

Contenu

Gestion informatisée des rencontres par équipes (GIRPE).....	4
Installation.....	4
Test de connexion au réseau Internet.....	5
Connecter son ordinateur portable au Web grâce à son smartphone.....	5
Les bases de licenciés.....	6
Chargement de la base des licenciés d'un club.....	6
Ma première feuille pas à pas.....	9
Création d'une feuille.....	9
La barre d'outils.....	12
La police d'écriture.....	14
Chargement des fichiers des joueurs.....	14
Préparation de votre première feuille.....	15
Utilisation du bouton de recherche d'un licencié.....	17
clic bouton gauche.....	17
clic bouton droit.....	19
Les bases de licenciés incluses dans le classeur.....	21
Saisie des équipes.....	22
Saisie des scores.....	24
Vérification de la saisie des scores.....	25
Les saisies.....	26
Le plan d'arbitrage.....	26
La liste des arbitres.....	27
Saisie des doubles.....	27
Forfait, abandon, carton, reserve, rapport ja.....	28
Joueur absent sur la feuille de rencontre.....	28
Joueur présent sur la feuille et ne se présentant pas dans l'aire de jeu.....	28
Saisie d'un abandon.....	29
Saisie d'un carton.....	29
Réclamations - Réserves.....	31
Rapport Juge Arbitre.....	33
Saisies diverses.....	34
Gestion du score acquis (SA).....	34
Equipe incomplète.....	35
Saisie des scores (absent).....	36

Cas particulier : rencontre entre 2 joueurs absents.....	36
Forfait d'une équipe.....	36
Saisie discontinue, saisie continue.....	36
PRO A-B.....	38
Equipes composées de joueurs de plusieurs clubs.....	41
Les éditions.....	42
Réduction de la feuille pour édition (version 2.5).....	42
Edition de la fiche de composition des équipes.....	42
Edition des fiches de parties.....	43
Les fiches de parties des doubles.....	44
Edition du recto de la feuille.....	45
Edition du verso de la feuille.....	46
Edition de la fiche de frais du JA.....	47
Edition au format HTML.....	49
Le rapport de juge arbitrage.....	50
Les arbitres.....	50
Editions.....	50
Envoyer le rapport.....	50
Les signatures.....	51
Signatures numériques.....	51
Le matériel nécessaire.....	51
Communication GIRPE / SPID (remontée de la feuille dans spid).....	52
Etape 1 – Création de la feuille.....	52
Etape 2 – fin de la saisie.....	56
Etape 3 – L'ordinateur de saisie n'est pas celui de la remontée des résultats.....	56
Etape 4 – Exporter le fichier des résultats.....	57
Etape 5 – Corrections.....	60
Les fichiers de configuration.....	62
présentation.....	62
Configuration pour un club.....	62
Configuration JA.....	65
Configuration Equipe Type.....	67
Configuration « arbitres ».....	70
Fonctions diverses.....	70
La gestion des onglets (menu outils / divers).....	70
Calcul des points gagnés et perdus.....	71

Chargement d'un classeur.....	71
Ouverture d'un classeur par double-clic.....	72
Ouverture d'un classeur par double-clic (Windows 7).....	72
Avec Windows 8.....	74
Export au format XML.....	75
Import d'une feuille externe.....	75
Effacement du dernier score affiché sur la feuille active.....	75
Destruction de la feuille active.....	75
Inversion des équipes.....	76
Zoom.....	76
Barre des tâches.....	76
La double sauvegarde.....	76
Affichage des scores sur un écran secondaire.....	76
Changer de présentation.....	77
Le décompte des points "parties".....	78
Personnalisation de la feuille.....	81
Equipes mixtes.....	82
Bloquer la feuille.....	82
Le sponsoring.....	83
Utilisation du logiciel pour une autre compétition.....	84
Remontée des résultats.....	86
Coupe de France des Clubs.....	90
Composition de l'équipe.....	90
Les différentes catégories administratives.....	90
MAC.....	91

GESTION INFORMATISEE DES RENCONTRES PAR EQUIPES (GIRPE)

Le logiciel

- ne nécessite pas l'utilisation d'un tableur (Excel par exemple)
- permet la gestion simultanée de plusieurs feuilles sous forme de classeur
- gère les 12 types de feuilles prévus à l'article 12 du règlement sportif.
- est assez léger car il ne contient pas de base de licenciés.

Toutes les éditions sont prévues

- Fiche de composition des équipes
- Fiches de parties
- Recto de la feuille
- Verso de la feuille
- Feuille de frais du JA
- Edition au format PDF
- Edition au format HTML

Un tel outil n'aurait aucun intérêt s'il fallait saisir tous les renseignements manuellement, **son but étant de simplifier les manipulations et d'éviter les erreurs de saisie**. Le logiciel propose le téléchargement de bases de licenciés par club. En effet pour gérer une feuille il faut au maximum trois bases de clubs, celle du JA et celles des deux clubs concernés.

INSTALLATION

1 - Téléchargez le programme et les fichiers d'aide aux formats CHM et PDF

- le logiciel utilise le fichier d'aide au format CHM (bouton aide du logiciel ou touche F1)
- vous pouvez également lire l'aide directement au format PDF

2 - Créez un dossier **GIRPE** par exemple et placez-y les fichiers téléchargés .

3 - Décompressez le fichier programme.

4 - Vous devez trouver alors dans le dossier GIRPE les fichiers suivants :

1. aideGIRPEEx.chm (le fichier d'aide)
2. GIRPEEx.exe (l'application)
3. aideGIRPEEx.pdf (le fichier d'aide au format PDF)

5 - Effacez le fichier compressé, il ne vous servira plus .

TEST DE CONNEXION AU RESEAU INTERNET.

Pour savoir si l'ordinateur est connecté au Web, GIRPE utilise une API de Microsoft. Malheureusement Microsoft a mis fin au support de Windows XP en avril 2014 et cette API renvoie un résultat qui peut être faux pour XP. Si GIRPE ne détecte pas de connexion au Web, le logiciel vous demandera si vous souhaitez continuer, cela permet donc de contourner le problème concernant XP.

CONNECTER SON ORDINATEUR PORTABLE AU WEB GRACE A SON SMARTPHONE.

C'est possible et ça s'appelle le tethering, option très utile pour vous dépanner si vous n'avez ni Wi-Fi ni clé 3G à votre disposition.

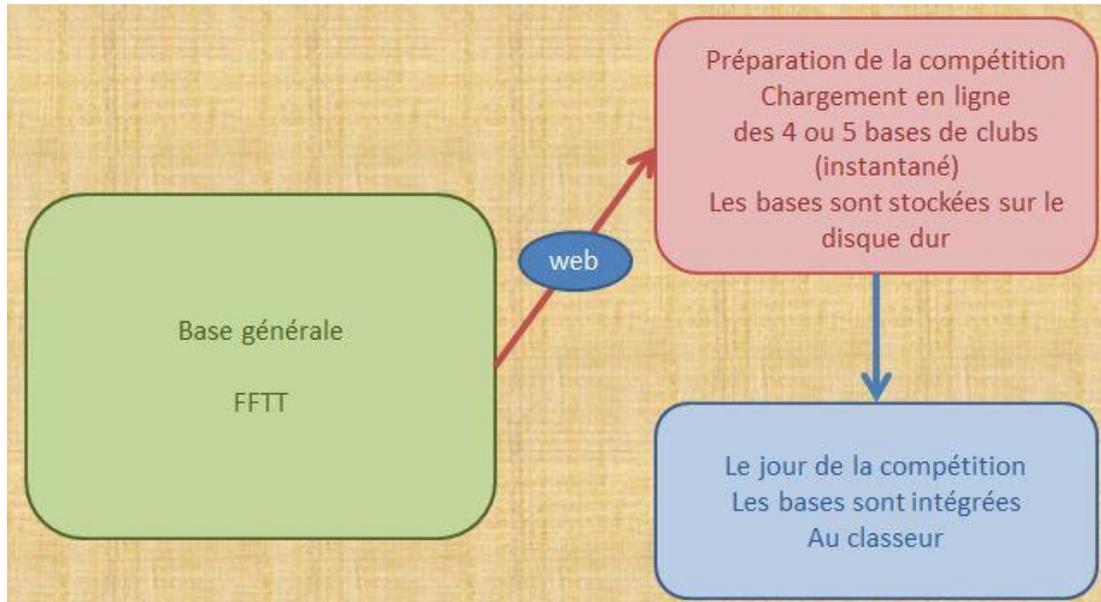
Suivant le type de smartphone la procédure à utiliser est différente. Vous avez donc tout intérêt à lire la documentation de votre smartphone et tester la connexion au moins une fois.

Dans certains cas c'est extrêmement simple, il suffit de connecter le smartphone au PC avec un câble USB, puis dans le paramétrage du smartphone de sélectionner l'option "**point d'accès MODEM USB**".

C'est tout et cela suffit pour télécharger les bases des clubs ou les renseignements concernant un joueur et même retourner la feuille au format PDF à la fin de la rencontre.

LES BASES DE LICENCIES

Chargement de la base des licenciés d'un club



Chargement des bases de licenciés par clubs :

- connectez-vous au réseau Internet ,
- téléchargez toutes les bases dont vous avez besoin pour la compétition, une par club sans oublier celle du club du JA. Si vous avez plusieurs équipes du même club, ne téléchargez la base club qu'une seule fois.
- ces bases sont alors disponibles sur votre disque dur, Vous pouvez donc partir sur le lieu de la compétition, vous n'avez plus besoin d'être connecté au réseau Internet.

Remarque : Le logiciel est en relation directe avec la base fédérale, les données sont donc parfaitement à jour au moment de la construction de la base. La recherche s'effectue sur les joueurs de la saison courante ainsi que sur ceux de la saison précédente.



A l'ouverture du logiciel la barre de menu comporte les boutons suivants (de gauche à droite)

- aide
- les bases de licenciés
- menu classeur
- création d'une nouvelle feuille
- menu configuration du logiciel
- quitter

Votre premier travail est d'ouvrir le module de bases de licenciés pour charger celles dont vous avez besoin.

Les bases de licenciés par clubs

Pour importer une nouvelle base ou pour mettre à jour les bases incluses dans le classeur vous devez être connecté au web. Préparez vos feuilles et revenez dans ce module pour mettre à jour les licences des joueurs du classeur.

Bases du dossier GIRPEbasesClubs					Bases incluses dans le classeur
<input type="checkbox"/>	AIGREFEUILLAIS C.P.	04440101	22/01/2015 10:49:52	125	
<input type="checkbox"/>	ANGERS ST LEONARD	04490029	26/01/2015 06:32:49	281	
<input type="checkbox"/>	AS RENUING TT	03400011	26/01/2015 12:00:48	38	
<input type="checkbox"/>	BLAIN TENNIS DE TABLE	04440032	26/01/2015 17:22:09	92	
<input type="checkbox"/>	BOLAYE A.L.	04440081	31/01/2015 18:16:05	108	
<input type="checkbox"/>	BRETIGNOLLES TT	04850143	26/01/2015 17:22:12	82	
<input type="checkbox"/>	CAM BORDEAUX	03330067	26/01/2015 11:12:06	241	
<input type="checkbox"/>	CAM TT MORCENX	03400016	26/01/2015 12:03:48	35	
<input type="checkbox"/>	CHEVROLIERE DU LAC TT	04440262	26/01/2015 17:24:39	109	
<input type="checkbox"/>	CLISSONNAIS TT	04440260	17/02/2015 10:02:38	62	
<input type="checkbox"/>	CLUB SANGUINETOIS TT	03400008	29/01/2015 10:02:40	38	
<input type="checkbox"/>	CLUB TDT FRECHOIS	03400003	31/01/2015 16:15:59	84	
<input type="checkbox"/>	CO BORDEAUX ST CLAIR	18760411	26/01/2015 11:12:06	7	
<input type="checkbox"/>	CORCOUEENNE	04440140	17/02/2015 10:02:40	26	
<input type="checkbox"/>	COTE D AMOUR T.T.	04440193	26/01/2015 17:24:41	68	

