

ICCLASSIC

MODE D'EMPLOI

ICClassic a été conçu pour aider au déroulement de tout interclub régional ou national. Il peut gérer un tournoi pour un nombre de 2 à 48 équipes.

Le fichier à ouvrir s'appelle ICClassic2020.xlsm. Pour fonctionner, il doit être accompagné du fichier joueurs.csv. Il est préférable de copier ces 2 fichiers sur le disque dur et ils doivent être **rangés dans le même dossier** (le choix du dossier est libre).

Il s'agit d'un fichier de format Excel 2007, il est donc nécessaire de posséder une version d'Excel version 2007 ou supérieure.

Ouverture de ICClassic2020.xlsm

A l'ouverture, répondre « Exécuter les macros » à l'éventuel message d'alerte présenté.

L'écran suivant apparaît

The screenshot shows the main interface of ICClassic2020.xlsm, divided into several sections:

- PREPARATION DU TOURNOI**: Contains buttons for:
 - 1: Rentrée des caractéristiques du tournoi
 - 2: Ajouter / Modifier / Supprimer une équipe
 - 3: Ajouter / Modifier joueurs
 - 4: Liste des équipes enregistrées / Tirage au sort
 - 5: Nombre d'équipes enregistrées (displaying 0)
- FINALISATION DE LA SAISIE**: Contains button 7: Lancer le Traitement (red square).
- CLASSEMENT INITIAL**: Contains button 8: Afficher le classement initial (square icon).
- DEROULEMENT DU TOURNOI**: A table with 5 columns and 3 rows:

	9: Constituer les matchs	10: Afficher la liste des matchs équipes	11: Afficher la liste des matchs joueurs	12: Constituer le Classement	13: Afficher le Classement
1 ^{er} Tour	1	1	1	1	1
2 ^e Tour	2	2	2	2	2
3 ^e Tour	3	3	3	3	3
- FIN DU TOURNOI**: Contains buttons 15 (Création du fichier DNSC), 16 (Afficher nouvelles cotes), and 17 (Création du fichier FFSc).
- DERNIERES ACTIONS EFFECTUEES**: A vertical panel on the right with button 6 (square icon).
- Button 14: Fiche de Suivi individuelle (yellow box).

PREPARATION DU TOURNOI

① Rentrée des caractéristiques du tournoi

Cette option permet d'enregistrer le nom, la date du tournoi et le type d'épreuve.
Cliquez sur ce bouton, l'écran suivant s'affiche

Entrez le **nom du tournoi**. Choisissez votre mise en forme (majuscules et/ou minuscules).

Passer au champ suivant.

Entrez la **date du tournoi** sous la forme JJ/MM/AAAA. Saisissez 01092019, les « / » sont générés automatiquement.

Ces informations seront utilisées en en-tête de tous les documents imprimés.

Pour votre Championnat Régional, choisissez l'option '**Interclubs régionaux**'.

Un message vous invite à enregistrer le fichier du tournoi sous un nom reprenant le nom du tournoi et la date.



En choisissant OUI, le fichier se crée automatiquement. On peut choisir NON, le fichier n'est pas créé.

Il est vivement conseillé de répondre OUI, en créant ce fichier, le logiciel ICClassic reste dans son état d'origine et pourra être utilisé pour un autre tournoi.

② Ajouter / Modifier / Supprimer une équipe

Cette option permet de constituer la liste des équipes qui participeront au tournoi.

Cliquez sur ce bouton, l'écran suivant s'affiche

LISTE DES EQUIPES ENREGISTREES		 Imprimer	 Retour Menu
Nom de l'équipe	N° Tirage au sort	Ajouter équipe	
		Supprimer équipe	
		Ajouter / Modifier / Supprimer joueur	

3 Choix sont proposés :

- Ajouter équipe
- Supprimer équipe
- Ajouter / Modifier / Supprimer joueur



1) Ajouter équipe

C'est l'option à choisir pour inscrire une équipe.

Elle génère l'écran suivant

Entrez le **Nom de l'équipe** dans le champ prévu à cet effet puis **Valider**

L'équipe est alors enregistrée.

