

Utilisation du logiciel de gestion de concours de belote.

Avant de commencer, il faut garder à l'esprit que le logiciel est fait pour simplifier le travail des organisateurs, ce qui veut dire qu'il ne faut pas trop se poser de questions et travailler instinctivement.

La seule chose importante à faire avant d'envisager d'utiliser le logiciel pour un « vrai » concours est de vérifier que tous les paramètres sont complets et correspondent à ce que vous souhaitez faire.

PARAMETRES

Scores acceptables : L'application est livrée en standard avec les scores pour les concours en 12 tours. Si vos concours sont basés sur 10, 15 ou 20 tours, le score pour élimination sera différent des 1001 définis pour les concours en 12 parties. Si vous ne souhaitez pas contrôler les scores et ne compter que les victoires, créez une liste « sans contrôle ».

Paramètres généraux : Le nom de l'organisateur a été défini au moment de la validation de licence et n'est plus modifiable.

Vous pouvez changer le logo qui s'affiche à l'écran et s'imprime sur les documents.

Vous pouvez définir 2 imprimantes pour imprimer les documents, sans nécessairement utiliser l'imprimante par défaut.

Vous pouvez demander l'impression totale des fiches d'inscription ou des feuilles de marquage (avec le fond) ou avec seulement les données si vous préparez vos documents à l'avance. Il sera pour vous nécessaire de faire des tests avant de déterminer le mode d'impression que vous choisirez (notamment pour des raisons de vitesse d'impression).

Communes : il faut, notamment pour les zones proches des frontières, s'assurer que le dictionnaire des communes est complet. Par exemple, si vous êtes situé près de la frontière Belge, fusionner les codes postaux Belges dans la base de données, ça demande 5 minutes et vous permet de localiser précisément vos compétiteurs.

Quand tous ces paramètres sont définis, vous pouvez envisager de faire vos premiers concours. Pour vous familiariser avec les écrans, lancez une ou plusieurs simulations complètes ou partielles et promenez vous dans les différents écrans.

« LE » premier concours.

« Créer un nouveau concours », puis saisissez les éléments de votre concours :

Libellé : si vous ne saisissez rien, un libellé automatique sera créé

Nombre de tirages

Nombre de parties par tirage

Scores applicables : sélectionnez dans la liste déroulante les scores pour votre concours

Mode de jeu :

- individuel,
- par équipes

Mode de classement :

- Nombre de points,
- Nombre de points puis Victoires,
- Victoires puis nombre de points

Commune du concours : saisissez le code postal et faites défiler les communes pour ce code postal si nécessaire.

Si vous avez prévu des trophées jeunes, anciens, féminines, communaux, entrez les données et (ou)

Utilisation du logiciel de gestion de concours de belote.

cochez les cases.

Si vous percevez des engagements pour le concours et que les joueurs ne paient pas nécessairement à la prise d'engagement, cochez la case « Contrôler le paiement des engagements ». Vous aurez accès à la saisie de l'engagement et à l'écran de contrôle.

Une fois que tous vos paramètres auront été saisis et contrôlés, validez la fiche en cliquant sur OK. Notez qu'il est inutile de déterminer le nombre d'équipes participant au concours.

Vous pouvez contrôler ou modifier les données du concours en cliquant sur le bouton « Sélectionner ou Modifier ».

Attention, si vous avez déjà saisi des équipes ou des joueurs, ne changez pas le mode de jeu (individuel ou par équipes)

Attention, si vous avez saisi des résultats, ne changez pas le nombre de tours sans vérifier tous les résultats saisis.

Engagement des équipes (ou des joueurs)

Le libellé du bouton change selon le mode de jeu choisi. En cliquant, vous avez la liste des équipes ou des joueurs.

Ensuite, c'est très simple. Pour ajouter une équipe ou un joueur vous cliquez sur le bouton ou, plus simple encore, vous appuyez sur la touche + du pavé numérique (pas besoin de déplacer la souris)

Commencez à taper le nom, le contenu du dictionnaire des données s'affiche, de sorte que vous pouvez soit poursuivre la saisie, soit faire défiler les noms. Si le nom n'est pas stocké dans le dictionnaire, il sera automatiquement ajouté.

Même chose pour le prénom, le sexe se met automatiquement à jour.

Selon la définition de votre concours, vous serez appelé à remplir les zones optionnelles :

- Commune,
- Sexe,
- Naissance,
- Engagement payé.

En cas de concours par équipes, cela s'applique aux deux joueurs.

En fin de saisie, appuyez à nouveau sur la touche + du pavé numérique (ou cliquez sur le bouton Valider).

Si vous avez demandé l'impression systématique des fiches (voir paramètres), la fiche d'inscription est imprimée, avec ou sans le fond selon ce que vous avez choisi dans les paramètres.