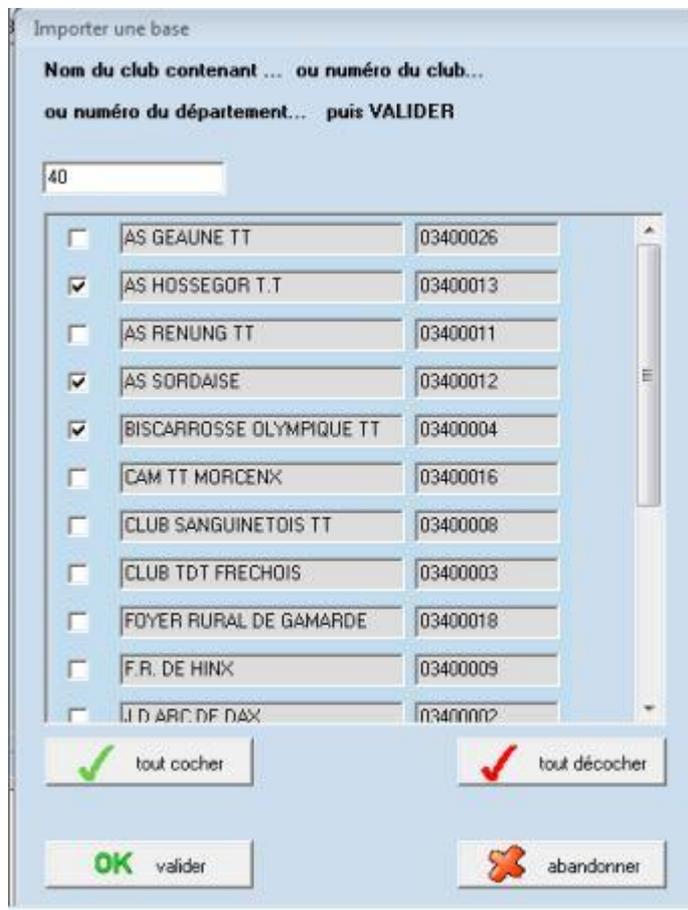
de gauche à droite

- importer une nouvelle base
- tout cocher
- tout décocher
- détruire les bases sélectionnées
- mettre à jour les licences des joueurs du classeur
- fermer la fenêtre

Ici sous la barre de menu nous avons quelques bases qui ont été construites avec

- le nom du club
- le numéro du club
- la date et l'heure de la mise à jour à partir de SPID
- le nombre de licenciés

Cliquez sur le bouton "importer une nouvelle base"



Club	Numéro
<input type="checkbox"/> AS GEAUNE TT	03400026
<input checked="" type="checkbox"/> AS HOSSEGOR T.T	03400013
<input type="checkbox"/> AS RENUNG TT	03400011
<input checked="" type="checkbox"/> AS SORDAISE	03400012
<input checked="" type="checkbox"/> BISCARROSSE OLYMPIQUE TT	03400004
<input type="checkbox"/> CAM TT MORCENX	03400016
<input type="checkbox"/> CLUB SANGUINETOIS TT	03400008
<input type="checkbox"/> CLUB TDT FRECHOIS	03400003
<input type="checkbox"/> FOYER RURAL DE GAMARDE	03400018
<input type="checkbox"/> F.R. DE HINX	03400009
<input type="checkbox"/> J.D. ARC DE DAX	03400002

1. Saisissez
 - a. une partie du nom du club (3 lettres minimum)
 - b. ou le numéro du club (8 chiffres)
 - c. ou le numéro du département (2 chiffres)
2. Validez
3. Sélectionnez les bases à télécharger

Généralement il suffit de **quelques secondes** pour que le fichier soit téléchargé. La base des licenciés du club vient s'ajouter dans le panneau des bases disponibles.

Pour construire votre première feuille, téléchargez les bases de 3 clubs

- le vôtre
- celui de l'équipe visiteuse
- celui du Juge Arbitre

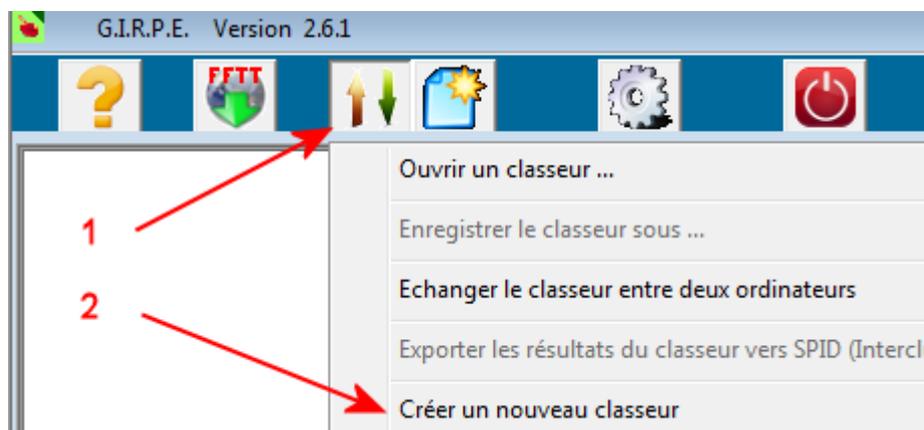
Autre fonction

Vous pouvez effectuer une sélection de bases pour les détruire.

MA PREMIERE FEUILLE PAS A PAS



Création d'une feuille



rappel : vous avez déjà téléchargé 3 bases de licenciés clubs.

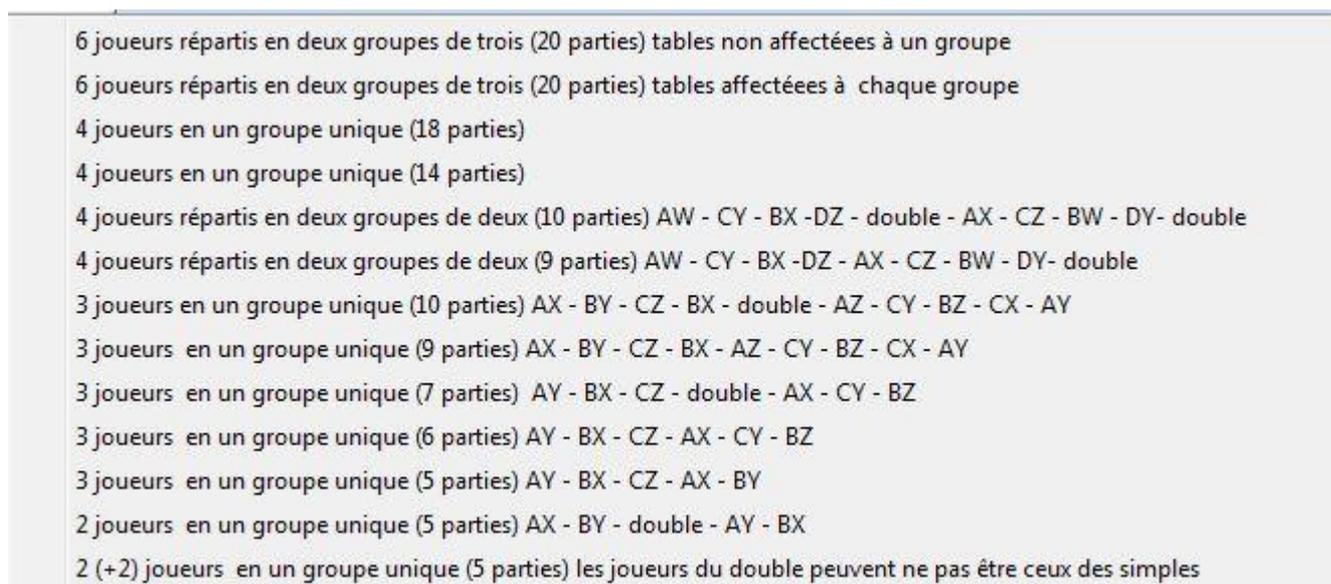
de gauche à droite :

- ouvrez le menu « classeur »
- créez un nouveau classeur

Vous pouvez également cliquer directement sur le bouton « nouvelle feuille » puisqu'aucun classeur n'est chargé.

Effectivement vous allez construire votre premier classeur de feuilles de rencontres.

Ajoutez une nouvelle feuille à ce classeur. **(16 types de feuilles sont supportés)**



- sélectionnez le type de feuille

Vous allez créer une première rencontre fictive

Commencez par renommer l'onglet "nouvelle feuille" -> donnez un nom significatif, 20 caractères maximum;

exemple : R1 - Dax 2 / Biarritz 3

ceci n'a aucune incidence sur la feuille elle-même, c'est uniquement pour différencier les diverses feuilles du classeur.

puis remplissez le cartouche "Rencontre"

Saisie du bloc "rencontre"

préférences	feuille par défaut
Lieu de rencontre	POMAREZ
Ligue	AQUITAINE
Date	25/07/2014
Heure	09 00
Division	PR
Poule	UNIQUE
Numéro Journée	1
Phase	1

Décompte des points 'parties'

une victoire : 1 point / une défaite : 0 point

une victoire : 2 points / une défaite : 1 point / un forfait : 0 point

autre cas

la rencontre se joue sur points

Nombre de manches à gagner pour remporter la partie

1 manche 2 manches 3 manches

Titre général

National Masculin

Régional Féminin

Départemental Mixte

 Enregistrer

 abandonner

Ne vous préoccupez pas de l'option préférences pour le moment, vous verrez cela dans le module « personnalisation de la feuille / fichier de configuration »

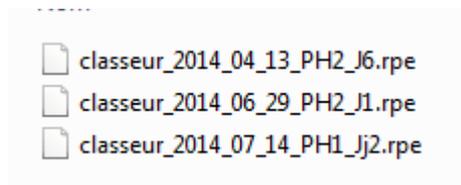
Attention, certaines ligues ont un décompte des points légèrement différent (victoire : 2 points, défaite : 1 point)

Pour votre première feuille, ne vous occupez pas de l'option "Titre général", laissez l'option par défaut.

GIRPE vous propose de sauvegarder le classeur dans le dossier GIRPEclasseur sous un nom de la forme **classeur_aaaa_mm_jj_Jx.rpe** :

- aaaa : année
- mm : mois
- jj : jour
- Jx : numéro de la journée
- rpe : extension du fichier (rencontre par équipe)

Ce sont les caractéristiques de la première feuille qui servent à la dénomination du classeur, mais vous pouvez le sauvegarder à l'emplacement de votre choix, sous le nom de votre choix.



Une feuille vierge apparaît alors.

Gestion des rencontres

(1) Pom1 / Dax 3

FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS DE TABLE

Championnat par Equipes

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre :
 N° Licence du JA :

Lieu de rencontre :
 Date : Heure : Ligue :
 National Régional Division : Poule :
 Macédois Français Départemental

N°	N° Licence	Association : 0	NDM - PRENOM	Points	M/2 Etranger
		A			
		B			
		C			
		D			

N°	N° Licence	Association : 0	NDM - PRENOM	Points	M/2 Etranger
		W			
		X			
		Y			
		Z			

SCORES					ORDRE DES PARTIES		POINTS	
1	2	3	4	5			ABCD	WXYZ
/	/	/	/	/	A	contre W	/	/
/	/	/	/	/	B	" X	/	/
/	/	/	/	/	C	" Y	/	/
/	/	/	/	/	D	" Z	/	/
/	/	/	/	/	A	" X	/	/
/	/	/	/	/	B	" W	/	/
/	/	/	/	/	D	" Y	/	/
/	/	/	/	/	C	" Z	/	/
/	/	/	/	/	Double 1	" Double 1	/	/
/	/	/	/	/	Double 2	" Double 2	/	/
/	/	/	/	/	D	" W	/	/
/	/	/	/	/	C	" X	/	/
/	/	/	/	/	A	" Z	/	/
/	/	/	/	/	B	" Y	/	/

<input type="checkbox"/> Réserves	Capitaine équipe A	Capitaine équipe X	Association	0	00	0	0	Signature du Juge Arbitre	Journée
<input type="checkbox"/> Réclamations	Signature	Signature	Association	0	00	0	0	N°	
<input type="checkbox"/> Cartons									
<input type="checkbox"/> Rapport JA									

Abonnez vous à
TENNIS-DE-TABLE
 www.fft.com

FFT
 3 Rue Claudonni Costes
 BP 40048
 75625 Paris Cedex 13

Remarques

Vous pouvez créer autant de feuilles de types différents que vous désirez, il n'y a aucune limite. Celles-ci sont accessibles via les onglets.