LISTE DES EQUIPES ENREGISTREES		 Imprimer	 Retour Menu
Nom de l'équipe	N° Tirage au sort	Ajouter équipe	
Marseille	Mar	Supprimer équipe	
		Ajouter / Modifier / Supprimer joueur	

2 noms apparaissent : le nom de l'équipe en entier et le nom de l'équipe abrégé, il s'agit des 3 premières lettres du nom de l'équipe. Ce nom abrégé apparaîtra tout au long du tournoi en regard du nom des joueurs. En cas d'homonymie entre plusieurs équipes, il est possible de modifier ce nom à sa convenance directement dans cette liste, à condition de se limiter à 3 caractères.

Par exemple Nancy et Nantes donneront automatiquement « Nan », on peut choisir « Ncy » et « Nte », ou si l'équipe de Nancy présente 2 équipes on choisira par exemple « Ny1 » et « Ny2 ».

2) Supprimer équipe

Cette option permet de désinscrire une équipe préalablement enregistrée.
Elle génère l'écran suivant

Entrez le **Nom de l'équipe** dans le champ prévu à cet effet ou cherchez l'équipe dans la liste accessible en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie.

Quand l'équipe est sélectionnée, cliquez sur le bouton « **Supprimer l'équipe sélectionnée** », l'équipe est alors sortie de la liste des équipes enregistrées.

Entrez le **Nom de l'équipe** suivante si besoin et ainsi de suite.

Le bouton « **Sortir de la saisie** » permet de quitter le mode suppression d'équipe.

3) Ajouter / Modifier / Supprimer joueur

Cette option est détaillée au point **3** ci-dessous.

3 Ajouter / Modifier joueurs

Quand un ou plusieurs noms d'équipes sont enregistrés, on peut inscrire les 3 joueurs qui les composent.

Il n'est possible d'enregistrer un joueur que si son équipe est déjà inscrite.

Cliquez sur ce bouton, l'écran suivant s'affiche

La composition de 48 équipes est prévue.

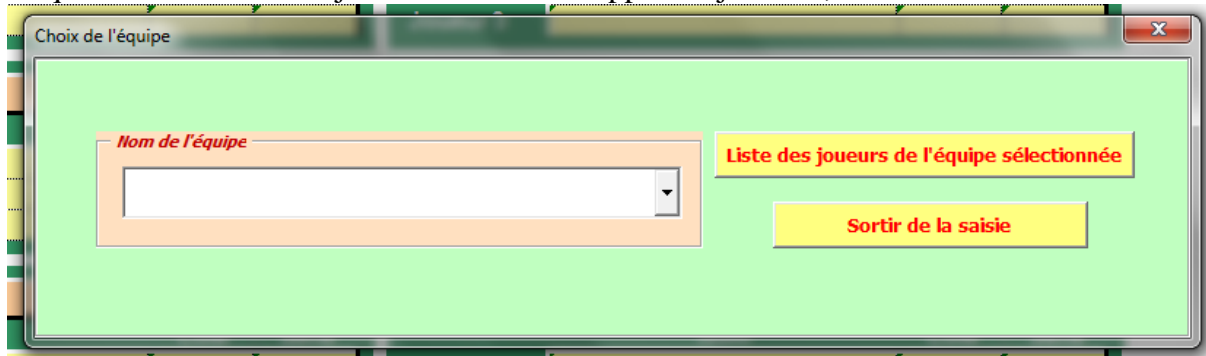
L'ordre d'entrée des équipes n'a aucune incidence sur le déroulement du tournoi.

C'est un tirage au sort qui déterminera l'ordre des matches (voir point **4**)

Une équipe est composée de 3 joueurs, dans une équipe les joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur cote.

Les joueurs peuvent être inscrits dans n'importe quel ordre, ICClassic se charge de les classer dans le bon ordre.

Cliquez sur le bouton « Ajouter / Modifier / Supprimer joueur », l'écran suivant s'affiche



Entrez le **Nom de l'équipe** dont le joueur fait partie dans le champ prévu à cet effet ou cherchez l'équipe dans la liste accessible en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie.

Le bouton « **Sortir de la saisie** » permet de quitter la grille sans enregistrer de joueur.

Quand l'équipe est sélectionnée, cliquez sur le bouton « **Liste des joueurs de l'équipe sélectionnée** », l'équipe est alors extraite de la liste des équipes enregistrées, l'écran suivant apparaît.

	Marseille	Mar		
	Nom	Cote	Série	
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				

[Retour Menu](#) [Retour Liste des équipes](#)

Ajouter Licencié Ajouter non Licencié Supprimer Joueur

4 Choix sont proposés :

- Ajouter Licencié
- Ajouter non Licencié
- Supprimer Joueur
- Retour liste des équipes (en haut à droite)

1) Ajouter Licencié

Cette option s'adresse aux joueurs possédant une licence enregistrée à la FISF ou ayant une cote classique enregistrée à la FISF.



