



Comité Bretagne de Tarot

COMITE BRETAGNE DE TAROT

<http://www.comite-bretagne-de-tarot>

contact.comitebretagnetarot@gmail.com

Siège : Le Prady - 56580 Rohan

ExtarInd ou InH

Utilisation du logiciel



SOMMAIRE

Inscription avec le dernier fichier à jour (FFT-ExtarIndxxx.xls ou FFT-ExtarInHxxx.xls).	2
--	---



Saisie tournoi avec le fichier ExtarInd226.xls (dernier à jour).

Avant toute chose, vérifiez que le fichier est en lecture seule. Cela empêchera que vous « l'écrasiez » par erreur et de ce fait ne plus pouvoir l'utiliser.

A l'ouverture du fichier :

↳ Téléchargement de la base de données (le fameux fichier JoueursEx qui doit se trouver obligatoirement à FFTAROT\FFT-Bases.

↳ Le mode de fonctionnement pour importer la mise en place en dupli est la même qu'en libre => donc plus de soucis pour vous.

↳ **Séance, PCN, PP.**

Habituellement 1 tournoi (2 si tournoi //).

Si tournoi de club, indice PCN = 1. Si championnat se reporter au règlement des compétitions pour indice selon ½ finale ou finale.

Le N° de séance, naturellement le 1.

Est-ce un championnat ? Choix oui/non

Attribution de PP ? Oui si championnat (voir règlement des compétitions).

Tous en rempli « VALIDER »

↳ **Couleur des tournois.**

Indiquez d'abord le nombre de tables (7 pour l'exemple).

Puis 4 étuis. Il est préférable de jouer 4 étuis à la table.

Vous avez aussi la possibilité de cocher « Première donne non jouée ». Cela est intéressant lorsque les joueurs ne sont pas rôder à ce type de tournoi (duplicate). Si 7 tables => 7 tours. En cochant cette case, vous avez effectué le 1^{er} tour et les scores sont entrés « *9 ». Cas utilisé pour formation.

Choisir la couleur du tournoi en fonction de celle des étuis en votre possession (ou le plus rapprochant).

« OK ».

↳ **Entrer/Modifiez les noms.**

Je passe idem que le libre. Faites juste attention au nom que vous aurez eu lors de l'exportation avec le FFT-Insdup226.xls.

Juste une chose qui va vous servir pour les pénalités, imprimez la liste

↳ **Entrer les scores.**

Pour cela, vous devez attendre d'avoir toutes les feuilles. Pour gagner du temps, faites décrocher la feuille blanche à 1 ou 2 tours de la fin pour commencer à effectuer la saisie. Vérifier bien que les fiches soient dans l'ordre.

Cliquez sur « Entrer les scores ».



Choix des entrées de scores

Choix du tournoi

Tournoi Bleu 9 Tables 36 Donnes 5 Positions saisies

Position

3
 4
 5
 6
 7

Choix des saisies

Entrée automatique dans l'ordre
 Entrée manuelle (déconseillée)
 Importation

GO **STOP**

Comme vous le voyez, vous pouvez saisir tous les scores (cas présent 7 tables). Sur la droite choisissez le nombre de positions jouées lorsque vous avez récupéré les feuilles. Pour cet exemple 6 (les joueurs ont 1 tables à jouer, 4 étuis x 10 mn = 40 minutes pour entrer les scores c'est suffisant).

Ensuite « Choix des saisies ». Pas trop en manuel déconseillé et en importation, pas installé pour le moment.

« GO » c'est parti.

Position	Table	+	-	Score
1	1	*9		
2	7			
3	6			
4	5			
5	4			
6	3			

Tournoi Bleu

Entrée automatique

1

Preneur : Nord

Rappel codification :
*0 : Score Oublié
*1 : Faux Ecart
*4 : Renonce Attaquant
*6 : Renonce Défenseur
*9 : Donne Neutralisée

VALIDER **STOP**

Petit aide mémoire pour les codes en cas de pénalités. Sera vu lors des pénalités