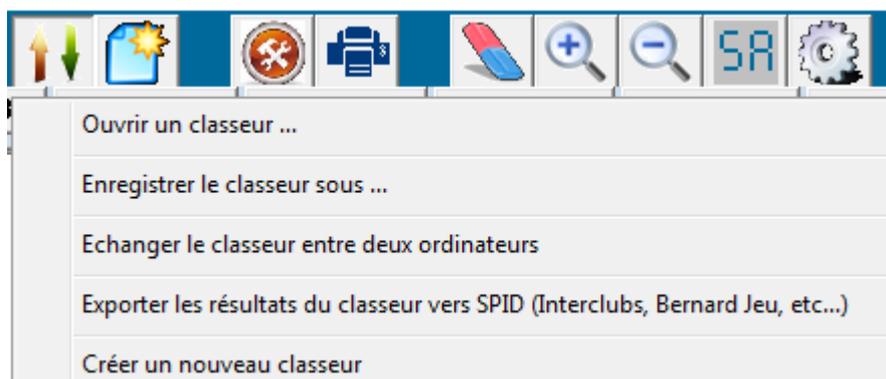
La barre d'outils



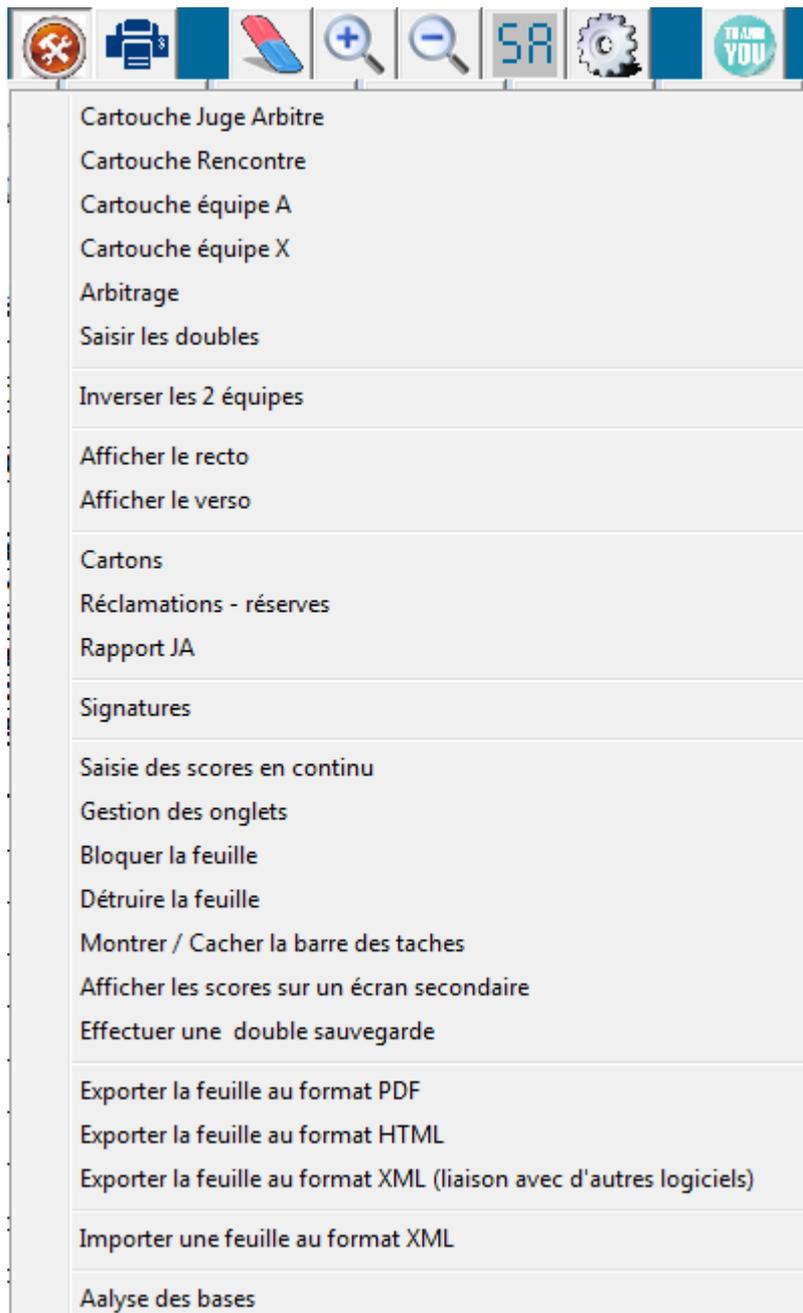
de gauche à droite :

- fichier d'aide (accessible également par la touche « F1 »)
- gestion des fichiers de licenciés
- menu « classeur »
- création d'une nouvelle feuille
- outils divers
- éditions
- effacer le dernier résultat de la feuille courante
- ZOOM +
- ZOOM -
- gestion du score acquis
- configuration du logiciel
- remerciements
- fermeture de la fenêtre

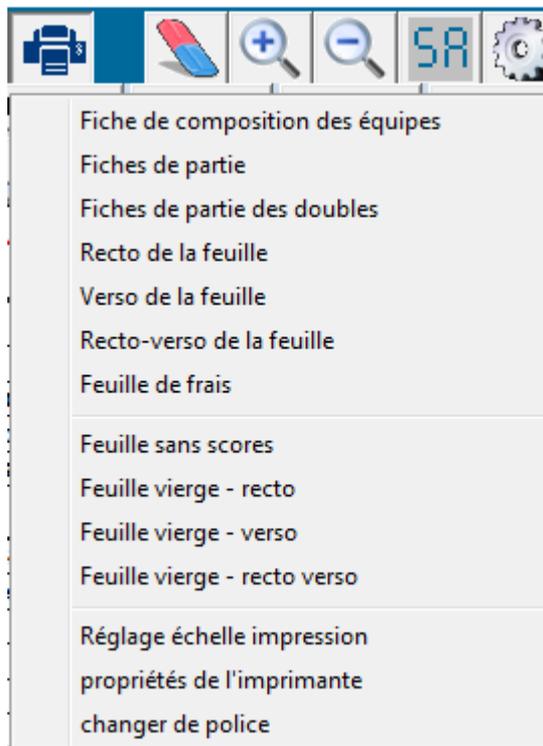
Le menu classeur



Outils divers



Editions



La police d'écriture

La police par défaut utilisée par le logiciel est soit "**@Arial Unicode MS**", soit "**Arial**" installée sur les ordinateurs à partir de Windows 7.

A l'ouverture du logiciel "**GIRPE**", une vérification est faite pour savoir si cette police est à la fois dans la liste des polices de l'écran et celle des polices de l'imprimante. Si ce n'est pas le cas, un message d'alerte est affiché puis une boîte de dialogue est ouverte pour que vous puissiez sélectionner une police qui appartient aux deux listes. Faites un essai.

Vous avez toujours la possibilité de changer de police dans le menu "**édition**".



Chargement des fichiers des joueurs

Une feuille informatisée ne présente pas beaucoup d'intérêt si la saisie doit se faire manuellement. Veillez à ce que les bases dont vous aurez besoin (clubs + JA) soient présentes sur votre disque dur. Dans le cas contraire, chargez-les.

Les bases de licenciés par clubs








Pour importer une nouvelle base ou pour mettre à jour les bases incluses dans le classeur vous devez être connecté au web. Préparez vos feuilles et revenez dans ce module pour mettre à jour les licences des joueurs du classeur.

Bases du dossier GIRPEbasesClubs					Bases incluses dans le classeur
<input type="checkbox"/>	AIGREFEUILLAIS C.P.	04440101	22/01/2015 10:49:52	125	
<input type="checkbox"/>	ANGERS ST LEONARD	04490029	26/01/2015 06:32:49	281	
<input type="checkbox"/>	AS RENUNG TT	03400011	26/01/2015 12:00:48	38	
<input type="checkbox"/>	BLAIN TENNIS DE TABLE	04440032	26/01/2015 17:22:09	92	
<input type="checkbox"/>	BOUAYE A.L.	04440081	31/01/2015 18:16:05	108	
<input type="checkbox"/>	BRETIGNOLLES TT	04850143	26/01/2015 17:22:12	82	
<input type="checkbox"/>	CAM BORDEAUX	03330067	26/01/2015 11:12:06	241	
<input type="checkbox"/>	CAM TT MORCENX	03400016	26/01/2015 12:03:48	35	
<input type="checkbox"/>	CHEVROLIERE DU LAC TT	04440262	26/01/2015 17:24:39	109	
<input type="checkbox"/>	CLISSONNAIS TT	04440260	17/02/2015 10:02:38	62	
<input type="checkbox"/>	CLUB SANGUINETOIS TT	03400008	29/01/2015 10:02:40	38	
<input type="checkbox"/>	CLUB TDT FRECHOIS	03400003	31/01/2015 16:15:59	84	
<input type="checkbox"/>	CO BORDEAUX ST CLAIR	18760411	26/01/2015 11:12:06	7	
<input type="checkbox"/>	CORCQUEENNE	04440140	17/02/2015 10:02:40	26	
<input type="checkbox"/>	COTE D AMOUR T.T.	04440193	26/01/2015 17:24:41	68	

Rappel

Si le JA n'est pas un licencié des clubs qui disputent la rencontre, vous devez charger la base du club concernant le Juge Arbitre.

Préparation de votre première feuille



Ouvrez le menu "Outils" et sélectionnez l'option "Cartouche Juge Arbitre"

Cartouche Juge Arbitre

Saisie Juge-Arbitre

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre

 Club MONTAGNE (LA) A.S.C.

N° du club 04440094

Nom  DORNEZ

Prénom Didier

Adresse 13 rue de la Paix

Code postal et Ville 44620 La Montagne

Numéro de licence 4410280

 enregistrer  abandon

Supposons que le Juge-Arbitre de la rencontre est DORNEZ Didier (JA3)

Saisie manuelle

Vous pouvez effectuer une saisie manuelle en remplissant chacun des champs.

Méthodes semi-automatiques.

Vous devez commencer par sélectionner le club du JA

Rappel la base du club doit être présente dans le dossier GIRPEbasesClubs

Cliquez sur le bouton  Club

Choix du club

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>	AIGREFEULLAIS C.P.	04440101	22/01/2015 10:49:52	125
<input type="checkbox"/>	ANGERS ST LEONARD	04490029	26/01/2015 06:32:49	281
<input type="checkbox"/>	AS RENUNG TT	03400011	26/01/2015 12:00:48	38
<input type="checkbox"/>	BLAIN TENNIS DE TABLE	04440032	26/01/2015 17:22:09	92
<input type="checkbox"/>	BOUAYE A.L.	04440081	31/01/2015 18:16:05	108
<input type="checkbox"/>	BRETIGNOLLES TT	04850143	26/01/2015 17:22:12	82

Et sélectionnez le club du JA

Saisie Juge-Arbitre

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre

 **Club**

N° du club

Nom 

Prénom

Adresse

Code postal et Ville

Numéro de licence

 enregistrer  abandon

Le fait de sélectionner le club charge automatiquement la base des licenciés de ce club dans le classeur, c'est-à-dire qu'à partir de ce moment, vous avez accès à toutes les licences du club choisi.

Vous avez alors plusieurs façons de charger tous les renseignements concernant le JA. Ces méthodes seront valables également pour les joueurs

Saisie par n° de licence

remplir le champ "numéro de licence" et valider avec la touche "entrée" du clavier.

Saisie par bouton de recherche licencié

comme vous avez chargé plusieurs bases de joueurs il est plus simple et rapide de faire une recherche en cliquant sur le bouton situé en regard du nom. Ce bouton n'est visible que si vous avez chargé des fichiers de licenciés.

Utilisation du bouton de recherche d'un licencié

On peut utiliser ce bouton de 2 façons  différentes :

clik bouton gauche : fenêtre avec recherche du joueur en donnant les premières lettres du nom.

Saisissez la première lettre du nom du JA. (**R**) et validez

Recherche d'un joueur sur fichier Licenciés

Nom commençant par : (puis validez)

puis cliquez sur un élément de cette liste

ROUZIÉS	Jacques	405534
RATSIMANDRESY	Jean-Claude	403834
ROBILLARD	Pascal	40783
ROSIER	Regis	403338

 abandon

... mais si vous trouvez que la liste est trop longue, ajoutez une ou deux lettres; validez.

A ce niveau de la recherche vous pouvez double-cliquer sur un des noms proposés... Si une seule solution existe, la fenêtre de recherche se ferme et le licencié est automatiquement sélectionné.

Saisie Juge-Arbitre

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre

Nom  ROBILLARD

Prénom Pascal

Ville

Code postal

Club FR GAMARDE

Numéro club 03400018

Numéro de licence 40783

 enregistrer  abandon

clik bouton droit : choix du joueur dans une liste déroulante (cette méthode est plus rapide pour les clubs n'ayant pas un grand nombre de joueurs)

Recherche d'un joueur sur fichier Licenciés

ANSQUERS	Christelle	407205
ANSQUERS	Ewen	407206
AUTRET	Alain	404191
BEYLACQ	Thierry	40537
BINCHET	Gabriel	406799
CARRASCO	Dylan	407149
CARRASCO	Stephane	407150
CARRASCO	Yoann	407148
DRUHEN	Patrice	404749
DUPUY	Alex	406868
DUTOUYA	Dorine	405996
DUTOUYA	Jean-bernard	403033
LAMAIGNIERE	Joris	407185
LAMOUR	Gilles	405814
LOUBERE	Eric	407278
LOUBERE	Leo	406796
MALLET	Mathias	406897
MATEO	Frederic	407221
MAURIN	Gérard	9127861
MEDINA	Simon	407151
PAPANEAU	Jeremy	407093
PAREAU	Jenifer	407094
RATSIMANDRESY	Jean-Claude	403834
ROBILLARD	Pascal	40783
ROSIER	Baptiste	407253
ROSIER	Elsa	407254
ROSIER	Regis	403338
SARRADE	Teddy	406797
THIENOT	Benoit	406910
THIENOT	Gregoire	406909

Si vous appuyez sur la touche M le curseur se placera sur « MALLET » puis sur la touche A, le curseur reviendra sur le premier licencié, puis sur la touche T, le nom THIENOT sera sélectionné.

Par contre si vous enchaînez les lettres MAT **assez rapidement**, le licencié MATEO sera sélectionné.

A ce stade, il ne vous reste plus qu'à saisir la ville et le code postal (facultatif) puis d'enregistrer la saisie.

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre :	
ROBILLARD Pascal	
Montfort en Chalosse	
40380	N° Licence du JA : 40783

Le cartouche du JA est rempli.