Un message apparaît si le logiciel détecte que le fichier joueurs.csv date de plus de 6 jours. Assurez-vous que vous avez bien téléchargé le dernier classement mis en ligne.

Cliquer provoque l'affichage de l'écran suivant

Nom du joueur	Code	Cote
MARTIN Jean	O11	1689
MARTIN Jeanine	M42	1400
MARTIN Josette Edmonde	S23	1400
MARTIN Laëtitia	W08	1400
MARTIN Laurence	P03	1400
MARTIN Laurent	STB	1400
MARTIN Louissette	O33	1400
MARTIN Marie-Carmen	O21	1400
MARTIN Marie-Claude	U33	1400
MARTIN Marie-Claude	D30	1400
MARTIN Marie-Josée	T18	1292
MARTIN Marie-Madeleine	S20	1400
MARTIN Marie-Thé	H08	1400
MARTIN Martine	S18	1400
MARTIN Maryse	N15	1400
MARTIN Michel	REP	1730
MARTIN Michelle	F14	1400
MARTIN Monique	A05	1400
MARTIN Monique	D06	1400

Entrez le **Nom du Joueur** dans le champ prévu à cet effet

ou

cherchez le joueur dans la liste accessible en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie

ou

double-cliquez sur le nom dans la liste dessous.

Toutes les informations suivantes apparaissent automatiquement

N° de Licence

Catégorie d'âge

Club

Fédé

Série Classique

Cote Classique

Coefficient : coefficient K, fonction de l'ancienneté ou du niveau, il permettra d'effectuer le calcul de la cote au cours du tournoi

Série et Cote initiales retenues pour le tournoi

Quand le joueur est sélectionné, cliquez sur le bouton « **Inscrire le joueur sélectionné** », le joueur est alors inscrit. Voir plus loin pour le supprimer en cas d'erreur ou de désistement.

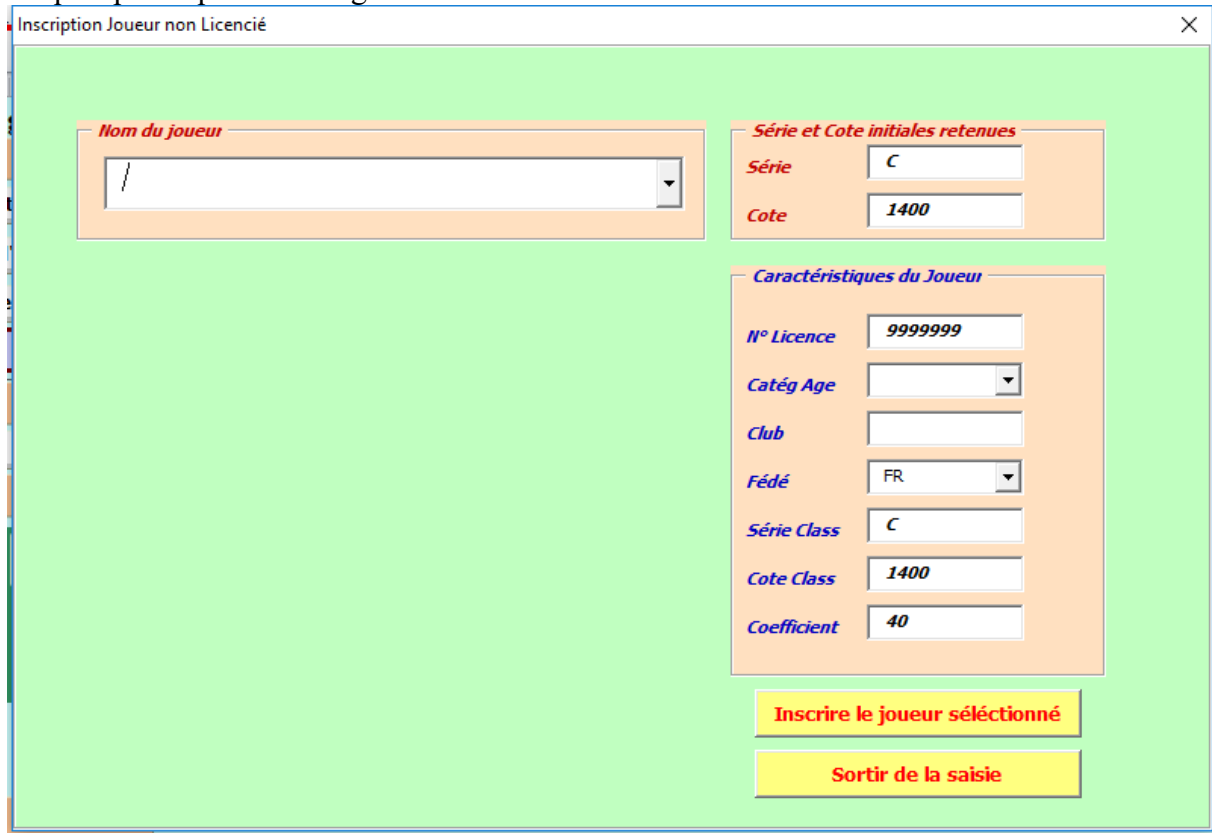
Entrez le **Nom du joueur** suivant et ainsi de suite.

