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 ICClassic2025.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 ICClassic2025.xlsm

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

PREPARATION DU TOURNOI		DERNIERES ACTIONS EFFECTUEES 6
Rentrée des caractéristiques du tournoi		
Ajouter / Modifier / Supprimer une équi	pe	
Ajouter / Modifier joueurs	3	
Liste des équipes enregistrées / Tirage a	u sort	
Nombre d'équipes enregistrées	(5) 0	
FINALISATION DE LA SAISIE		CLASSEMENT INITIAL
Lancer le Traitement 🔲 7)	Afficher le classement initial 🔲 🛞
DEROULEMENT DU TOURNOI		
Constituer les matchs (9) Afficher la des match équipes	liste Afficher la liste des matchs 10 joueurs 11	Constituer le Afficher le Classement 12
l" Tour 1	1	
2e Tour 2	2 2	2 2
3e Tour 3 3	3	3 3
FIN DU TOURNOI		Fiche de Suivi individuelle
Création du Afficher	r Création du	
fichier DNSC nouvelles c	otes fichier FFSc	

PREPARATION DU TOURNOI

1 <u>Rentrée des caractéristiques du tournoi</u>

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

Caractéristiques du Tournoi		×
Nom du Tournoi		
Date (jj/mm/aaaa)		
o r: l		
• Finale nationale		
• Coupe des nations		
	Valider	

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 01092022, 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 <u>Ajouter / Modifier / Supprimer une équipe</u>

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						Central Retour Menu -
Nom de l'équipe		Nº Tirado au sort	Coto initialo		Ajouter é	équipe
		n muge uu sont			Supprimer	équipe
				Ajoute	er / 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

Inscription éq	uipe	
Do	onner le nom de l'équi	pe
	Marseille	
	Valider	

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

L'équipe est alors enregistrée.

LISTE DES EQUIPES ENREGISTREES						Retour	Menu	
Nom de l'équipe		N° Tirage au sort Cote initiale			Ajouter Supprime	équipe r équipe		
Marseille	Mar			Ajouter / Modifier / Supprimer joueur			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 apparaitra 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

-	The area country	
Suppre	sion équipe	×
	- Nom de l'équipe	Supprimer l'équipe séléctionnée
		Sortir de la saisie

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.

Clique	ez sur ce bouton, I	ecran surv	ant's affiche	~		
		LISTE DES JOUE	URSENREGISTRES	Imprimer Retour Me	<u>ann</u>	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur
Equipe 1	Marseille	Mar	Equipe 2]
Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	
Equipe 3	Nom	Coto Sário	Equipe 4	Nom	Coto Sório	J
Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3			Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom		
Equipe 5	Nom	Cote Série	Equipe 6	Nom	Cote Série	J
Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3			Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3			
Equipe 7	Nom	Cote Série	Equipe 8	Nom	Cote Série	1
Joueur 1			Joueur 1		1	

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.

L'ordre des équipes pour la détermination des matchs sera détaillé au 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, cet ordre ne pourra être modifié qu'à l'occasion de la Coupe des Nations.

C	liquez sur le bouton « Ajouter / Modifier / Supprime	r joueur », l'écran suivant s'affiche
-	Choix de l'équipe	
1		
	- Nom de l'équipe	
	•	Liste des joueurs de l'équipe selectionnée
		Sortir de la saisie

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 apparait.