Cartouche Rencontre

Celui-ci a déjà été saisi lors de la création de la feuille, mais vous pouvez revenir dessus si vous le désirez.

Lieu de rencontre : POMAREZ		Ligue : AQUITAINE	
Date : 11/05/2013	Heure : 14H30	Division : PR	Poule : A
National	Régional	Départemental	
Masculin	Féminin		

Cartouche Equipes (ceci est fortement conseillé)

Ici aussi vous avez le choix entre une **saisie manuelle**, une saisie par **n° de club** ou une saisie par utilisation du **bouton de recherche**.

1. Remplissez par avance les cartouches des équipes A et X avec le **nom du club** et le **numéro des équipes**, même si le tirage n'a pas été effectué.
2. Placez l'équipe locale en A,

	Nom Club	Numéro Club	Numéro de l'équipe dans le Club
 Equipe A	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 si Entente	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

En cliquant sur le bouton de recherche rapide, dès que vous saisissez une lettre, le logiciel cherchera dans les bases de licenciés chargées dans le classeur s'il existe un seul club dont le nom contient les caractères saisis. Il n'est pas rare qu'une ou deux lettres suffisent pour que le club soit trouvé. Indiquez le numéro de l'équipe dans le club.

Cas d'une entente entre 2 clubs

Saisie des joueurs de l'équipe X

Nom Club: FR GAMARDE
 Numéro Club: 03400018
 Numéro de l'équipe dans le Club: 1
 Cette équipe reçoit : oui non

si Entente: FR HINX
 03400009

Capitaine: Nom Prénom Numéro de licence

	Nom	Prénom	N° de licence	Points	Date de Mutation (*)	Nationalité (*)
Joueur 1	<input type="text"/>					
Joueur 2	<input type="text"/>					
Joueur 3	<input type="text"/>					
Joueur 4	<input type="text"/>					

Remplissez dans ce cas le nom et le numéro du second club. Vous obtiendrez alors ce résultat.

N° 03400018 / 03400009		Entente : FR GAMARDE 1 / FR HINX	
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Muté Etranger

Les bases de licenciés incluses dans le classeur

Dès que vous sélectionnez un club, que ce soit pour le JA ou pour les équipes d'une rencontre, toutes les licences de ce club sont chargées dans le classeur

AS RENUNG TT	03400011	26/01/2015 12:00:48	38
FOYER RURAL DE GAMARDE	03400018	31/01/2015 16:16:01	30
US POMAREZ	03400024	16/02/2015 06:29:14	44

N'oubliez pas de les mettre à jour dans le module « bases de licenciés »



Il vous reste une dernière chose à faire et ce n'est pas la moins importante ! Revenez dans le module « bases de licenciés » et mettez à jour les licences des joueurs des clubs inclus dans le classeur.

Votre première feuille est prête, vous pouvez fermer le logiciel et partir sur le lieu de la compétition.

Arrivé sur place vous n'aurez qu'à relancer le logiciel et charger le classeur.

1. Si le tirage au sort attribue la lettre X à l'équipe locale, dans les outils vous inverserez les équipes (un seul clic).
2. La fiche de composition des équipes est alors pré-remplie, vous pouvez l'éditer.

Saisie des équipes

Une fenêtre de saisie intitulée 'Saisie des joueurs de l'équipe X'. Elle contient des champs pour le club ('Equipe X' et 'si Entente'), le numéro de club, le numéro de l'équipe dans le club, et une option 'Cette équipe reçoit : oui/non'. En dessous, il y a un champ pour le capitaine et une table à quatre colonnes pour saisir les joueurs (Joueurs 1 à 4) avec leurs noms, prénoms, numéros de licence, points, dates de mutation et nationalités. Des boutons 'sauvegarde' et 'abandon' sont situés en bas.

Saisie manuelle

Vous pouvez effectuer une saisie manuelle en remplissant chacun des champs.

Saisies semi-automatiques, les bases clubs étant présentes dans le dossier GIRPEbasesClubs

Saisie par n° de club, de licence

remplir le champ "numéro de club" ou "numéro de licence" et valider avec la touche "entrée" du clavier.

Saisie par bouton de recherche

comme vous avez chargé plusieurs bases de joueurs il est simple et rapide de faire une recherche en cliquant sur le bouton situé en regard du nom. Ce bouton n'est visible que si vous avez chargé des fichiers de licenciés.

Remarque pour la recherche d'un club

Des cas un peu plus complexes peuvent se produire. Si vous saisissez MARSAN pour trouver le club de Mont de Marsan, vous n'obtiendrez aucune solution pour la bonne raison que le club de cette ville se nomme STADE MONTOIS TT.

	Nom	Prénom	Numéro de licence						
Capitaine	HERBERT	Nicolas	4418394						
Joueur 1	HERBERT	Nicolas	4418394	1554		F	-50	01/07/2014	T
Joueur 2	MATOCQ	David	402297	1858		F	-40		
Joueur 3	MANCILLA	Théotyme	405336	523	01/07/2014	F	-18		
Joueur 4	ARLOT	Maxime	403145	1027		F	-70	01/07/2014	T

Sauvegardez la composition de l'équipe.

N° 03400024		Association : POMAREZ 1	
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Muté Etranger
405982	A BESSIERES Didier	999	
405734	B BELLOCQ Julien	1095	
403625	C LABARSOUQUE Bruno	1039	
404135	D POUYEMIDOU Christophe	1175	

ATTENTION : MUTATION

Le logiciel calcule si le joueur est muté en fonction de la date de la rencontre enregistrée dans le cartouche rencontre et de la date de mutation. Il est donc possible qu'un joueur ait la lettre "M" sur sa licence et que le logiciel trouve que ce joueur n'est plus muté.

Saisie du Cartouche Equipe X

la saisie est identique à celle de l'équipe A.

Cas d'une entente entre 2 clubs

Saisie des joueurs de l'équipe X

Nom Club: Numéro Club: Numéro de l'équipe dans le Club: Cette équipe reçoit : oui non

si Entente:

Capitaine: Nom Prénom Numéro de licence

	Nom	Prénom	N° de licence	Points	Date de Mutation (*)	Nationalité (*)
Joueur 1	<input type="text" value="PONS"/>	<input type="text" value="Franck"/>	<input type="text" value="404704"/>	<input type="text" value="1301"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="F"/>
Joueur 2	<input type="text" value="DUTOUYA"/>	<input type="text" value="Jean-bernard"/>	<input type="text" value="403033"/>	<input type="text" value="966"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="F"/>
Joueur 3	<input type="text" value="DUPIN"/>	<input type="text" value="Eric"/>	<input type="text" value="40532"/>	<input type="text" value="1122"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="F"/>
Joueur 4	<input type="text" value="LESPARRE"/>	<input type="text" value="Romain"/>	<input type="text" value="405556"/>	<input type="text" value="606"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="F"/>

Remplissez dans ce cas le nom et le numéro du second club. Vous obtiendrez alors ce résultat.

N° 03400018 / 03400009		Entente : FR GAMARDE 1 / FR HINX		
N° Licence	NOM - PRENOM		Points	Muté Etranger
404704	W PONS Franck		1301	
403033	X DUTOUYA Jean-bernard		966	
40532	Y DUPIN Eric		1122	
405556	Z LESPARE Romain		606	

La recherche automatique des joueurs sera alors limitée aux joueurs des 2 clubs.

Saisie des scores

SCORES				
1	2	3	4	5
09	08	-05	07	

Double cliquez sur la partie à saisir puis remplissez les champs correspondants.

-5 est remplacé par -05, 7 par 07, etc.

SCORES				
1	2	3	4	5
09	08	-05	07	
-07	-08	-7		

La façon la plus simple de passer d'un champ au suivant est d'utiliser la touche " **entrée** " du clavier. La **flèche** 'gauche' du clavier permet de revenir en arrière.

La touche « **tabulation** » est désactivée au profit de la touche « **entrée** »

Dès que le score est valide en fonction du nombre de sets choisi dans le cartouche rencontre, la fenêtre de saisie se ferme et les points sont attribués aux équipes. Les nombres sont formatés automatiquement sur 2 chiffres.

Pour **annuler**, frappez la touche " **Echappement** " lorsque le curseur est dans un champ de saisie.

SCORES					ORDRE DES PARTIES				POINTS		
1	2	3	4	5					ABCD	WXYZ	
-09	07	08	09		A	BESSIERES Didier	contre	W	BROSSARD Pierre	1	0
					B	BELLOCQ Julien	"	X	TRARIEUX Xavier		
					C	POUEYMIDOU Christophe	"	Y	SEGAS Laurent		
					D	LABARDOUQUE Bruno	"	Z	DUCASSE Kenzo		
					A	BESSIERES Didier	"	X	TRARIEUX Xavier		
					B	BELLOCQ Julien	"	W	BROSSARD Pierre		
					D	LABARDOUQUE Bruno	"	Y	SEGAS Laurent		
					C	POUEYMIDOU Christophe	"	Z	DUCASSE Kenzo		
						Double 1	"	Double 1			
						Double 2	"	Double 2			
					D	LABARDOUQUE Bruno	"	W	BROSSARD Pierre		
					C	POUEYMIDOU Christophe	"	X	TRARIEUX Xavier		
					A	BESSIERES Didier	"	Z	DUCASSE Kenzo		
					B	BELLOCQ Julien	"	Y	SEGAS Laurent		

<input type="checkbox"/> Réserves	Capitaine équipe A	Capitaine équipe X	Association	POMAREZ 1	01	3	42	Signature du Juge Arbitre	Journée N° 5
<input type="checkbox"/> Réclamations	TURCK Michel 403713 Signature	SEGAS Laurent 404489 Signature	Association	J D ARC DE DAX 3	00	1	35		

Vérification de la saisie des scores

Saisie des manches

Lorsque vous saisissez le score d'une manche, un nombre à un chiffre est transformé automatiquement en un nombre à 2 chiffres en ajoutant un zéro devant le premier chiffre.

Le logiciel différencie 00 et -00

Seuls les chiffres peuvent être saisis.

Saisie des parties

Le score "parties" est calculé en fonction du nombre de manches gagnées.

Les points parties doivent correspondre aux manches saisies.

Sauvegarde

La saisie doit commencer à la première manche

La saisie ne doit pas contenir de manche non remplie (3 , 4 , , 5 par exemple)

Concordance entre la dernière manches et les points parties.

Nombre de manches saisies égal à celui déclaré dans le cartouche « Rencontre »

Les calculs

pour faciliter le travail des commissions sportives le calcul des manches et des points gagnés est effectué, il peut être masqué (voir changer de présentation) .

LES SAISIES

Le plan d'arbitrage

Le plan d'arbitrage est une option du menu "outils".

Remarque : le plan d'arbitrage s'ouvre automatiquement avant l'édition des fiches de parties.

Pour les arbitres non joueurs, procédez par 'glisser - déposer' à la souris				Liste des arbitres
	Joueur 1	Joueur 2	Arbitre	
1	BESSIERES Didier (1099 / 10)	DRONVAL Fabrice (862 / 8)	LABARSOUQUE Bruno	BABIN Nicolas
2	POUEYMIDOU Christophe (1051 / 10)	MINVILLE Pierre Paul (858 / 8)	LE FAOU Emeric	BARBIER Alexandre
3	CASCALH Nicolas (1158 / 11)	CHARBINAT Alexis (670 / 6)	POUEYMIDOU Christophe	BERILLON Louis
4	LABARSOUQUE Bruno (987 / 9)	LE FAOU Emeric (650 / 6)	DRONVAL Fabrice	BEZIER Olivier
5	BESSIERES Didier (1099 / 10)	MINVILLE Pierre Paul (858 / 8)	CASCALH Nicolas	BONAMIS Enzo
6	POUEYMIDOU Christophe (1051 / 10)	DRONVAL Fabrice (862 / 8)	CHARBINAT Alexis	
7	LABARSOUQUE Bruno (987 / 9)	CHARBINAT Alexis (670 / 6)	MINVILLE Pierre Paul	
8	CASCALH Nicolas (1158 / 11)	LE FAOU Emeric (650 / 6)	BESSIERES Didier	
9			BABIN Nicolas	
10				
11	BESSIERES Didier (1099 / 10)	CHARBINAT Alexis (670 / 6)	LE FAOU Emeric	
12	CASCALH Nicolas (1158 / 11)	DRONVAL Fabrice (862 / 8)	POUEYMIDOU Christophe	
13	LABARSOUQUE Bruno (987 / 9)	MINVILLE Pierre Paul (858 / 8)	DRONVAL Fabrice	
14	POUEYMIDOU Christophe (1051 / 10)	LE FAOU Emeric (650 / 6)	CASCALH Nicolas	

Pour placer un arbitre sur le plan d'arbitrage procédez par « glisser / déposer » à la souris

Le plan d'arbitrage est sauvegardé automatiquement à la fermeture de la fenêtre.

La liste des arbitres



A partir du plan d'arbitrage cliquez sur le bouton donnant accès aux listes des arbitres.

Gestion des arbitres non joueurs

Ajouter un arbitre (*) obligatoire (**) obligatoire pour un arbitre du verso.