Le bouton « **Sortir de la saisie** » permet de fermer la grille de saisie, celle-ci pourra être rappelée pour des inscriptions complémentaires.

2) Ajouter non Licencié

Cette option s'adresse aux joueurs ne possédant pas de licence FISF ou n'ayant pas de cote classique enregistrée à la FISF

Cliquez provoque l'affichage de l'écran suivant



Nom du joueur

Série et Cote initiales retenues

Série C

Cote 1400

Caractéristiques du Joueur

N° Licence 9999999

Catég Age

Club

Fédé FR

Série Class C

Cote Class 1400

Coefficient 40

Inscrire le joueur sélectionné

Sortir de la saisie

Entrez le **Nom du Joueur** dans le champ prévu à cet effet. Essayez de respecter la saisie du nom en majuscule et le prénom en minuscule afin de rester cohérent avec les joueurs licenciés inscrits.

Le joueur non licencié est considéré comme série classique C, cote classique 1400 et coefficient 40. Ces informations ainsi que toutes celles concernant la rubrique « **caractéristiques du joueur** » peuvent être modifiées dans la grille de saisie.

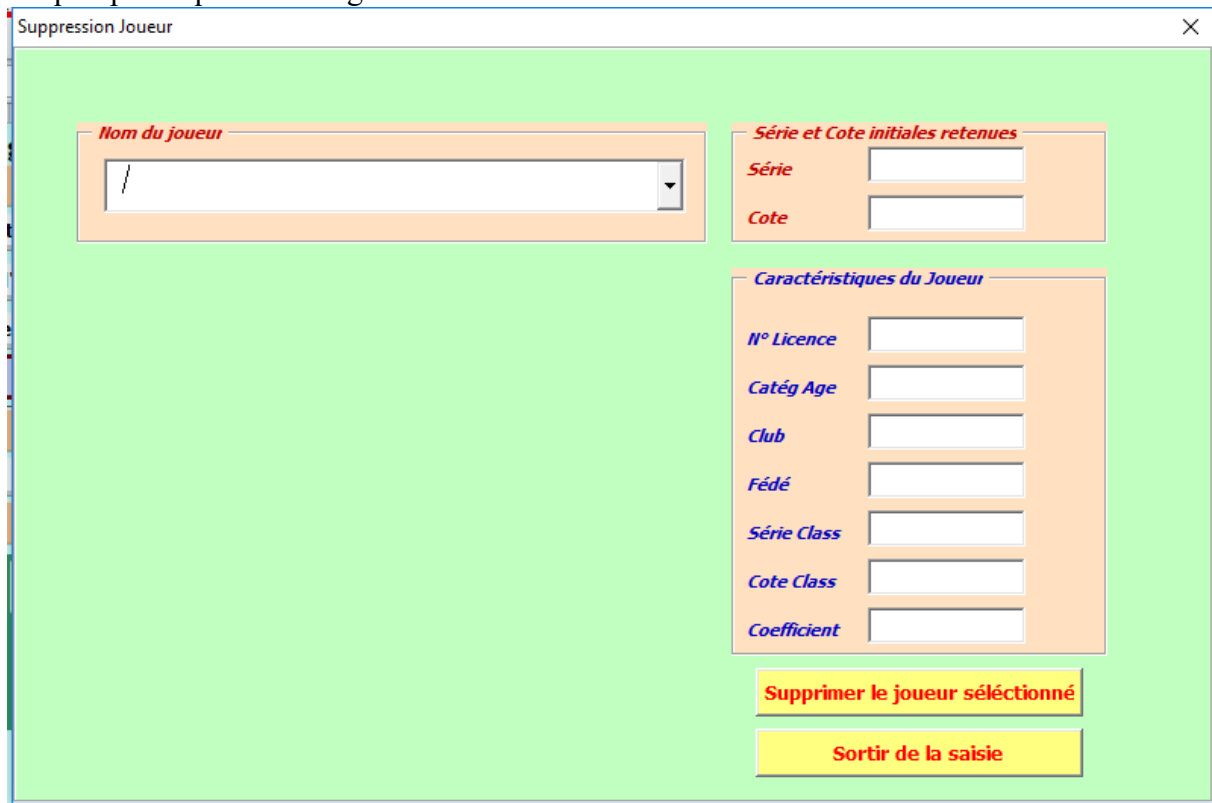
En revanche la rubrique « **Série et Cote initiales retenues** » sont générées automatiquement en fonction des informations renseignées.