<u> </u>	Marseille		Mar		G	0
	Nom	Cote	Série	Ordre	Retour Menu	Retour
Joueur 1						Liste des
Joueur 2						
Joueur 3						
Ajouter Lice	encié Ajouter non Licencié	-	Supprime	r Joueur		
Prendre	en compte l'ordre des joueurs (si	l'ordre a é	été modifié)		

5 Choix sont proposés :

- Ajouter Licencié
- Ajouter non Licencié
- Supprimer Joueur
- Prendre en compte l'ordre des joueurs (si l'ordre a été modifié)
- 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

Inscription Joueur Lic	encié								×
— Nom du jou	eur					- Série et Cote	initiales retenues		
MAD						Série	В		
MAR	IN Jean			-					
						Cote	1689		
<u> </u>									
MARTIN Jean		011	168	9	J [- Caractéristiq	ues du Joueur		
MARTIN Jean	ine tto Edmondo	M42	140	. –			1000967		
MARTIN Jose MARTIN Laét	tia	W08	140	5		Nº Licence	1099807		
MARTIN Laur	ence	P03 STR	140	2		Catéa Age	5		
MARTIN Lau	ette	033	140	5					
MARTIN Mari	e-Carmen	021	140	2		Club	011		
MARTIN Mari	e-Claude	D30	140	Ď		Fédé	FR		
MARTIN Mari MARTIN Mari	2-Josée e-Madeleine	T18 S20	129 140	2		/eue			
MARTIN Mari	e-Thé	H08	140	5		Série Class	B		
MARTIN Mart MARTIN Mart	ne /se	S18 N15	140 140)			1690		
MARTIN Mich	el - II-	REP	173	2		Cote Class	1005		
MARTIN Mich MARTIN Moni	que	A05	140		-	Coefficient	20		
MARTIN Mon	que	D06	140	· <u>·</u>	<u> </u>				
						Inscrire k	e joueur séléctio	nné	
						Sor	tir de la saisie		
					_				

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 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

Inscription Joueur non Licencié		:	×
Nom du joueur	− Série et Cote Série Cote	initiales retenues C 1550	
	Caractéristiq	ues du Joueur	
	Nº Licence	9999999	
	Catég Age	_	
	Club		
	Fédé	FR	
	Série Class	<i>C</i>	
	Cote Class	1550	
	Coefficient	40	
	Inscrire Sor	e joueur séléctionné rtir 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 1550 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.

Suppression Joueur			×
Nom du joueur	– Série et Coto Série Cote	e initiales retenues –	
	- Caractéristic	ques du Joueur	
	Nº Licence		
	Catég Age		
	Club		
	Fédé		
	Série Class		
	Cote Class		
	Coefficient		
	Supprime	r le joueur séléctio	nné
	So	rtir de la saisie	

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) Prendre en compte l'ordre des joueurs (si l'ordre a été modifié)

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

	Marseille		Mar		C	
	Nom	Cote	Série	Ordre	Retour Menu	Retou
Joueur 1	Joueur A	1 915	J			Listed
Joueur 2	Joueur B	1 900	J			
Joueur 3	Joueur C	1 800	Α			
Ajouter Lie	encié Ajouter non Licencié		Supprime	r Joueur		
Prendr	e en compte l'ordre des joueurs (si l	'ordre a é	té modifié	é)		

Par défaut, les joueurs sont classés dans une équipe dans l'ordre décroissant de leur cote. Uniquement dans le cadre de la Coupe des Nations, il est possible de modifier l'ordre des joueurs.

Pour cela, il convient d'indiquer l'ordre dans la colonne prévue à cet effet en saisissant 1 pour celui qui sera Joueur 1, 2 pour le Joueur 2 et 3 pour le Joueur 3. L'ordre ainsi déterminé sera pris en compte en cliquant sur le bouton « Prendre en compte l'ordre des joueurs (si l'ordre a été modifié) ».

5) 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 JOUE	JRS ENREGISTRES	inprimer Reto	ter Menu	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur
Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom Joueur A Joueur B Joueur C	Cote Série 1915 J 1900 J 1800 A	Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	
Equipe 3 Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	Equipe 4 Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	
Equipe 5 Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	Equipe 6 Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3	Nom	Cote Série	
Equipe 7	Nom	Cote Série	Equipe 8	Nom	Cote Série	

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.



4) <u>Liste des équipes enregistrées / Tirage au sort</u>

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. La cote initiale est la somme des cotes des 3 joueurs composant l'équipe.