Club [] []

Nom (*) [] Prénom (*) [] Licence (**) []

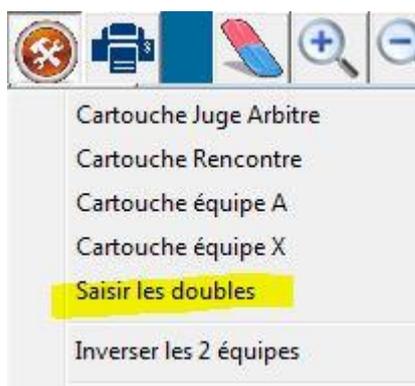
arbitre du verso autre arbitre

Arbitres du verso (licence obligatoire)				Autres arbitres			
	Nom	Prénom	N° licence		Nom	Prénom	N° licence
					BABIN	Nicolas	4447979
					BARBIER	Alexandre	4451371
					BERILLON	Louis	4440823
					BEZIER	Olivier	4444107
					BONAMIS	Enzo	4449813

Vous pouvez ajouter des arbitres à la liste, que ce soit ceux du verso de la feuille ou non. Une autre façon d'ajouter des arbitres consiste à utiliser les fichiers de configuration.

Saisie des doubles

Dans le menu "outils" sélectionnez l'option "Saisir les doubles"



Dans la fenêtre de saisie, construisez vos doubles et enregistrez le résultat. Une vérification est alors effectuée sur la validité des compositions des doubles.

Saisie des doubles

Equipe A		Equipe X	
Double 1		Double 1	
<input checked="" type="checkbox"/>	A. TURCK Michel	<input checked="" type="checkbox"/>	W. ROBILLARD Pascal
<input type="checkbox"/>	B. POUEYMIDOU Christophe	<input type="checkbox"/>	X. LAMOUR Gilles
<input type="checkbox"/>	C. CASCAILH Nicolas	<input checked="" type="checkbox"/>	Y. MAURIN Gérard
<input checked="" type="checkbox"/>	D. LAFITTE Aurelien	<input type="checkbox"/>	Z. DUTOUYA Jean-bernard
Double 2		Double 2	
<input type="checkbox"/>	A. TURCK Michel	<input type="checkbox"/>	W. ROBILLARD Pascal
<input checked="" type="checkbox"/>	B. POUEYMIDOU Christophe	<input checked="" type="checkbox"/>	X. LAMOUR Gilles
<input checked="" type="checkbox"/>	C. CASCAILH Nicolas	<input type="checkbox"/>	Y. MAURIN Gérard
<input type="checkbox"/>	D. LAFITTE Aurelien	<input checked="" type="checkbox"/>	Z. DUTOUYA Jean-bernard

FORFAIT, ABANDON, CARTON, RESERVE, RAPPORT JA

Joueur absent sur la feuille de rencontre

Les points de la partie 1/0 (ou 2/0) sont attribués au joueur présent

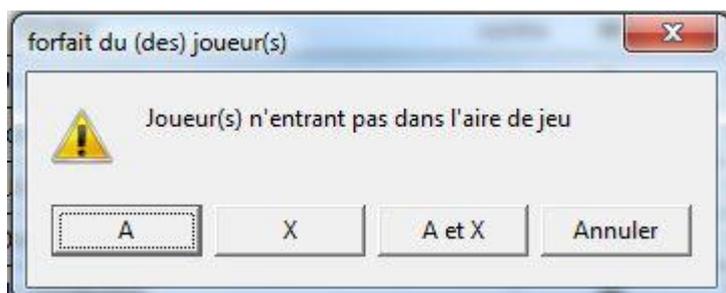
-00	-00	-00	/	/	D	*	Z	LANGELUS Thierry	0	2
-----	-----	-----	---	---	---	---	---	------------------	---	---

Joueur présent sur la feuille et ne se présentant pas dans l'aire de jeu

Saisir la lettre F dans une des cases de saisie

F					A	BESSIERES Didier	contre	W	DAYOT Emmanuel		
---	--	--	--	--	---	------------------	--------	---	----------------	--	--

Sélectionner le joueur forfait



Si les 2 joueurs sont forfaités la partie est considérée comme non jouée.

Si un des 2 joueurs n'entre pas dans l'aire de jeu, son adversaire est considéré avoir gagné par 3-0 manches avec 11/0, 11/0 et 11/0

-00	-00	-00	/	/	A	BESSIERES Didier	contre	W	MATOCQ David	0	2
-----	-----	-----	---	---	---	------------------	--------	---	--------------	---	---

Le motif du forfait est précisé dans la rubrique Rapport JA .

Saisie d'un abandon

Si un joueur abandonne en cours de partie il est attribué à son adversaire les points nécessaires pour gagner la partie.

-05	05	00	00	/	A	KLEPRLIK Jakub	contre	Y	MEROTOHUN Monday	1	0
-----	----	----	----	---	---	----------------	--------	---	------------------	---	---

Dans le cas ci-dessus le joueur Y avait gagné la 1ère manche 11/5 et menait 5/2 avant d'abandonner sur blessure.

Le motif de l'abandon est précisé dans la rubrique Rapport JA .

Saisie d'un carton



Menu outils / cartons

Les cartons		Nom Prénom	Association	J	JR 1	JR 2	R	Motif

Cliquez sur le premier bouton libre à gauche.

Les cartons

Joueurs

- BESSIERES Didier
- BELLOCQ Julien
- POUYEMIDOU Christophe
- LABARSOUQUE Bruno
- BROSSARD Pierre
- TRARIEUX Xavier
- SEGAS Laurent
- DUCASSE Kenzo

Néant Jaune Jaune Rouge 1pt Jaune Rouge 2 pts Rouge

Motif

Sélectionnez, le joueur, le type de carton et saisissez le motif.

Validez.

Les cartons

	Nom Prénom	Association	J	JR 1	JR 2	R	Motif
<input checked="" type="checkbox"/>	DUCASSE Kenzo	J D ARC DE DAX	X				Jet de raquette contre les séparations.
<input checked="" type="checkbox"/>							
<input checked="" type="checkbox"/>							
<input checked="" type="checkbox"/>							

Sauvegardez et fermez la fenêtre.

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES
FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS DE TABLE

Nom Prénom	Association	CARTONS				MOTIF DES CARTONS
		Jaune	Jaune - Rouge 1 Pt	Rouge 2 Pt	Rouge J.A.	
DUCASSE Kenzo	J D ARC DE DAX	X				Jet de raquette contre les séparations.

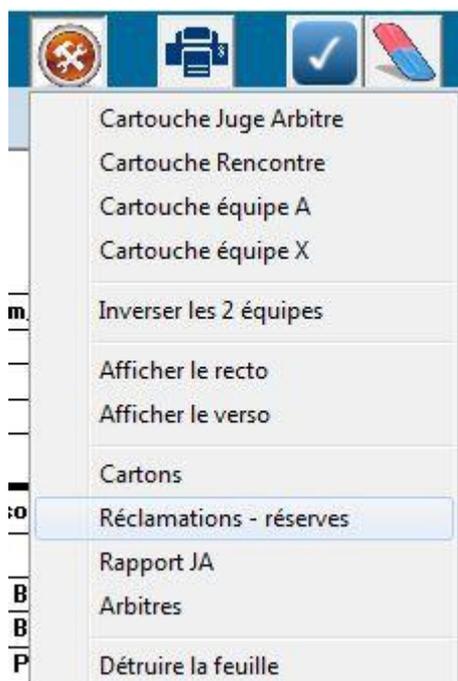
Le verso de la feuille est rempli et affiché.

Revenez au recto par **outils / afficher le recto**.

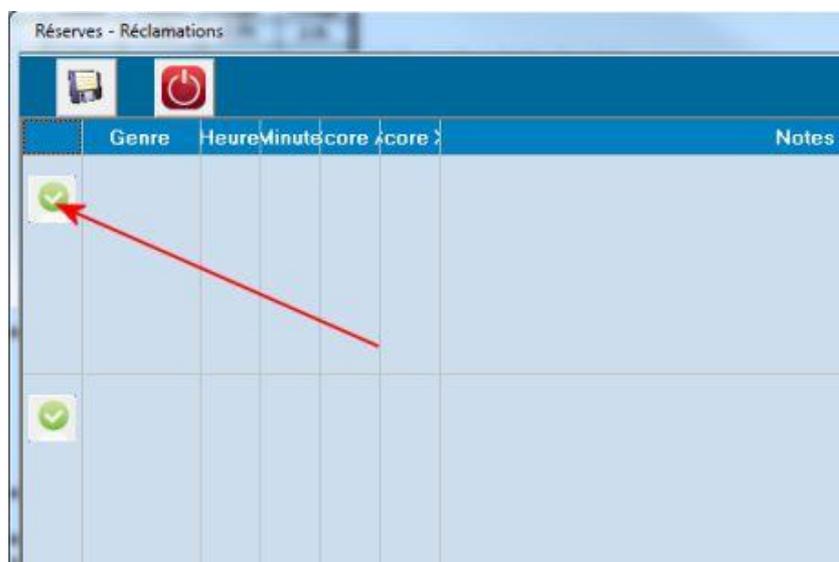
Les cartons doivent être signés globalement à la fin de la rencontre.

	Réserves
	Réclamations
	Cartons
	Rapport JA

Réclamations - Réserves



Ouvrir le module des réclamations et des réserves.



Cliquer sur le premier bouton libre à gauche.

Réserves - Réclamations

Genre
 Néant Réserve Réclamation

Heure
 H

Score
 équipe A équipe X

Remplir le formulaire

- réserves ou réclamations
- heure
- score
- notes

Valider

Réserves - Réclamations

Genre	Heure	Minute	score A	score X	Notes
 Réclamation	9	45	2	0	Le joueur TRARIEUX Xavier joue avec une plaque non homologuée. Réclamation déposée par le capitaine du club de Pomarez.

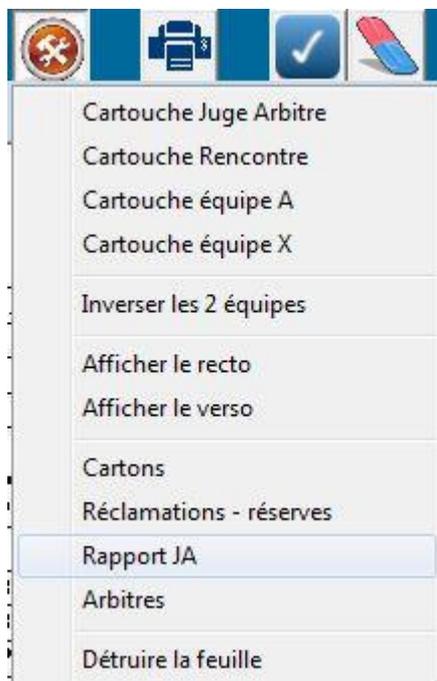
Sauvegarder et fermer la fenêtre

<p>RESERVES* OU RECLAMATIONS* (* Rayer les mentions inutiles)</p> <p>Pour chaque réserve ou réclamation, veuillez noter l'heure et la marque au moment de l'infraction</p>
<p>Réclamation : 9H45 score A : 2 score X : 0 Le joueur TRARIEUX Xavier joue avec une plaque non homologuée. Réclamation déposée par le capitaine du club de Pomarez.</p>

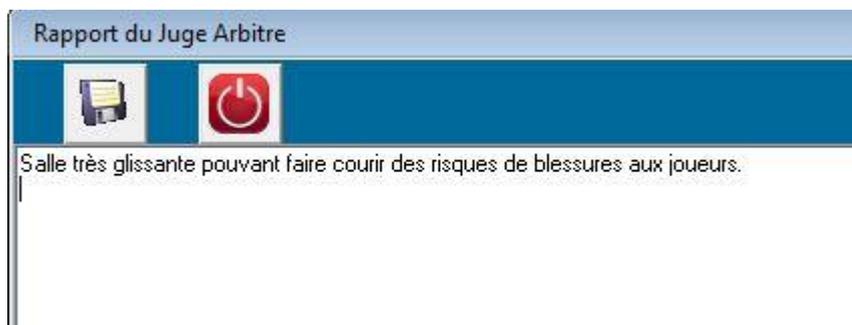
Le verso de la feuille est rempli et affiché.

Chaque réserve / réclamation doit être signée par les 2 capitaines.

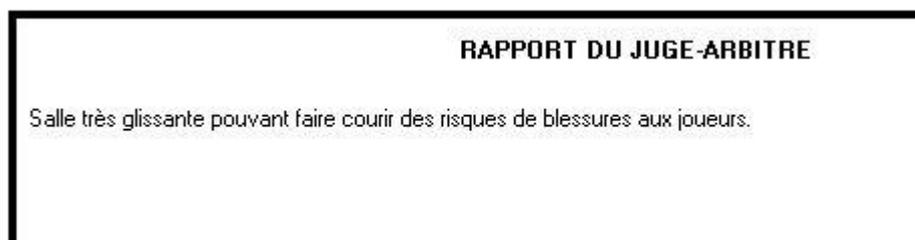
Rapport Juge Arbitre



Sélectionnez le module **Outils / Rapport JA**



Saisissez le rapport, sauvegardez et fermez la fenêtre.