NB : Pour enregistrer le joueur X (en cas de présence de l'équipe X ou d'une équipe incomplète), on utilisera le bouton « Ajouter Licencié » en saisissant « X » dans le Nom du Joueur. Pour l'équipe X, on entrera 3 fois le joueur X

3) Supprimer Joueur

Cette option permet de supprimer un ou plusieurs joueurs de la liste des inscrits suite à erreur de saisie ou un changement de joueur.

Cliquer provoque l'affichage de l'écran suivant



Entrez le **Nom du Joueur** dans le champ prévu à cet effet ou cherchez le joueur dans la liste accessible en cliquant sur la flèche située à droite du champ de saisie.

Quand le joueur est sélectionné, cliquez sur le bouton « **Supprimer le joueur sélectionné** », le joueur est alors sorti de la liste de l'équipe.



Entrez le **Nom du joueur** suivant et ainsi de suite.

Le bouton « **Sortir de la saisie** » permet de fermer la grille de saisie.

4) Retour liste des équipes



Quand les joueurs d'une équipe sont enregistrés, l'écran devient par exemple

Marseille		Mar	
	Nom	Cote	Série
Joueur 1	RAMEL Jean-François	3 198	J
Joueur 2	TSAKRIOS Ange	2 738	J
Joueur 3	MADEDDU Nathalie	1 885	B

 [Retour Menu](#)
  [Retour Liste des équipes](#)

On peut alors visualiser la liste de tous les joueurs inscrits en cliquant sur le bouton « Retour liste des inscrits ».

Ce qui affiche l'écran suivant

LISTE DES JOUEURS ENREGISTRES				 Imprimer	 Retour Menu	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur
Equipe 1	Marseille	Mar				
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1	RAMEL Jean-François	3 198	J			
Joueur 2	TSAKRIOS Ange	2 738	J			
Joueur 3	MADEDDU Nathalie	1 885	B			
Equipe 2						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Equipe 3						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Equipe 4						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Equipe 5						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Equipe 6						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Equipe 7						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Equipe 8						
	Nom	Cote	Série			
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						

On peut ensuite inscrire les joueurs d'une autre équipe dont le nom est préalablement enregistré ou revenir au menu pour inscrire une autre équipe.

Ces boutons sont présents sur chaque feuille



[Imprimer](#)

Cliquez sur ce bouton pour **imprimer** le document affiché



[Retour Menu](#)

Cliquez sur ce bouton pour **revenir à l'écran « Menu »**

④ Liste des équipes enregistrées / Tirage au sort

Cette option permet d'afficher à tout moment la liste des équipes enregistrées. Cette liste est présentée dans l'ordre alphabétique des noms des équipes.

Elle permet aussi d'enregistrer le résultat du tirage au sort.

La colonne « N° Tirage au sort » accueille l'ordre dans lequel l'équipe est sortie du chapeau.

Il faut saisir 1 pour l'équipe sortie en premier, 2 pour l'équipe sortie en 2° et ainsi de suite.

L'équipe X est considérée comme l'équipe tirée en dernier. Par exemple, s'il y a 9 équipes, il faut saisir 10 pour X.

⑤ Nombre d'équipes enregistrées

Il s'agit d'un indicateur du nombre d'équipes enregistrées. Celui-ci se met à jour automatiquement lors de la saisie des noms des équipes.