LISTE DES EQUIPES ENREGISTREES					
Nom de l'équip	e	N° Tirage au sort	Cote initiale	Ajouter équipe	Gestion du tirage au sort
Equipe 01	E01		5 400		1
Equipe 02	E02		5 430	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur	Affectation du n° de tirage au sort en
Equipe 03	E03		5 370		fonction des cotes initiales
Equipe 04	E04		5 460		
Equipe 05	E05		5 340		m · · · · · · · ·
Equipe 06	E06		5 490		In sur cote initiale
Equipe 07	E07		5 310		
Equipe 08	E08		5 520		T
Equipe 09	E09		5 280		Tri sur n° de tirage au sort
Equipe 10	E10		5 550		
					Tri sur nom de l'équipe

Elle permet aussi de gérer l'ordre des équipes en vue de la constitution des matchs.

Il faut noter que les 3 boutons de tri sont des boutons d'affichage des équipes dans l'ordre désiré (tri sur cote initiale, sur n° de tirage au sort ou sur nom de l'équipe), ils n'ont aucune incidence sur l'affectation de l'ordre des équipes pour la constitution des matchs.

Il existe deux options possibles pour gérer l'ordre des équipes en vue de la constitution des matchs :

1) l'ordre des équipes est déterminé par tirage au sort intégral

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^e 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.

LISTE DES EQUIPES ENREGISTREES				۵	
Nom de l'équipe N° Tirage au sort Cote initia			Cote initiale	Ajouter équipe Supprimer équipe	Gestion du tirage au sort
Equipe 01	E01	2	5 400		
Equipe 02	E02	10	5 430	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur	Affectation du n° de tirage au sort en
Equipe 03	E03	3	5 370		fonction des cotes initiales
Equipe 04	E04	6	5 460		
Equipe 05	E05	9	5 340		
Equipe 06	E06	4	5 490		Tri sur cote initiale
Equipe 07	E07	1	5 310		
Equipe 08	E08	7	5 520		
Equipe 09	E09	8	5 280		Tri sur nº de tirage au sort
Equipe 10	E10	5	5 550		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
					Tri sur nom de l'équipe

On peut cliquer sur le bouton « Tri sur n° de tirage au sort » pour obtenir l'affichage des équipes selon le tirage au sort.

LISTE		ES ENREGISTRI	EES	Berger Menn	
Nom de l'équipe	•	N° Tirage au sort	Cote initiale	Ajouter équipe Supprimer équipe	Gestion du tirage au sort
Equipe 07	E07	1	5 310		1
Equipe 01	E01	2	5 400	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur	Affectation du n° de tirage au sort en
Equipe 03	E03	3	5 370		fonction des cotes initiales
Equipe 06	E06	4	5 490		
Equipe 10	E10	5	5 550		m
Equipe 04	E04	6	5 460		I ri sur cote mitiale
Equipe 08	E08	7	5 520		
Equipe 09	E09	8	5 280		
Equipe 05	E05	9	5 340		Tri sur nº de tirage au sort
Equipe 02	E02	10	5 430		
					Tri sur nom de l'équipe

2) l'ordre des équipes est celui du cumul des cotes initiales

Pour cela, il faut cliquer sur le bouton « Affectation du n° de tirage au sort en fonction des cotes initiales », l'équipe qui possède la plus forte cote initiale est placée en tête de classement avec le n°1 comme ci-dessous

		••••••••			
LISTE D	ES EQUIPE	ES ENREGISTRI	EES	Eator Man	
Nom de l'équipe		N° Tirage au sort	Cote initiale	Ajouter équipe Supprimer équipe	Gestion du tirage au sort
Equipe 10	E10	1	5 550		
Equipe 08	E08	2	5 520	Ajouter / Modifier / Supprimer joueur	Affectation du n° de tirage au sort en
Equipe 06	E06	3	5 490		fonction des cotes initiales
Equipe 04	E04	4	5 460		
Equipe 02	E02	5	5 430		m
Equipe 01	E01	6	5 400		Tri sur cote mitiale
Equipe 03	E03	7	5 370		
Equipe 05	E05	8	5 340		
Equipe 07	E07	9	5 310		Tri sur nº de tirage au sort
Equipe 09	E09	10	5 280		
					Tri sur nom de l'équipe

Il est possible de modifier cet ordre manuellement en agissant sur la colonne « N° de tirage au sort ».