Vous continuez l'inscription pour tous vos joueurs... c'est la partie la plus longue du concours...

Quand toutes vos équipes ou joueurs ont été entrés en machine, vous pouvez exécuter le premier tirage... à condition d'avoir un nombre pair d'équipes ou multiple de quatre de joueurs. Si ce n'est pas le cas, il vous faudra créer 1 équipe factice ou 1 à 3 joueurs factices.

Exécuter le prochain tirage

Le tirage s'effectue... aucun problème pour le premier tirage.

L'écran du tirage s'affiche...

Tapis et N° d'équipes pour un concours par équipe

Tapis et N° de joueurs pour un concours individuel

Les fiches de marquage s'impriment (ou pas), avec ou sans le fond selon les paramètres

d'impression. Si vous avez demandé l'impression avec le fond, l'impression se fera sur papier A4 (prévoir un massicot). Vous y trouvez les informations suivantes :

Utilisation du logiciel de gestion de concours de belote.

- Numéro de tapis,
- En dessous, en plus petit : Numéro de tirage (utile pour la saisie des résultats et l'archivage)
- A gauche : Le numéro de l'équipe 1 ou le numéro et le nom des joueurs Nord Sud
- A droite : Le numéro de l'équipe 2 ou le numéro et le nom des joueurs Est Ouest

Un clic sur l'écran et la fenêtre se ferme, mais pourra être de nouveau affichée avec « Afficher un tirage ».

Les joueurs jouent...

Vous pouvez effectuer le ou les prochain(s) tirage(s) et prendre le temps de préparer les documents

Exécuter le prochain tirage

Le tirage s'effectue. Normalement, les équipes ne se rencontrent jamais deux fois. Sauf... Selon la configuration, il est possible que le tirage vous propose des tables identiques, ce que vous pouvez refuser en répondant oui à la question « Des équipes se rencontrent... remédier à ce problème ? » Plus le nombre d'équipes est faible plus la probabilité est grande de trouver une telle situation. Le bouton deviendra inaccessible lorsque tous les tirages auront été effectués.

Saisie des résultats

L'écran de sélection de tirage s'affiche, lorsque vous cliquez sur le tirage choisi, la liste des tapis s'affiche. Un double clic sur un tapis fait ouvrir la fiche de saisie.

Sur la ligne « joueurs », vous entrez les données communiquées par les joueurs.

Cliquez sur « Valider ». Si le score ne convient pas, un message d'information est affiché

« Contrôler le score des équipes ». En cliquant sur OK, la fenêtre de saisie de détail s'ouvre.

Vous pouvez saisir ligne par ligne les données fournies par les joueurs. A chaque ligne, vous êtes invité à contrôler le score en cas d'erreur.

Si les données sont justes, la colonne « Contrôle » de chaque équipe prend la valeur que vous avez saisie.

De même, la ligne « Organisation » devra contenir les mêmes valeurs que la ligne « Joueurs ». Si ce n'est pas le cas, ou si le score reste à zéro, cela signifie qu'il y a une erreur de saisie.

De même, dans la table affichant les tapis, les colonnes Score1o et Score2o mises à la valeur zéro veulent dire qu'il y a une erreur de saisie.

Classement

En cliquant sur ce bouton, vous obtenez le classement et le palmarès du concours en fonction des critères que vous avez définis. L'écran s'adapte à vos choix...

Votre concours est terminé...

Engagements non payés

Si vous avez demandé à contrôler les engagements non payés, vous pouvez accéder à tout moment à l'écran d'information en cliquant sur « Engagements... Liste des engagements non payés ».

Les joueurs n'ayant pas payé apparaissent, avec en deuxième colonne le tapis où ils se trouvent pour un tirage. Vous faites défiler les tirages avec l'ascenseur horizontal sous la table.

Vous pouvez retrouver un joueur par son nom en cliquant sur la loupe et en tapant les premiers caractères. La table se positionne automatiquement sur le nom.

Un double clic sur la ligne fait s'ouvrir la fiche du joueur, et vous pouvez alors cocher la case « Engagement payé », puis valider et continuer votre contrôle.

Utilisation du logiciel de gestion de concours de belote.

Localisation des joueurs

Durant le concours, vous pouvez être amené à chercher un joueur. Vous disposez pour cela :

- de l'écran du tirage. Il suffit alors d'entrer le numéro du joueur ou de l'équipe dans la cas de recherche et de cliquer sur la loupe pour obtenir l'information sur le Numéro de tapis où se trouve le joueur.
- Du bouton « Écran de localisation qui vous propose de choisir un numéro de tirage, puis vous affiche la liste des joueurs, des équipes, des tapis, des adversaires. Vous pouvez rechercher les informations qui vous manquent avec une information dont vous disposez .