⑥ DERNIERES ACTIONS EFFECTUEES

Il s'agit de la liste des 4 dernières actions effectuées, la dernière se situant sur la première des 4 lignes, l'avant-dernière sur la deuxième, etc...

FINALISATION DE LA SAISIE

⑦ Lancer le traitement

Ce bouton doit obligatoirement être utilisé.

Ceci dès que toutes les équipes et tous les joueurs ont été enregistrés.

Il permet d'initialiser et d'aménager les différentes feuilles pour le bon déroulement du tournoi.

Pour cela, cliquer sur ce bouton.



Attention, ce bouton ne doit plus être utilisé à partir du moment où les matchs du 1^{er} tour sont démarrés.

Si vous cliquez par erreur, un message de sécurité permet d'annuler la demande.

L'écran « Menu » s'adaptera alors au nombre de rondes à disputer.

⑧ CLASSEMENT INITIAL

Cette option permet d'afficher le classement initial. Cette liste est présentée dans l'ordre du tirage au sort.

C'est à partir de ce classement que la composition et l'ordre des matchs du 1^{er} tour et éventuellement des tours suivants seront déterminés.

DEROULEMENT DU TOURNOI

9 Constituer les matchs

Ce bouton permet de constituer les matchs selon les critères officiels (voir règlement). Deux feuilles de matchs sont alors constituées, celle des matchs-équipes et celle des matchs-joueurs.



Attention, ce bouton ne doit plus être utilisé à partir du moment où les matchs d'un ou des tours suivants sont déterminés.

Si vous cliquez par erreur, un message de sécurité permet d'annuler la demande.

Forfaits provisoires et abandons d'une équipe

Un message vous invite à enregistrer l'absence pour ce tour d'une ou plusieurs équipes déjà inscrites, il permet également de notifier le retour d'une équipe absente lors du tour précédent.

Si aucun changement n'intervient par rapport au tour précédent cliquez Non au message sinon cliquez Oui.

En cas de changement, il suffit par la suite d'indiquer Présent ou Absent dans la colonne prévue à cet effet pour chaque équipe concernée.

Pour la constitution des matchs, les équipes absentes sont reléguées en fin de classement, les équipes de retour d'absence sont réintégrées dans le classement.

Forfaits provisoires et abandons d'un joueur

Dans le cas où un joueur ne joue pas une ronde mais que l'équipe continue à participer, il suffira de lui donner un score de 0 point dans son match joueur. Ce qui donnera une défaite individuelle à -100 pour son équipe.

Il peut revenir pour une ronde ultérieure, en revanche, il ne pourra pas être remplacé s'il a déjà joué un match.

10 Afficher la liste des matchs équipes

Ce bouton permet d'afficher la liste des matchs entre équipes.

MATCHES 1 ^{er} Tour								
Match			Résultat					
* l'équipe 1 démarre la partie								
N° Table	* Equipe 1	Equipe 2	PM1	PM2	Vict1	Vict2	Diff1	Diff2
1	Chaville	Fruges 2	3	1	2,0	1,0	+ 80	- 80
2	Mainvilliers	Theding	1	3	1,0	2,0	- 62	+ 62

[Imprimer](#)
 [Retour Menu](#)
 [Matches joueurs](#)

Il ne sera pas nécessaire de saisir quoi que ce soit dans cette liste, le résultat des matchs équipes sera mis à jour automatiquement en fonction des résultats des matchs joueurs de la façon suivante :

Equipe vainqueur : PM = 3 si son nombre de victoires individuelles (Vic) est supérieur à celui de son adversaire

Joueur vaincu : PM = 1

Match nul : PM = 2 en cas d'égalité (1,5 victoire chacun), les points de départage (Diff) n'interviennent pas dans la détermination d'un match nul

Equipe forfait : PM = 0 et Diff = - 300 (même traitement pour l'équipe X)

Le bouton [Matches joueurs](#) permet de visualiser les matchs joueurs (voir le point **11**)

11 Afficher la liste des matchs joueurs

Ce bouton permet d'afficher la liste des matchs entre joueurs et de saisir les résultats des matchs.