(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 <u>DERNIERES ACTIONS EFFECTUEES</u>

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) <u>Lancer le traitement</u>

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.

Il permet également de déterminer les divers **paramètres de déroulement du tournoi** (nombre de rondes, organisation d'une finale, etc ...)

voir en annexe les possibilités de paramétrage.

Suite à ce paramétrage, l'écran « Menu » s'adaptera au nombre de rondes à disputer. Une à trois lignes supplémentaires « Tableau final » pourront apparaître en cas de matchs par élimination en fin de tournoi.

voir en annexe l'utilisation du Tableau Final.

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.

8 <u>CLASSEMENT INITIAL</u>

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

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) <u>Constituer les matchs</u>

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 matchsjoueurs.



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 <u>Afficher la liste des matchs équipes</u>

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

	MATCHES 1 ^{er} Tour							s an		<u>_</u>	
Match * l'équipe 1 démarre la partie		Résultat					Imprimer	<u>Retour Menu</u>	Matchs joueurs		
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	c		

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 Matchy journe	permet de visualiser les matchs joueurs (voir le point (1))

1) 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							Imprimer	Retour Menu	Matchs équipe:					
Table	Joueur 1		Joueur 2		Score 1	1 Score 2	V1	V2	Diff1	Diff2	Eve	ol cote			
1	FRANCART Olivier	Cvl	DELANNOY Thomas	Fg2	510	432	1	0	+78	-78	+ 5	- 8			
2	VISEUX 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 Yvric	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 n	natch dégage une augmentation ou une diminution de la cote des 2
joueurs appelée évoluti	ion 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 :

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) <u>Constituer le Classement</u>

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) <u>Afficher le Classement</u>

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 <u>Création du fichier des résultats</u>

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

dnsc@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.

(16) <u>Afficher nouvelles cotes</u>

En formule interclubs, comme dans les formues 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) <u>Création du fichier FFSc</u>

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

Annexe

LES PARAMETRES DU TOURNOI

Le paramétrage sera différent selon le type d'interclubs disputé

Interclubs régionaux :

La formule et le paramétrage diffèrent selon le nombre d'équipes enregistrées. Voir le règlement sur le site de la FFSc https://www.ffsc.fr/classique.php?page=reglements

Nombre d'équipes : 2

Formule pour 2 à 6 équipes		×
Le tournoi contie	nt 2 équipes, le nombre de rondes est 6	
Chaque joueur va reno aller et match retour.	contrer les 3 joueurs de l'autre équipe en match	י
	nombre de rondes 6	
	Valider	

Le nombre de rondes :

Le nombre de rondes affiché est 6 et n'est pas modifiable. Selon le règlement, les appariements sont effectués sur 6 rondes de telle sorte que :

chaque joueur rencontre les joueurs de l'autre équipe en matchs aller et retour.