Le verso de la feuille est rempli et affiché.

Revenez au recto par **outils / afficher le recto**.

SAISIES DIVERSES

Gestion du score acquis (SA)

A la création d'une nouvelle feuille, dans la barre de menu le bouton du Score Acquis est gris.



Au début ou au cours de la rencontre vous pouvez cliquer sur ce bouton si votre rencontre se déroule au score acquis. Dans ce cas ce bouton devient jaune.



Le score acquis est géré automatiquement par le logiciel.

08	08	08			Doubles 2 CASCAILH N / LABARSOUQUE B		Doubles 2 ROBILLARD P / DUTOUYA JB	1	0
07	08	09			A BESSIERES Didier	*	Y DUTOUYA Jean-bernard	1	0
04	07	08			C LABARSOUQUE Bruno	*	W ROBILLARD Pascal		
04	07	08			D POUYEMIDOU Christophe	*	X LAMOUR Gilles		
					B CASCAILH Nicolas	*	Z MAURIN Gérard		
TOTAL DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE								08	03

Les parties non comptabilisées après la partie du score acquis sont indiquées en rouge.

Equipe incomplète

Saisie des joueurs de l'équipe X

Nom Club: Equipe X | F.R. DE HINX | Numéro Club: 03400009 | Numéro de l'équipe dans le Club: 1 | Cette équipe reçoit: oui non

si entente | équipe forfait

Capitaine | Nom: DERAY | Prénom: Eric | Numéro de licence: 806653

	Nom	Prénom	N° de licence	Points	Date Mutation	Nationalité	Cat sport	Cat adm	Date validation	Type	Sexe
Joueur 1	LABASTE	Isabelle	403329	1154 / 11		F	-60	V2	11/09/2014	T	F
Joueur 2	DERAY	Eric	806653	1241 / 12		F	-50	V1	04/09/2014	T	M
Joueur 3	GIRAUD	Alain	405335	500 / 5		F	-60	V2	29/08/2014	T	M
Joueur 4											

Laisser la ligne vierge. En validant, GIRPE demande confirmation de l'absence du joueur. Le mot "**Absent**" est ajouté à la place du nom du joueur. Ce mot sera visible dans le cartouche « équipe » mais pas au niveau des parties.

N° 03400018	association : FR GAMARDE 1			
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Mute Etranger	Cartons
40783	W ROBILLARD Pascal	534		
405814	X LAMOUR Gilles	500		
403338	Y ROSIER Regis	982		
	Z Absent			

ORDRE DES PARTIES			POINTS	
			ABCD	WXYZ
contre	W	ROBILLARD Pascal	1	0
"	X	LAMOUR Gilles	0	1
"	Y	ROSIER Regis	1	0
"	Z		1	0
"	X	LAMOUR Gilles		
"	W	ROBILLARD Pascal		
"	Y	ROSIER Regis		
"	Z			
"	Double 1			
"	Double 2			
"	Y	ROSIER Regis		
"	W	ROBILLARD Pascal		
"	X	LAMOUR Gilles		
"	Z			
TOTAL DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE			03	01

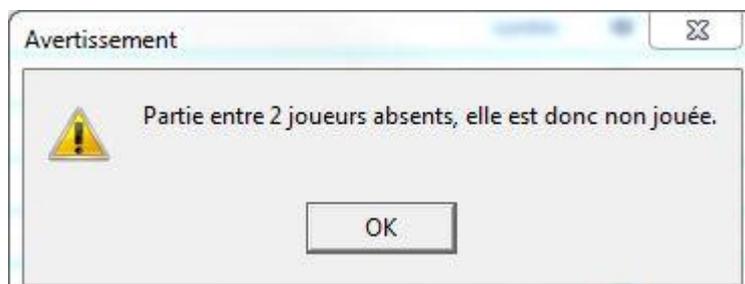
Saisie des scores (absent)

Le champs de saisie sont pré-remplis en fonction du joueur absent et du nombre de manches à gagner pour remporter la partie.

-00	-00	-00			A		*	X	HERBERT Nicolas	0	1
-----	-----	-----	--	--	---	--	---	---	-----------------	---	---

Cas particulier : rencontre entre 2 joueurs absents

Lorsque vous voulez saisir les scores des manches un message d'avertissement s'affiche



La partie est enregistrée comme étant jouée mais la ligne de cette partie reste vierge.

					C		*	Y		
--	--	--	--	--	---	--	---	---	--	--

Forfait d'une équipe

Une case à cocher dans le cartouche équipe permet d'effectuer directement le forfait de l'équipe concernée.

<input checked="" type="radio"/> oui	<input type="radio"/> non
<input type="checkbox"/> équipe forfait	

Saisie discontinuée, saisie continue

Par défaut la saisie des scores est discontinuée, c'est-à-dire que lorsque vous avez saisi 5 / -8 / 7 / 9 par exemple, la fenêtre de saisie se ferme automatiquement.

Certains clubs ont une autre façon de fonctionner. Ils éditent une feuille sans score que le

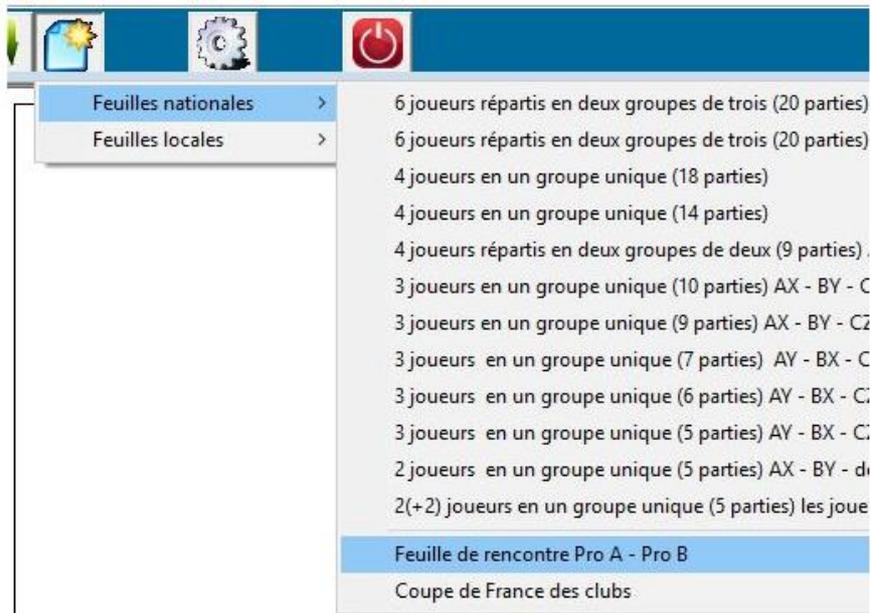
capitaine remplit à la main et de temps en temps, ou à la fin de la rencontre, le capitaine vient faire la saisie sur GIRPE.

Dans ce cas de figure, une option du menu « outils » permet de passer en mode « saisie continue ». A la fin de la saisie du score d'une partie, la fenêtre de saisie ne se ferme pas, mais passe directement à la saisie de la partie suivante.

Le mode « saisie continue » sera opérationnel jusqu'au prochain changement de mode ou jusqu'à la fermeture du logiciel.

PRO A-B

Une feuille de rencontre pour la PRO a été créée.



Lors de la saisie normale des équipes, seuls les 3 joueurs titulaires sont visibles.

Saisie des joueurs de l'équipe A

The screenshot shows a form titled 'Saisie des joueurs de l'équipe A'. The form has a blue header bar with icons for FET, a group of people, a green checkmark, and a red checkmark. The form is divided into several sections:

- Club Information:**

Nom Club	Numéro Club	Numéro de l'équipe
Equipe A	US POMAREZ	03400024
si entente		
- Player Information:**

Capitaine	Nom	Prénom	Numéro de licence
	TURCK	Michel	403713

Joueur 1	Nom	Prénom	N° de licence
	NAURY	Guillaume	406614
Joueur 2	CASCALH	Nicolas	406696
Joueur 3	LAFITTE	Aurelien	404995

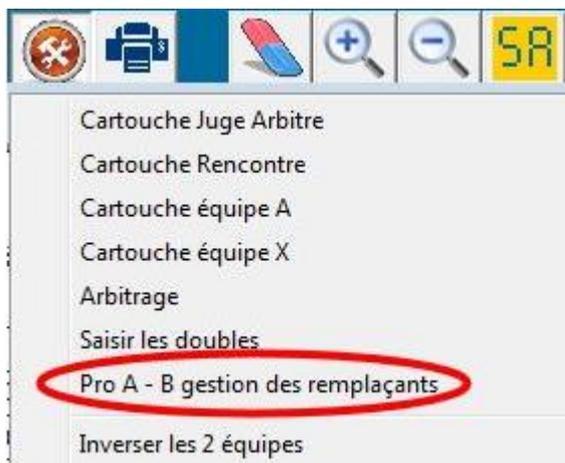
A la réception des fiches de composition d'équipe après la 3ème partie si un remplaçant est indiqué par un capitaine, le JA retourne sur la saisie des joueurs pour saisir le remplaçant. Ceci n'est possible que si le score de la 3ème partie est enregistré.

Saisie des joueurs de l'équipe A

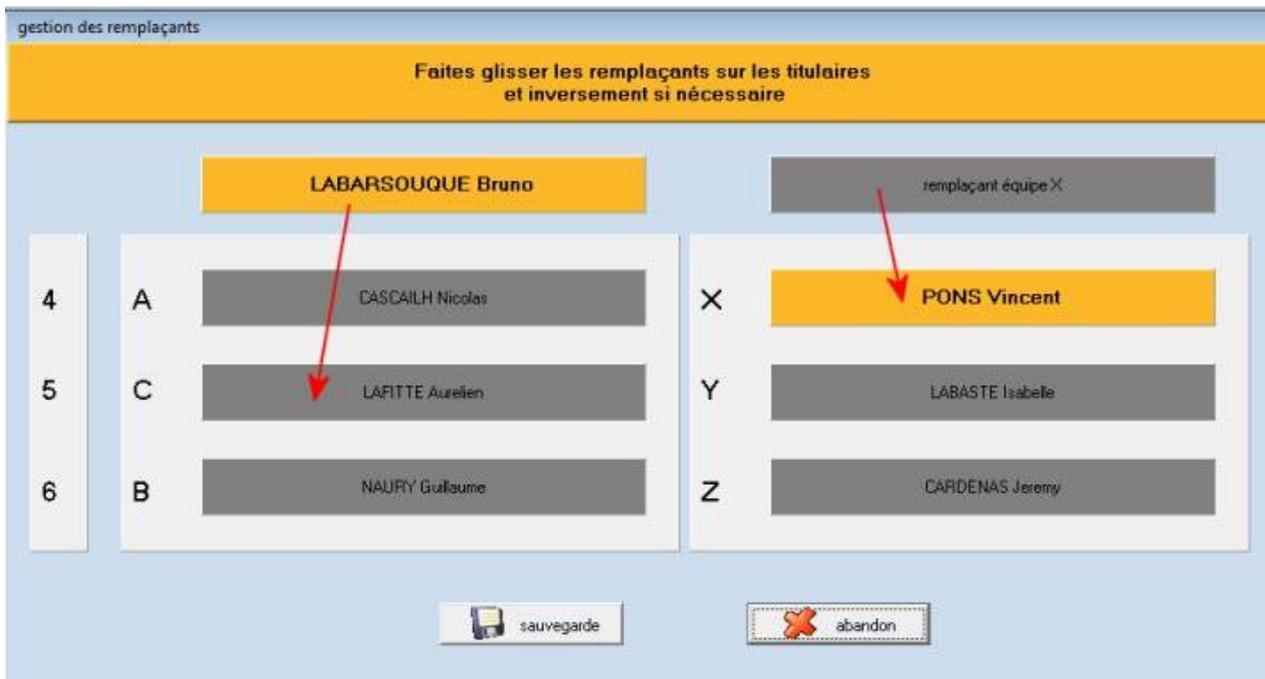
	Nom Club	Numéro Club	Numéro de l'équipe
Equipe A	US POMAREZ	03400024	1
si entente			

	Nom	Prénom	Numéro de licence
Capitaine	TURCK	Michel	403713
	Nom	Prénom	N° de licence
Joueur 1	NAURY	Guillaume	406614
Joueur 2	CASCAILH	Nicolas	406696
Joueur 3	LAFITTE	Aurelien	404995
Joueur 4	BESSIERES	Didier	405982

Ensuite le JA sélectionne l'option "PRO A - B gestion des remplaçants" dans le menu "outils".



Le JA fait ensuite glisser le remplaçant sur le remplacé et sauvegarde.



La feuille de rencontre est mise à jour.

ORDRE DES PARTIES				
A	CASCALH Nicolas	contre	Y	LABASTE Isabelle
B	NAURY Guillaume	"	X	DUGUE Franck
C	LAFITTE Aurelien	"	Z	CARDENAS Jeremy
A	CASCALH Nicolas	"	X	PONS Vincent
C	LABARSOUQUE Bruno	"	Y	LABASTE Isabelle
B	NAURY Guillaume	"	Z	CARDENAS Jeremy

Bien entendu il est tenu compte de cette modification sur les éditions, les exports PDF et HTML, ainsi que sur l'affichage double écran.