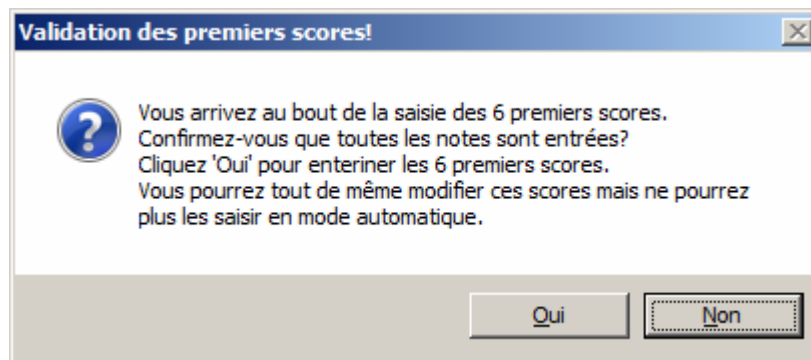


Comme vous le constatez la position 1 est saisie (1^{ère} donne non jouée).

Maintenant au travail. Cliquez dans la case blanche en face de position 2. Maintenant si tous va bien plus besoin d'utiliser la souris. Vous saisissez le score et « ENTER », passage à la case suivante, idem jusqu'au dernier. Si le score est négatif, 2 possibilités de saisie tapez le signe – avant le score et « ENTER » ou pour gagner du temps tapez le score (comme si c'est un positif, mais au lieu de enter tapez « + ». Le score est saisi en négatif et passage case suivante. Lorsque vous avez tapez « ENTER » pour le dernier score, prenez le temps de vérifier la saisie avant de retapez « ENTER » pour passer à l'étui suivant. Si vous avez vu une erreur, avec la souris cliquez sur la case à rectifier et modifiez le score. Ensuite « VALIDER ».

Nous sommes donc à l'étui 2, continuez jusqu'au dernier. Si faux écart, score oublié ou score Neutralisé selon inscription par l'arbitre, saisissez les codes. Pour Renonce consommée entrez le score noter sur la feuille.

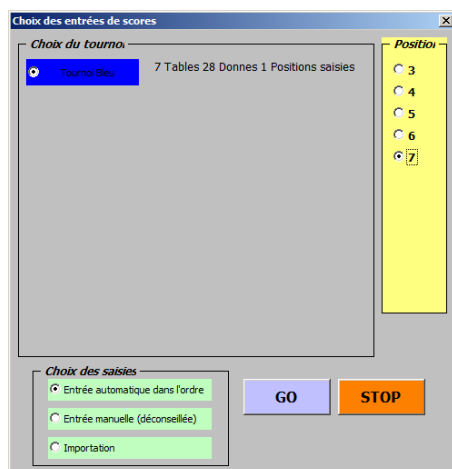
Attention, nous arrivons au dernier étui. Ne pas trop vite après avoir noté le dernier score de l'étui 28. Après avoir saisi « ENTER » vous avez ce message.



Comme vous savez lire, vous faites attention et vous cliquez sur NON ». De cette façon, vous pourrez saisir les scores restant de la même façon. Attention, il faudra utiliser la souris pour se mettre sur la bonne ligne.

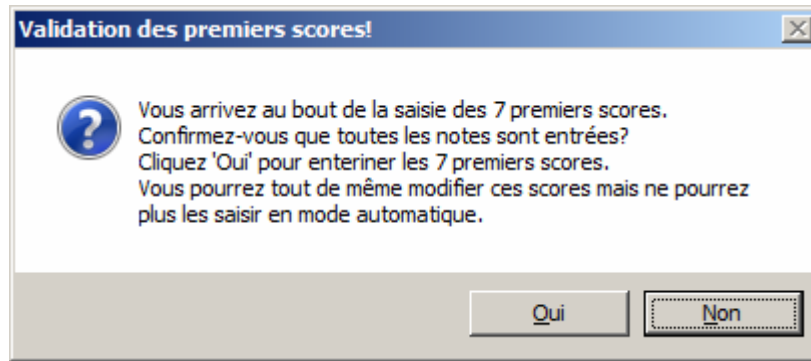
Si malheureusement vous êtes allez trop vite, vous serez obligez de saisir le reste en « Modifier les scores » et là bonjour la difficulté. Essayez une fois et vous comprendrez.