Nombre d'équipes : 3

Formule pour 2 à 6 équipes		×
Le tournoi contie	nt 3 équipes, le nombre de rondes est 6	
Le joueur 1 de chaque équipes. Le joueur 2 a l'un des joueurs 3, il e joueurs 1 et 3 des aut une fois.	e équipe affronte tous les joueurs des autres iffronte les joueurs 1 et 2 des autre équipes el st exempt une fois. Le joueur 3 affronte les res équipes et l'un des joueurs 2, il est exemp	: t
	nombre de rondes 6	
	Valider	

<u>Le nombre de rondes</u> :

Le nombre de rondes affiché est 6 et n'est pas modifiable. Selon le règlement, les appariements sont effectués sur 6 rondes de telle sorte que :

- le joueur 1 de chaque équipe affronte tous les joueurs des autres équipes
- le joueur 2 affronte les joueurs 1 et 2 des autres équipes et l'un des joueurs 3, il est exempt une fois
- le joueur 3 affronte les joueurs 1 et 3 des autres équipes et l'un des joueurs 2, il est exempt une fois

Nombre d'équipes : 4

Formule pour 2 à 6 équipes	×			
Le tournoi contient 4 équipes, le nombre de rondes est 6 Le joueur 1 de chaque équipe affronte tous les joueurs 1 des autres				
autres.				
nombre de rondes 6				
Valider				

U Le nombre de rondes :

Le nombre de rondes affiché est 6 et n'est pas modifiable. Selon le règlement, les appariements sont effectués sur 6 rondes de telle sorte que :

- le joueur 1 de chaque équipe affronte les joueurs 1 des autres équipes en aller et retour
- le joueur 2 et 3 s'affrontent les uns les autres

Nombre d'équipes : 5 ou 6

Formule pour 2 à 6 équipes		×
. Le tournoi contie	nt 6 équipes, le nombre de rondes est 5	
Chaque équipe va ren appariements dépend	contrer chacune des autres équipes selon des ants du tirage au sort.	
	nombre de rondes	
	Valider	



Le nombre de rondes affiché est 5 et n'est pas modifiable. Selon le règlement, les appariements sont effectués sur 5 rondes de telle sorte que :

- chaque équipe rencontre chacune des autres équipes – joueurs 1 contre joueurs 1, joueurs 2 contre joueurs 2, joueurs 3 contre joueurs 3

Formule pour 7 c	ou 10 équipes			×
Le tour Toutefois, v toutes les éd tournoi se d cochez Oui,	noi contient 10 équipes, le n ous pouvez choisir le mode c quipes se rencontrent. Si vou isputera en 9 rondes. Pour jo en mode classique cochez No	ombre de re hampionna is optez pou ouer en moc on.	ondes est ! t dans lequ ur ce mode de champic	5 iel , le onnat
	 Mode Championnat Oui Non 	nom	bre de ron 5	des 1
Il est poss - de quarts - de demi-1 - d'une fina Pour cela c	ible de conclure le tournoi p de finale (avec les 8 premie finales (avec les 4 premiers) ale (avec les 2 premiers) choisissez l'option ci-dessous	ar un tablea ers à l'issue	au final à j des rondes	oartir ;)
- Tablea	au final		3	
0	Tableau à partir des Quarts de	finale		
O Tableau à partir des Demi-finales				
0	Seulement la Finale			
	Valider			

¹) <u>Le nombre de rondes</u> :

Le nombre de rondes affiché est 5 et n'est pas modifiable. Les appariements sont effectués sur 5 rondes selon le règlement de la Formule Classique individuelle.

Il est cependant possible de choisir le Mode Championnat décrit ci-dessous.

² <u>Mode Championnat</u> :

Ce mode permet à chaque équipe de rencontrer toutes les autres.

Attention, le nombre de rondes n'est plus 5, mais N-1 si N est le nombre d'équipes. Ainsi, pour un tournoi réunissant 10 équipes, le nombre de rondes serait de 9.

3 Tableau final :

Il est possible, en mode Championnat ou non, de conclure le tournoi par un tableau final. Ce tableau final peut être simplement une finale entre les 2 premières équipes du classement à l'issue des rondes.

On peut également choisir de jouer des demi-finales, puis finale et match de classement entre les 4 premiers du classement à l'issue des rondes.

De même, à condition qu'il y ait au moins 8 équipes, on pourra jouer des quarts de finale, puis demi-finales, puis finale et matches de classement entre les 8 premiers du classement à l'issue des rondes.