Export XML

Pour ceux qui utilisent cette fonction, la partie sur laquelle entre le remplaçant se trouve dans le champ "double 1" de l'équipe. (cette valeur ne peut être que 4,5 ou 6).

EQUIPES COMPOSEES DE JOUEURS DE PLUSIEURS CLUBS

Exemples : Inter-Ligues, Inter-Comités, etc...

Lorsque les équipes sont constituées de joueurs de plusieurs clubs, la saisie des équipes s'en trouve légèrement modifiée.

Choix du club

un clic du bouton droit sur le bouton de sélection du club ouvre un menu permettant de sélectionner la Ligue ou le Comité.

Saisie des joueurs de l'équipe A

	Numéro Club	Numéro de l'équipe dans le Club
Equipe A		1
si entente		

ne rien saisir à ce niveau

Ne rien saisir concernant le n° du club puisqu'il y en a plusieurs.

Choix du capitaine et des joueurs

Vous ne pouvez pas utiliser les boutons de sélection du capitaine et de sélection des joueurs puisque le n° du club n'est pas saisi ! De plus il faudrait charger tous les licenciés de la Ligue ou du Comité dans le classeur. GIRPE n'est pas prévu pour ce genre d'utilisation.

Passez donc directement dans le champ "**Licence**".

Saisissez le numéro de licence et validez (touche Entrée).

GIRPE va essayer de se connecter au Web et s'il y arrive chargera les renseignements nécessaires. Dans le cas contraire il vous faudra saisir tous les champs manuellement.

	Nom	Prénom	Numéro de licence
Capitaine			403713

avant validation

	Nom	Prénom	Numéro de licence
Capitaine	TURCK	Michel	403713

après validation si connexion au web

Pour ce genre de composition d'équipes, vous avez donc tout intérêt à être connecté au Web. (voir la page concernant la connexion au réseau internet à l'aide d'un smartphone).

LES EDITIONS

Réduction de la feuille pour édition (version 2.5)

Les dimensions de la feuille sont celles de la feuille papier FTTT. Certains clubs utilisent des imprimantes ayant des marges importantes (ex : Canon MG 2450), il est possible de réduire le format de la feuille avant impression (menu éditions, réglage échelle impression)

Edition de la fiche de composition des équipes

1. La veille, préparez votre feuille en y mettant le nom des équipes dans les cartouches "équipe A" et "équipe X" ainsi que les numéros des équipes
2. Après le tirage au sort, un clic suffira pour inverser les 2 équipes si nécessaire
3. La fiche de composition des équipes sera alors pré-remplie

Dans le menu des éditions, sélectionnez l'option correspondante. Une prévisualisation de la fiche de composition des équipes de la feuille courante est alors affichée.

Imprimez.

FICHE DE COMPOSITION D'EQUIPES		
Championnat par Equipes		
Rencontre : POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1		
Ordre des parties	POMAREZ 1	Capitaine :
		Couleur du maillot :
A - W	Noms des joueurs et composition de l'équipe	
B - X	Letres	NOM et Prénom
C - Y		Points
D - Z	A	
A - X	B	
B - W	C	
D - Y	D	
C - Z		
Double 1 - Double 1		
Double 2 - Double 2		
A - Y	double 1 (*)	
C - W		
D - X	double 2 (*)	
B - Z		

(*) Cette feuille vous sera remise par le juge arbitre avant la partie de double pour que vous puissiez la compléter
Fiche à compléter et à remettre au Juge-Arbitre désigné au moins 15 minutes avant le début de la rencontre.
Signature du Capitaine :

FICHE DE COMPOSITION D'EQUIPES		
Championnat par Equipes		
Rencontre : POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1		
Ordre des parties	FR GAMARDE 1	Capitaine :
		Couleur du maillot :
A - W	Noms des joueurs et composition de l'équipe	
B - X	Letres	NOM et Prénom
C - Y		Points
D - Z	W	
A - X	X	
B - W	Y	
D - Y	Z	
C - Z		
Double 1 - Double 1		
Double 2 - Double 2		
A - Y	double 1 (*)	
C - W		
D - X	double 2 (*)	
B - Z		

(*) Cette feuille vous sera remise par le juge arbitre avant la partie de double pour que vous puissiez la compléter
Fiche à compléter et à remettre au Juge-Arbitre désigné au moins 15 minutes avant le début de la rencontre.
Signature du Capitaine :

Édition des fiches de parties

L'édition des fiches de parties ouvre automatiquement le plan d'arbitrage. Sélectionnez l'option souhaitée, arbitrage partagé ou non. A ce niveau les doubles ne sont pas encore renseignés, il est donc préférable de n'imprimer que les fiches de parties des simples.

Une fois les doubles définis, complétez le plan d'arbitrage pour saisir les arbitres des doubles et éditez ensuite les fiches de parties des doubles.

Prévisualisation

Une prévisualisation des fiches de parties est affichée. Vous pouvez imprimer toutes les feuilles ou uniquement la feuille courante.

Une fiche de partie

CHAMPIONNAT DE FRANCE					
Division : PR - Poule : A			Date : 24/03/2013		
POMAREZ 1 / J D ARC DE DAX 3					
Arbitre: MATOCQ David			Table:		
PARTIE n°: 1	MANCHES				
	1	2	3	4	5
	Premier service: GAUCHE - DROITE				
	BESSIERES Didier				
	contre				
	BROSSARD Pierre				
CARTONS					
	J	J+R1	J+R2		
BESSIERES Didier					
BROSSARD Pierre					
Signature de l'arbitre :					

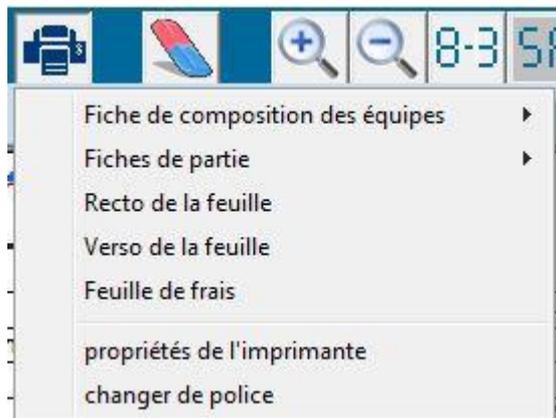
Les fiches de parties des doubles

1. Quand le capitaine rend la feuille de composition de son équipe, les doubles ne sont pas encore définis donc sur les fiches de parties ne figurera que la mention "double".
2. Le JA rend la feuille de composition d'équipe au capitaine juste avant la partie concernant les doubles. Ce dernier la complète et la lui rend.
3. Le JA saisit les doubles sur la feuille informatisée (menu Outils)
4. Si le JA le souhaite, il peut alors éditer la ou les fiches de parties des doubles avec les noms des joueurs.
 - la fenêtre du plan d'arbitrage personnalisé s'ouvre pour la saisie des arbitres des doubles

Championnat par Equipes					
Division : D2 - Poule : B		Date : 21/09/2013 00:00:00			
POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1					
Arbitre: MORA Loic		Table:			
PARTIE n°: 9	MANCHES				
	1	2	3	4	5
	<i>Premier service: GAUCHE - DROITE</i>				
TURCK M / LAFITTE A					
contre					
ROBILLARD P / MAURIN G					
CARTONS		J	J+R1	J+R2	
TURCK M / LAFITTE A					
ROBILLARD P / MAURIN G					
Signature de l'arbitre :					

Championnat par Equipes					
Division : D2 - Poule : B		Date : 21/09/2013 00:00:00			
POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1					
Arbitre: LOPEZ Fulgencio		Table:			
PARTIE n°: 10	MANCHES				
	1	2	3	4	5
	<i>Premier service: GAUCHE - DROITE</i>				
POUEYMIDOU C / CASCAILH N					
contre					
LAMOUR G / DUTOUYA JB					
CARTONS		J	J+R1	J+R2	
POUEYMIDOU C / CASCAILH N					
LAMOUR G / DUTOUYA JB					
Signature de l'arbitre :					

Edition du recto de la feuille



sortie imprimante du recto de la feuille affichée à l'écran.

FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS DE TABLE
Championnat par Equipes

Nom, Prénoms, Adresse du Juge-Arbitre :		Lieu de rencontre : Pomarez		Ligue : Aquitaine	
BEYRIS Christian		Date : 24/03/2013	Heure : 9H00	Division : PH	Poule : A
Saint Paul Les Dax		National	Régional	Départemental	
40188 N° Licence du JA : 4052		Moscoulin	Etainis		

N° 0340824 Association : POMAREZ 1		N° 0340802 Association : J D ARC DE DAX 3	
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Mise à Jours
405982	A BESSIERES Didier	998	
405734	B BELLOCQ Julien	1247	
404135	C POUYEMIDOU Christophe	1161	
403625	D LABARSOUQUE Bruno	1858	
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Mise à Jours
476119	W BROSSARD Pierre	967	
401829	X TRARIEUX Xavier	1029	
404489	Y SEGAS Laurent	1287	
405919	Z DUCASSE Kenzo	925	

SCORES					ORDRE DES PARTIES			POINTS		
1	2	3	4	5				ABCD	WXYZ	
09	07	08	09		A	BESSIERES Didier	contre W	BROSSARD Pierre	1	0
05	06	07			B	BELLOCQ Julien	" X	TRARIEUX Xavier	1	0
09	10	08	07		C	POUYEMIDOU Christophe	" Y	SEGAS Laurent	0	1
05	07	06			D	LABARSOUQUE Bruno	" Z	DUCCASSE Kenzo	1	0
09	07	09	08		A	BESSIERES Didier	" X	TRARIEUX Xavier	1	0
04	05	03			B	BELLOCQ Julien	" W	BROSSARD Pierre	1	0
-11	-10	-12			D	LABARSOUQUE Bruno	" Y	SEGAS Laurent	0	1
09	07	08			C	POUYEMIDOU Christophe	" Z	DUCCASSE Kenzo	1	0
09	-13	10	09		Double 1	BD	" Double 1	WZ	1	0
09	08	07			Double 2	AC	" Double 2	XY	0	1
08	09	07			D	LABARSOUQUE Bruno	" W	BROSSARD Pierre	1	0
F					C	POUYEMIDOU Christophe	" X	TRARIEUX Xavier	0	1
05	07	06			A	BESSIERES Didier	" Z	DUCCASSE Kenzo	1	0
09	10	09			B	BELLOCQ Julien	" Y	SEGAS Laurent	1	0

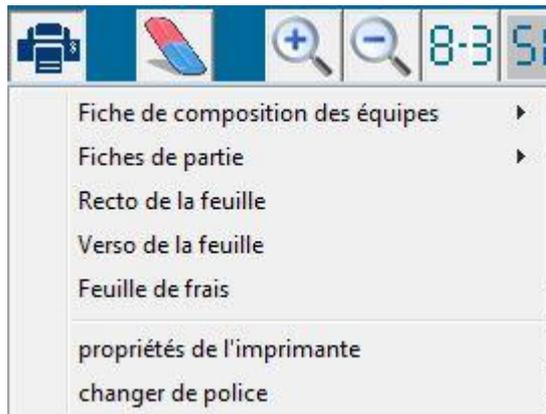
Réserves		Capitaine équipe A		Capitaine équipe X		Association		Signature du Juge Arbitre	
X	Réclamations	TURCK Michel	403713	SEGAS Laurent	404489	POMAREZ 1	10 31 456	[Signature]	Journée N° 5
X	Cartons		Signature		Signature	J D ARC DE DAX 3	04 15 403		
X	Rapport JA								

Abonnez-vous à

www.ftt.com

FFTT
3 Rue Desdormé Cordes
BP 40348
75625 Paris Cedex 13

Édition du verso de la feuille



Sortie imprimante du verso de la feuille affichée à l'écran.

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS DE TABLE						
Nom Prénoms DUCASSE Kéro	CARTONS Association J.D.A.P.C DE DAVY	Jaune	Jaune 1 Pt	Rouge 2 Pt	Rouge J.A.	MOTIF DES CARTONS Jet de raquette contre les séparations.
Capitaine équipe A Signature	Juge-Arbitre Signature	Capitaine équipe X Signature			RESERVES* (OU RECLAMATIONS)* (* Rayer les mentions inutiles) Pour chaque réserve ou réclamation, veuillez noter l'heure et la marque au moment de l'infraction. Réclamation : 9H45 - score A : 2 - score X : 0 Le joueur TRAPIELC (Xavier) joue avec une plaque non homologuée. Réclamation déposée par le capitaine du club de Porsrec.	
RAPPORT DU JUGE-ARBITRE Salle très placée pour faire court des équipes de blessures aux joueurs.						
ARBITRES						
NOM MATOQ JODJUN LABERNÈDE	PRENOM David Claude Bernad	N° Licence 402297 4009 401626			Capitaine équipe A Signature Juge-Arbitre Signature Capitaine équipe X Signature	
Toutes les informations sont disponibles sur www.fft.com					La signature s'atteste que la connaissance, et non la reconnaissance des faits.	