La séance est terminé et vous avez récupérez les 28 feuilles. On continue donc la saisie en « entrer les scores ». Et cette fois en cochant position 7.



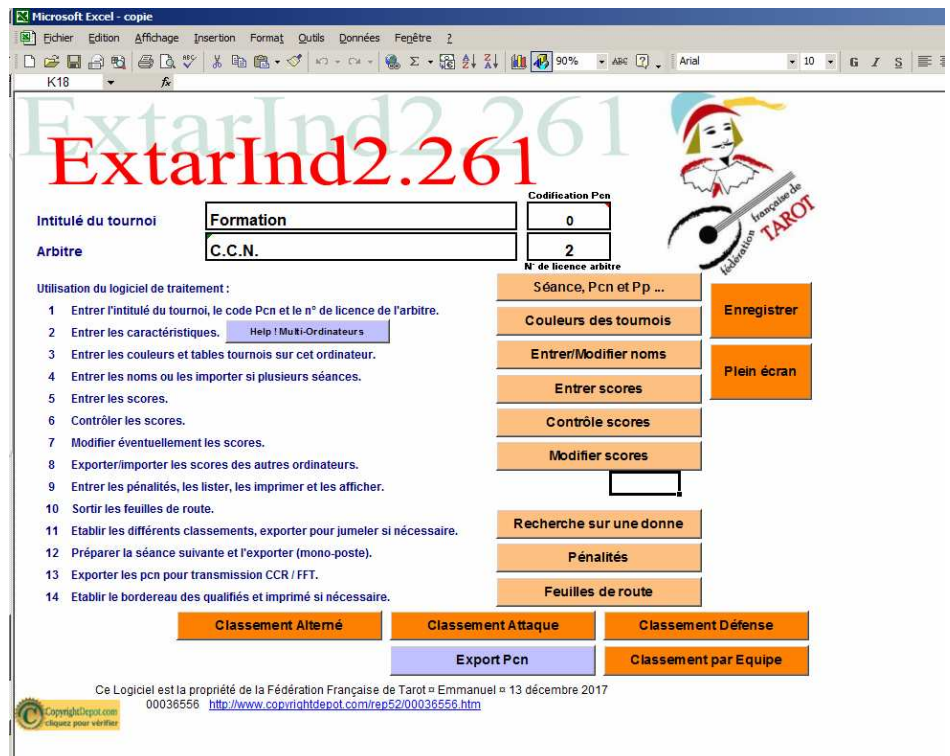
Puis « GO ».

Vous constatez que les scores précédents apparaissent (ouf). Reste donc la dernière position à saisir et là, à la fin il faut valider « OUI ».



Maintenant il faut enregistrer le fichier avec Fichier enregistré.

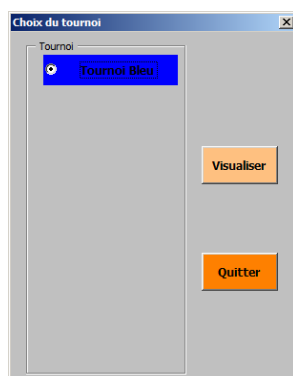
ICI →



Maintenant avant de mettre les pénalités, faire un « Contrôle score ». Cela vous permet de vérifier tous vos scores avant de les modifier pour les pénalités. Surtout d'être sur avant d'imprimer les feuilles de route. 1 erreur de saisie = toutes les feuilles de route avec erreur.

↪ **Contrôle score.**

Pour cela « Contrôle score »



Et « Visualisez ».



Et « Imprimer ».

Maintenant, avec l'aide de quelqu'un, vous énoncez tous les scores en les pointant, et l'autre personne vérifie la feuille de marque. S'il ne dit rien = OK. Si erreur vous notez sur la feuille et effectuez les modifications à la fin du contrôle.

↳ Modifier les scores.

Pour cela rien de plus simple, on choisi la donne et on rectifie en cliquant d'abord sur « Modifier » et ensuite sur la ligne à rectifier. Pour terminer « Valider » et cela pour toutes les reprises à effectuer. Lorsque tout est fait « STOP » et enregistrez votre travail comme précédemment.