Nombre d'équipes : 11 et plus

Formule pour 11 équipes et plus X				
Le tournoi contient 14 équipes, le nombre de rondes est 5 Toutefois, le nombre d'équipes vous permet de choisir de jouer en formule Open 8 rondes. Pour jouer en formule Open 8 rondes cochez Oui ci-dessous, en formule classique cochez Non.				
Mode Open 8 rondes Oui Non 1 est possible de conclure le tournoi par un tableau final à partir - de quarts de finale (avec les 8 premiers à l'issue des rondes) - de demi-finales (avec les 4 premiers) - d'une finale (avec les 2 premiers) Pour cela choisissez l'option ci-dessous				
Tableau final Pas de tableau final Tableau à partir des Quarts de finale Tableau à partir des Demi-finales Seulement la Finale Valider				

Le nombre de rondes :

Le nombre de rondes affiché est 5 et n'est pas modifiable. Les appariements sont effectués sur 5 rondes selon le règlement de la Formule Classique individuelle.

Il est cependant possible de choisir le Mode Open 8 rondes décrit ci-dessous.

²) Mode Open 8 rondes :

Ce mode permet disputer le tournoi en Formule Open 8 rondes. Les appariements sont effectués sur 8 rondes selon le règlement de la Formule Open individuelle.

<u>³) <u>Tableau final</u>:</u>

Il est possible, en mode Open 8 rondes ou non, de conclure le tournoi par un tableau final. Ce tableau final peut être simplement une finale entre les 2 premières équipes du classement à l'issue des rondes.

On peut également choisir de jouer des demi-finales, puis finale et match de classement entre les 4 premiers du classement à l'issue des rondes.

De même, on pourra jouer des quarts de finale, puis demi-finales, puis finale et matches de classement entre les 8 premiers du classement à l'issue des rondes.

Annexe

LE TABLEAU FINAL

Le menu :

Dans le cas où vous avez choisi de terminer le tournoi par des quarts de finale et/ou demifinales et/ou finale, 1 à 3 lignes supplémentaires apparaissent dans le menu.

5e Tour	5	5	5	5	5
Quarts de finale	Q (1)	Q (2)	Q (3)	Afficher le tableau fina	<i>l</i> tf (4)
Demi-Finales	D	D	D	Afficher le tableau fina	l TF
Finale	F	F	F	F (5)	F (6)
FIN DU TOURNOI Fiche de Suivi individuelle					
	Création du fichier DNSC	Afficher nouvelles cotes	Création du fichier FFSc		

Comme pour les rondes habituelles, pour chaque tour, il s'agit de

- constituer les matchs
 les matchs sont constitués à partir du classement suite aux rondes ou des résultats
 du tour précédent du tableau final
 l'équipe qui démarre est déterminé aléatoirement par ICclassic.
- (2)- afficher la liste des matchs équipes
- 3- afficher la liste des matchs joueurs qui vous permettra d'enregistrer les résultats des matchs

de plus, on peut

(4)- afficher le tableau final (voir ci-dessous).

Après que les résultats de la finale sont entrés, il faut

(5)- constituer le classement final



on peut ensuite le consulter

Le tableau final :

Aucune saisie de résultat n'y est possible, il est constitué par l'intermédiaire de la constitution des matchs du Menu, et des résultats saisis dans la liste des matchs joueurs.



Ce bouton, présent dans la liste des matchs équipes ou joueurs des tours successifs du tableau final, permet à tout moment de consulter le tableau final complet.

Le tableau final est également accessible par le menu comme vu ci-dessus.

Il est la synthèse des résultats des matchs des quarts de finale, des demi-finales et de la finale, ainsi que des matchs de classement.

Tableau final				
nTable VICT PM 1	Demi-Finales	Finale		
	Matches pour les 5 à 8° places nTable VCT PM 3	NTable Match pour la 3° place VICT PM 2		