Un exemple de liste des matchs joueurs après saisie des résultats :

MATCHES 1 ^{er} Tour												
Table	Joueur 1		Joueur 2		Score 1	Score 2	V1	V2	Diff1	Diff2	Evol cote	
1	FRANCART Olivier	Cvl	DELANNOY Thomas	Fg2	510	432	1	0	+78	-78	+5	-8
2	WISEUX Jean-Philippe	Fg2	FRANCART Simone	Cvl	379	415	0	1	-36	+36	-7	+11
3	DENARIAZ Alain	Cvl	MAQUAIRE Nicolas	Fg2	428	462	0	1	-34	+34	-5	+3
4	MOSBACH Frédéric	Mvl	SPANG Cédric	The	429	491	0	1	-62	+62	-8	+8
5	JEMPF Luc	The	GOULT Renaud	Mvl	348	480	0	1	-100	+100	-5	+8
6	SAUNDERS Yric	Mvl	GEVAERT Steeve	The	327	483	0	1	-100	+100	-7	+7

Il s'agit pour chaque match d'inscrire le score des matchs dans « Score1 » et « Score2 », le nombre de victoires individuelles (V1 et V2) et les points de départage (Diff1 et Diff2) sont alors calculés automatiquement de la façon suivante :

Joueur vainqueur : V = 1 et Diff = différence des scores limitée à + 100

En cas de forfait de l'adversaire ou contre X, V = 1 et Diff = + 50

Joueur vaincu : V = 0 et Diff = différence des scores limitée à - 100

Match nul : V = 0,5 à chaque joueur et Diff = 0

Joueur forfait : V = 0 et Diff = - 100 (même traitement pour les joueurs X)

Le résultat de chaque match dégage une augmentation ou une diminution de la cote des 2 joueurs appelée évolution de cote. C'est ainsi qu'en regard de chaque match, on trouve l'évolution de la cote de chacun des 2 joueurs. L'évolution de la cote est générée à la saisie des scores selon la formule suivante :


$$\text{Evol cote} = K(W - W_e)$$

Avec

K = coefficient, fonction de l'ancienneté ou du niveau

W = performance réalisée (0=défaite, 1=victoire, 0.5=match nul)

W_e = probabilité de gagner le match (dépend de la différence entre les cotes de début de tournoi des 2 joueurs d'un match)

Le bouton  permet de visualiser les matchs joueurs (voir le point **10**)

12 Constituer le Classement

Quand tous les résultats d'un tour sont enregistrés, cliquer sur ce bouton.

Il a pour effet de constituer le classement intermédiaire par équipes qui sera la base de détermination des matchs du tour suivant.

13 Afficher le Classement

Ce bouton permet d'afficher le classement intermédiaire par équipes et éventuellement de l'imprimer.

14 Fiche de Suivi individuelle

Ce bouton permet de retracer pour une équipe donnée le suivi complet de son tournoi. Cette option peut être utilisée à tout moment lors du déroulement du tournoi et pour chacune des équipes. Cependant, la fiche de suivi individuelle prend tout son intérêt à la fin du tournoi. La fiche peut être imprimée ou simplement visualisée à l'écran. Elle peut être remise à chaque équipe et peut aider à la rédaction du compte-rendu du tournoi.

FIN DU TOURNOI**15** **Création du fichier des résultats**

Ce bouton permet de créer le fichier résultats du tournoi qui doit être transmis dès la fin du tournoi à la DNSC à l'adresse suivante

jfhimber@noos.fr

Après avoir cliqué sur ce bouton, un message vous donne le nom du fichier créé. Mémorisez le nom afin de le retrouver pour le joindre à votre mail.

16 **Afficher nouvelles cotes**

En formule interclubs, comme dans les formules individuelles, les cotes des joueurs évoluent.

Ce bouton permet d'afficher les nouvelles cotes et éventuellement de les imprimer. Cette action peut être utilisée après chaque tour. La cote présentée ne sera une cote effective qu'à la fin du tournoi. Lors du déroulement du tournoi, elle n'est que temporaire.

17 **Création du fichier FFSc**

Ce bouton permet de créer le fichier résultats du tournoi qui doit être transmis dès la fin du tournoi à la FFSc à l'adresse suivante

Classique@ffsc.fr

Après avoir cliqué sur ce bouton, un message vous donne le nom du fichier créé. Mémorisez le nom afin de le retrouver pour le joindre à votre mail.

**IL EST VIVEMENT CONSEILLE D'ENREGISTRER LE FICHIER LE PLUS
FREQUEMMENT POSSIBLE TOUT AU LONG DU TOURNOI**