Maintenant pour vérifier les modifications « Contrôle score », « Visualiser » et à l'écran redonner les scores des feuilles modifiées. Reprendre si besoin.

↪ Pénalités.

Pour cela, afin de ne pas en oublier, utiliser l'imprimé qui se trouve dans FFT-Arbitrage dans Individuel : Listages pénalités individuel. On note toutes les erreurs spécifiées par l'arbitres et avec lui, on saisie les pénalités correspondantes. Ce tableau permet aussi de trouver les erreurs commises si demande d'un joueur les raisons de ses pénalités.

Entrée des pénalités

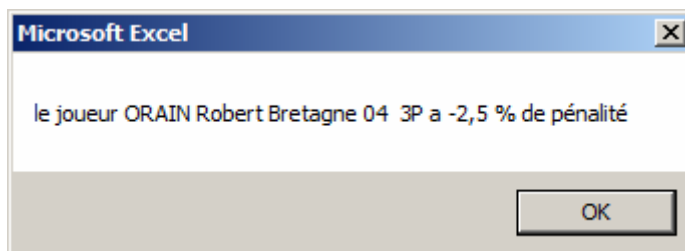
Tournoi	Position	Départ	Pénalités
<input checked="" type="radio"/> Tournoi Bleu	<input checked="" type="radio"/> Nord	<input checked="" type="radio"/> 1	<input checked="" type="radio"/> 0.5 %
	<input type="radio"/> Sud	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1.0 %
	<input type="radio"/> Est	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 1.5 %
	<input type="radio"/> Ouest	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 2.0 %
		<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 2.5 %
		<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 3.0 %
		<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> -0.5 %
			<input type="radio"/> -1.0 %

Pour entrer une pénalité, cocher les cases utiles puis valider et sortir.

Valider **Sortir**

Il suffit de cocher la position du joueur, du départ et indiquer la pénalité. Les -0,5 % et -1 % ne sont à utiliser que si erreur de saisie pour rectifier.

Pour confirmer la pénalité « Valider », vous avez alors ce genre de message.



Cela ne signifie pas que vous venez de lui mettre 2,5 % de pénalité, mais c'est le total des pénalités saisies. La chose à vérifier est le nom du joueur. Ensuite OK. Maintenant « Sortir », si vous cliquez sur « Valider », vous lui remettez la même pénalité que précédemment saisie.

Lorsque c'est terminé, vous cliquez sur « Listage des pénalités » et ensuite vous pouvez les « Imprimer » pour affichage.

Avant de continuer, pensez à enregistrer le fichier.



↩ Feuilles de route.

The screenshot shows a window titled "Feuille de route au choix" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into three main sections:

- Tournoi:** A single radio button is selected next to the text "Tournoi Noir".
- Position:** Four radio buttons are listed: "Nord" (yellow background), "Sud" (blue background), "Est" (red background), and "Ouest" (green background). The "Nord" option is selected.
- Départ:** Seven radio buttons are listed, numbered 1 through 7. None are selected.

At the bottom of the window, there are two buttons: "Visualiser" (orange) and "Quitter" (orange).

Vous avez ce message,

« Visualiser »,



Microsoft Excel - 5711302 Promo 29-56

Fichier Edition Affichage Insertion Format Outils Données Fenêtre ?

A11 fx 1

Autre feuille Imprimer cette feuille Imprimer tout le tournoi Retour aux menus

Championnat Promotion secteur 29/56

Feuille de route de :
1020426
N1 A LE GAL Michel Bretagne 24 4K

Tournoi Noir

Donnes	Preneur	Score	Votre topage
1	Nord	-52	25,000
2	Ouest	96	0,000
3	Est	66	75,000
4	Sud	54	75,000
5	Est	94	75,000
6	Nord	-90	0,000
7	Sud	-62	100,000
8	Ouest	84	0,000
9	Est	110	25,000
10	Sud	84	0,000
11	Nord	66	12,500
12	Ouest	52	75,000
13	Sud	64	25,000
14	Est	66	50,000
15	Ouest	-60	87,500
16	Nord	82	75,000
17	Ouest	102	25,000
18	Sud	96	0,000
19	Nord	-70	0,000
20	Est	86	62,500
21	Ouest		
22	Nord		
23	Est		
24	Sud		
25	Nord		
26	Ouest		
27	Est		
28	Sud		

