération HTML, les joueurs gardant leur numéro d'origine) .

Remarque : au cas, où vous souhaiteriez utiliser cette fonction pendant le tournoi, en lieu et place des fonctions classiques « classement » et « historique », pensez à décocher l'option « Re-numéroter les joueurs ... » afin que les joueurs gardent le même n° de joueur (conformes aux fiches d'appariements).



Valider génèrera le rapport html suivant :



Tournoi de Jeu de Dames d'Aulnoye-Aymeries 2009 (test maison)

Classement

Cl	N°	Equ	Nom	Prénom	Pts	BM	B1	B2	SB	CU	Ex
1	1		Poitou	Gilbert	6	9	15	11	26	18	0
2	2		Delgado	Marie-Louise	6	9	15	11	24	12	0
3	3		Pigeon	Daniel	5	11	17	12	25	15	0
4	4		Caplet	Alain	5	8	13	9	17	11	0
5	5		Avy	Bernadette	4	10	16	12	12	8	0
6	6		Ladurelle	Patrice	4	9	14	10	14	12	0
7	7		Frachebois	Pierre	4	7	13	11	8	10	0
8	8		Casano	Elie	2	6	12	10	4	2	0
9	9		Blanc	Philippe	2	6	11	9	4	8	0
10	10		Dumont	Marie-Elisabeth	2	6	10	8	4	4	0

Historique des rencontres

Cl	N°	Equ	Nom	Prénom	Pts	R1	R2	R3	R4
1	1		Poitou	Gilbert	6	5B+	7B+	3B+	2N-
2	2		Delgado	Marie-Louise	6	3N-	8B+	5B+	1B+
3	3		Pigeon	Daniel	5	2B+	6B+	1N-	4B=
4	4		Caplet	Alain	5	6N-	9B+	7B+	3N=
5	5		Avy	Bernadette	4	1N-	10B+	2N-	6B+
6	6		Ladurelle	Patrice	4	4B+	3N-	9B+	5N-
7	7		Frachebois	Pierre	4	8B+	1N-	4N-	10B+
8	8		Casano	Elie	2	7N-	2N-	10N-	9B+
9	9		Blanc	Philippe	2	10B+	4N-	6N-	8N-
10	10		Dumont	Marie-Elisabeth	2	9N-	5N-	8B+	7N-

Terminé

Le code HTML généré par GT peut également être modifié ensuite, par exemple pour l'inclure dans un site WEB plus complet.

10 – EXPORT DES GRILLES D'APPARIEMENTS EN TOUTES RONDES

Aller dans le menu Options / Afficher toutes les grilles d'appariements (toutes rondes)

Cette option permet à l'organisateur d'imprimer la totalité des appariements du tournoi.

C'est une sécurité pour pouvoir terminer le tournoi en mode manuel, en cas de problème informatique ou autre.

GESTION TOURNOI Grilles des rencontres toutes rondes

Tournoi : test du 01/01/2009
Jeu : Dames

Ronde 1 : 4-1 2-5 Q-3
Ronde 2 : 1-2 3-4 5-Q
Ronde 3 : 5-1 2-3 Q-4
Ronde 4 : 4-2 3-5 1-Q
Ronde 5 : 1-3 5-4 Q-2

LISTE DES JOUEURS

Idx	Equ	E	Nom	Prénom	S	Né(e)	le
1	A		Avy	Jean-Pierre	M	/	/
2	A		Koudache	Said	M	/	/
3	A		Durand	Paul	M	/	/
4	A		Place	Claudine	M	/	/
5	A	Di	Pasquale	Giuseppe	M	/	/

Dans cet état, on y retrouve pour toutes les rondes prévues dans la définition du tournoi les appariements.

La ligne ci-dessus « Ronde 1 : 4-1 2-5 Q-3 » veut dire :

- Le joueur 4 (Place Claudine) jouera avec les blancs contre le joueur 1 (Jean-Pierre Avy)
- Le joueur 2 (Koudache Saïd) jouera avec les blancs contre le joueur 5 (Di Pasquale Giuseppe)
- Le joueur 3 (Durand Paul) est qualifié d'office avec les noirs, son adversaire est symbolisé par un « Q »

Sur cet état n'est pas précisé les tables à utiliser, les n°s de tables sont attribués lors du tirage des rondes selon le classement temporaire des joueurs, ainsi les joueurs ayant le plus de points joueront vers les 1ères tables et inversement les joueurs ayant moins de points joueront vers les dernières tables. De même un gain par forfait sera toujours « joué » sur la dernière table (qui pourrait d'ailleurs ne pas exister physiquement). Cette attribution des n°s de table permet de réduire les déplacements des joueurs dans la salle.

REMARQUE SUR LES SAUVEGARDES

Attention :

Les fichiers des tournois sauvegardés par une version de GT antérieure à la version v2.5 ne sont pas compatibles (suite à l'ajout du mode « toutes rondes »).

Je travaille actuellement sur un format de sauvegarde du plus souple (probablement texte ou XML) et surtout compatible de manière ascendante pour éviter ce problème à l'avenir.

CONSEILS D'UTILISATION

1/ L'usage d'un ordinateur Portable est conseillé parce qu'il peut continuer à fonctionner un certain temps sans électricité. Cela permet d'être plus serein si des coupures d'électricité se produisent.

2/ Durant le tournoi, ne pas hésiter à sauvegarder fréquemment les données (via le menu Fichier / Sauver). Généralement, on sauvegarde après chaque saisie des résultats, après chaque ronde de préférence utiliser des noms de fichiers différents à chaque fois, ex : en stipulant le numéro de ronde dans le nom du fichier (ex : pour la série 1 pour les rondes allant de 1 à 3 : s1_r1, s1_r2, s1_r3) cela vous permettra de retrouver facilement le bon fichier et ce procédé est plus sécurisé en cas de panne d'électricité pendant la sauvegarde (le fichier en cours serait perdu).

3/ De même l'usage du papier est conseillé, du moins l'édition des rondes de GT avec les résultats notés à la main. Cela permettra de ressaisir si besoin dans GT ou de continuer en mode manuel (si l'ordinateur ou GT étaient défaillants).

CONDITIONS D'UTILISATION ET GARANTIES

L'utilisation de GT est totalement gratuite et comme il a été réalisé sur mon temps libre (soirs, week-ends, congés), cela implique que je ne peux garantir ni assurer un service classique d'après vente sur GT (si vous trouvez une anomalie je suis évidemment preneur pour la corriger selon mes disponibilités de planning) et également que je ne peux être tenu pour responsable en cas de dysfonctionnement de GT pendant un tournoi ou autre.

L'utilisateur doit donc au préalable faire un minimum de tests dans les conditions les plus proches du tournoi réel (ex : même nombre de joueurs, de rondes, mêmes départages), notamment s'il vient de récupérer sur mon site une nouvelle version (GT est testé avant d'être mis sur mon site, mais on ne sait jamais ...).