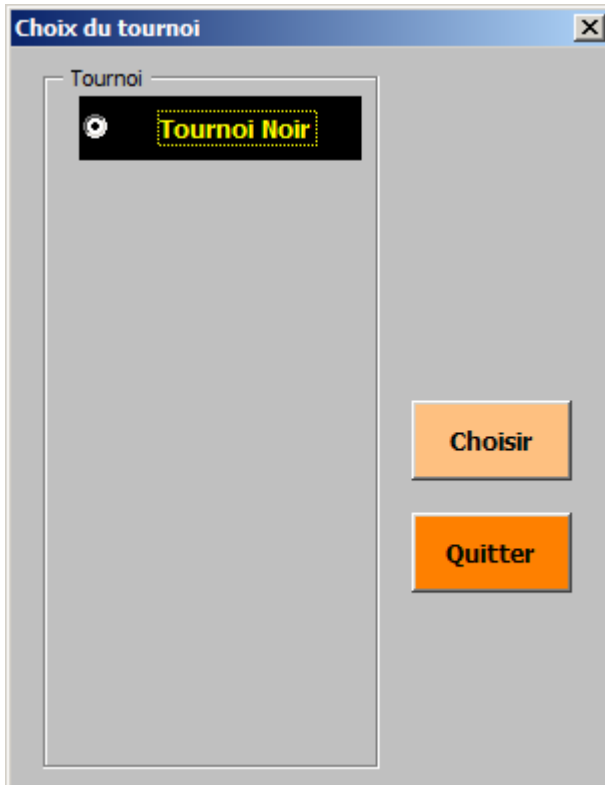
Attention ! Le total est obtenu avec 3/4 Attaque et 3/4 Défense

Pénalités :

Attaques :	22,500		
Défenses :	45,000	TOTAL :	39,375

Fédération Française de Tarcot * Emmanuel * 13 décembre 2015

Cliquez sur « Imprimé tout le



tournoi

et « Choisir ».



Toutes les feuilles de route ...

Décochez les feuilles que vous ne désirez pas imprimer !

<input checked="" type="checkbox"/> Nord 01	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 01	<input checked="" type="checkbox"/> Est 01	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 01
<input checked="" type="checkbox"/> Nord 02	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 02	<input checked="" type="checkbox"/> Est 02	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 02
<input checked="" type="checkbox"/> Nord 03	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 03	<input checked="" type="checkbox"/> Est 03	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 03
<input checked="" type="checkbox"/> Nord 04	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 04	<input checked="" type="checkbox"/> Est 04	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 04
<input checked="" type="checkbox"/> Nord 05	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 05	<input checked="" type="checkbox"/> Est 05	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 05
<input checked="" type="checkbox"/> Nord 06	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 06	<input checked="" type="checkbox"/> Est 06	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 06
<input checked="" type="checkbox"/> Nord 07	<input checked="" type="checkbox"/> Sud 07	<input checked="" type="checkbox"/> Est 07	<input checked="" type="checkbox"/> Ouest 07

Tout décocher

Imprimer

Quitter

Décochez uniquement les positions s'il y a un joueur relais pour éviter 1 page sans intérêt et attendre l'impression avant de les distribuer par position. « Quitter » et « Retour menu ».

Une fois les Ouest remis aux joueurs, vous laissez 3 à 5 minutes pour les vérifications des joueurs et vous recevez les doléances des joueurs si erreurs.

Si c'est le cas, Reprendre « Modifier les scores » sans oubliez d'enregistrer le fichier.

↳ Classements.

Maintenant les classements : Défenses, Attaques pour info, les joueurs ont déjà leur % sur la feuille de route. Classement alterné, qui correspond au classement en tenant compte de groupe de 4 positions à chaque fois (N, S, E et O). Il est donc possible que le 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} ou 8^{ème} ont un % plus élevé que les autres positions au dessus de ligne. Ne vous inquiétez pas, c'est normal.

Maintenant si vous avez un tournoi en 2 séances, ce qui se passe pour un championnat, consultez le tutoriel tournois en 2 (ou plusieurs séances).