Édition de la fiche de frais du JA

Édition de la fiche de frais du JA pré-remplie en fonction de la feuille sélectionnée.

Vacation arbitrage

tarif au km

La feuille de frais est à utiliser en fonction des consignes données par la commission sportive

	Frais				Equipe locale		Equipe visiteuse	
	Nb km	Frais km	Vacation	Total	Répartition en %	Total	Répartition en %	Total
(1) Nat Dax / SM	<input type="text" value="100"/>	<input type="text" value="25.00 €"/>	<input type="text" value="15.00 €"/>	<input type="text" value="40.00 €"/>	<input type="text" value="100"/>	<input type="text" value="40.00 €"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0.00 €"/>
(2) Reg Dax / SM	<input type="text" value="100"/>	<input type="text" value="25.00 €"/>	<input type="text" value="15.00 €"/>	<input type="text" value="40.00 €"/>	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="20.00 €"/>	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="20.00 €"/>
(3) Dep Dax / SM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="15.00 €"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="100"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>

La feuille de frais est à utiliser en fonction des consignes données par les commissions sportives des niveaux respectifs.

Dans l'exemple ci-dessus le JA est responsable des 2 rencontres

- Dax 1 / Stade Montois 1 en Nationale 3
- Dax 2 / Stade Montois 2 en Régionale 1

de plus il a proposé aux joueurs d'une rencontre de division départementale de remplir leur feuille à titre gratuit.

Le déplacement AR du JA est de 200 km, les frais de déplacement sont à partager entre les rencontres 1 et 2, le JA ne comptabilise que 100 km pour chacune des deux rencontres.

Pour la première rencontre qui est une rencontre de division nationale, les frais sont à la charge de l'équipe locale, alors que dans la seconde rencontre de niveau régional les frais sont partagés entre les deux équipes.

Les fiches de frais sont complètement pré-remplies à l'édition avec les renseignements du classeur.

Une prévisualisation de la feuille est affichée avant l'impression.

La partie supérieure correspond à l'équipe locale et la partie inférieure à l'équipe visiteuse.

Championnat par Equipes
ProA - Pro B - Divisions Nationales

FRAIS DE JUGE-ARBITRAGE

NOM et Prénom : TURCK Michel
Rencontre : STADE MONTOIS 1 / J D ARC DE DAX 1 Date: 25/07/2014
Vacation arbitrage : = 15.00 €
Déplacement : 0.25 € x 100 km = 25.00 €
Total :
Répartition : = 100%
Somme à régler :
Somme payée par M. Association : STADE MONTOIS 1
Signature du Juge-Arbitre

Championnat par Equipes
ProA - Pro B - Divisions Nationales

FRAIS DE JUGE-ARBITRAGE

NOM et Prénom : TURCK Michel
Rencontre : STADE MONTOIS 1 / J D ARC DE DAX 1 Date: 25/07/2014
Vacation arbitrage : = 15.00 €
Déplacement : 0.25 € x 100 km = 25.00 €
Total :
Répartition : = 0%
Somme à régler :
Somme payée par M. Association : J D ARC DE DAX 1
Signature du Juge-Arbitre

Edition au format PDF

Le fichier PDF est construit directement par le logiciel, il n'est donc pas nécessaire d'installer une imprimante virtuelle comme PDFcreator. Ce fichier est situé dans le dossier GIRPEpdf.

Le fichier PDF est utilisé pour transmettre la feuille avec les signatures aux Comités / Ligues qui le souhaitent à la place des feuilles jaune et bleue.

Voir le chapitre consacré aux signatures avec tablette graphique.

Edition au format HTML

Vous pouvez obtenir une sortie de la feuille courante au format HTML pour une intégration dans un site internet. Le fichier obtenu se trouve dans le dossier **GIRPEhtml**.

POMAREZ 1 contre FR GAMARDE 1									
Championnat par Equipes			Départemental			Division : PR		Poule :A	
Phase 7			Journée 7			Date : 24/11/2013			
JA TURCK Michel			Licence 403713						
POMAREZ 1					FR GAMARDE 1				
405982	999	BESSIERES Didier			40783	534	ROBILLARD Pascal		
406696	715	CASCAILH Nicolas			405814	500	LAMOUR Gilles		
403625	1044	LABARSOUQUE Bruno			403033	895	DUTOUYA Jean-bernard		
404135	1130	POUEYMIDOU Christophe			9127861	1018	MAURIN Gérard		
1	2	3	4	5	POMAREZ 1		Pts	FR GAMARDE 1	
07	08	09			BESSIERES Didier		1 0	ROBILLARD Pascal	
09	07	08			CASCAILH Nicolas		1 0	LAMOUR Gilles	
-08	-07	-09			LABARSOUQUE Bruno		0 1	DUTOUYA Jean-bernard	
04	07	09			POUEYMIDOU Christophe		1 0	MAURIN Gérard	
05	09	08			BESSIERES Didier		1 0	LAMOUR Gilles	
-08	-07	-09			CASCAILH Nicolas		0 1	ROBILLARD Pascal	
-08	-06	-05			POUEYMIDOU Christophe		0 1	DUTOUYA Jean-bernard	
04	07	08			LABARSOUQUE Bruno		1 0	MAURIN Gérard	
04	07	08			BESSIERES D / POUEYMIDOU C		1 0	LAMOUR G / MAURIN G	
08	08	08			CASCAILH N / LABARSOUQUE B		1 0	ROBILLARD P / DUTOUYA JB	
07	08	09			BESSIERES Didier		1 0	DUTOUYA Jean-bernard	
04	07	08			LABARSOUQUE Bruno		1 0	ROBILLARD Pascal	
04	07	08			POUEYMIDOU Christophe		1 0	LAMOUR Gilles	
08	09	07			CASCAILH Nicolas		1 0	MAURIN Gérard	
							8 3		

en fonction des points licences, les performances sont mises en évidence.

Le code est conçu de façon à ce que la feuille soit lisible sous différents supports : ordinateurs, tablettes, smartphones.

LE RAPPORT DE JUGE ARBITRAGE

Vous devez saisir tous les éléments inconnus et sauvegarder le rapport.

Les arbitres

Nom et prénom	N° de licence	GRADE
MORA Stephanie	406082	

GIRPE récupère les arbitres du verso de la feuille. Remarquez que sur le verso de la feuille il n'y a la possibilité que d'inscrire 3 arbitres alors que sur le rapport vous pouvez en inscrire 4. De plus le grade de l'arbitre n'est pas renseigné sur le dos de la feuille. Vous devez donc saisir les renseignements manquants.

Cliquez une première fois sur la cellule correspondante, puis une seconde fois pour passer cette cellule en édition.

Editions

dans l'onglet visualisation, vous pouvez :

1. imprimer le rapport
2. enregistrer le rapport au format PDF. Dans ce cas vous avez 2 options :
 - le rapport seul
 - le rapport suivi du recto et du verso de la feuille

Envoyer le rapport

- pour les rencontres de nationale 1, 2 ou 3 à la FFTT
 - soit par mail à comsportive@fft.email
 - soit par courrier à FFTT 3 rue Dieudonné Costes BP 40348 75625 PARIS CEDEX 13
- pour les autres rencontres voir les instructions données par la commission sportive concernée.

Le modèle de rapport est celui homologué par la Fédération en mars 2015.

LES SIGNATURES

Signatures numériques

Dès que les deux capitaines ont signé la feuille, celle-ci est verrouillée et la seule modification qui puisse être effectuée est la signature du Juge Arbitre. Un bouton supplémentaire (cadenas rouge) est alors visible dans la barre de menu. Ce bouton sert à déverrouiller la feuille, un message avertissant alors que les signatures seront détruites. Tant que les 2 capitaines sont dans la salle il est donc possible d'effectuer une correction, mais il faudra alors faire signer à nouveau les capitaines.

Les signatures figurent au recto de la feuille.

Les signatures figurent au verso de la feuille uniquement lorsqu'il y a des observations au verso de cette feuille.

Chaque réserve / réclamation est signée par les 2 capitaines dès la formulation de celle-ci.

Les cartons sont signés globalement à la fin de la rencontre.

Lorsque les 2 capitaines sont sur le point de quitter la salle vous devez les convoquer pour bloquer la feuille en leur présence. Plus aucune modification ne pourra alors être effectuée.

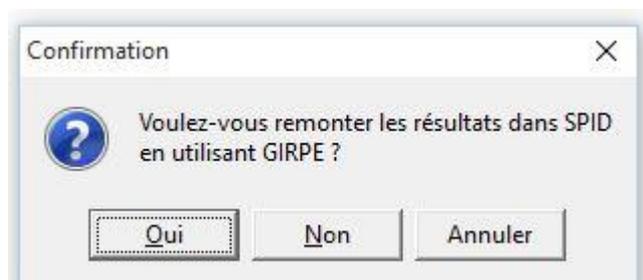
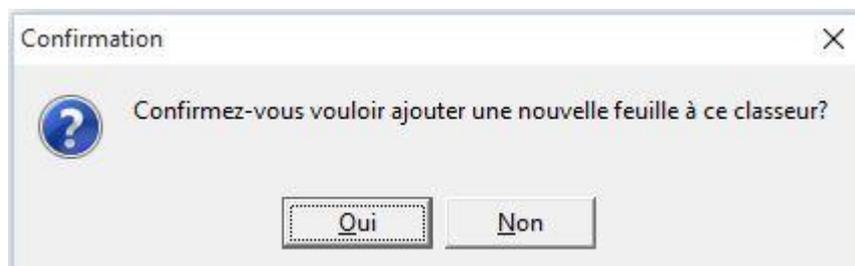
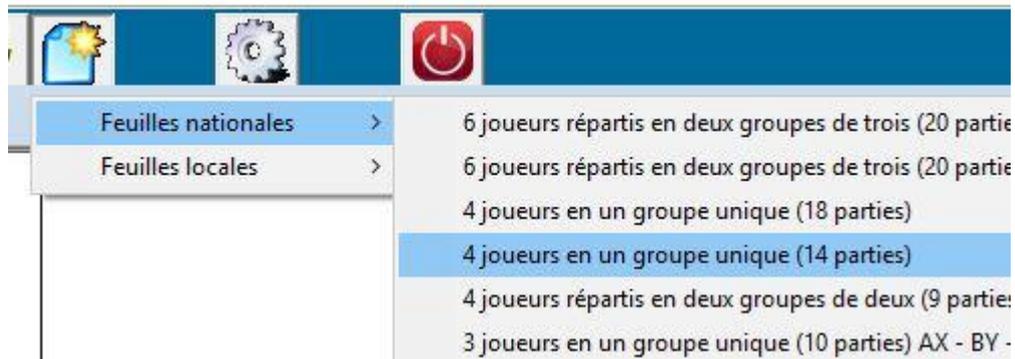


Le matériel nécessaire

Vous devez disposer soit d'un écran tactile, soit d'une tablette graphique. Prenez une tablette de premier prix (environ le prix d'une souris de bas niveau)

COMMUNICATION GIRPE / SPID (REMONTEE DE LA FEUILLE DANS SPID)

Etape 1 – Création de la feuille



Vous devez sélectionner sur SPID votre rencontre si vous voulez remonter les résultats à l'aide de GIRPE. Des données indispensables à l'export des résultats non visibles à l'écran sont alors collectées.

Ce point de passage est obligatoire.

Choix de la rencontre

Départemental

LANDES

Chpt France par équipes masculin

D2 Phase 1 (P1)

A

6

Choix de la rencontre

Poule A - tour n° 6 du 28/11/15	Exempt	PP MEZOS 2
Poule A - tour n° 6 du 28/11/15	AS RENUING TT 1	BISCARROSSE O. 4
Poule A - tour n° 6 du 28/11/15	POMAREZ 5	AS HOSSEGOR T.T 3
Poule A - tour n° 6 du 28/11/15	BOUGUE LAGLOR. 5	STADE MONTOIS 12

GIRPE recueille tous les renseignements possibles

Information

Les renseignements recueillis :

rencontre : 2963183

division : D2 Phase 1

poule : Poule A

date : 28/11/2015

journée : 6

phase : 1

ligue : AQUITAINE

lieu : POMAREZ

club local

nom club : POMAREZ

numéro : 03400024

équipe : 5

nom entente:

n° entente :

club visiteur

nom club : AS HOSSEGOR T.T

numéro : 03400013

équipe : 3

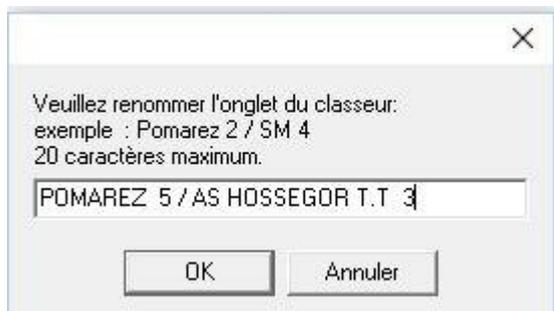
nom entente:

n° entente :

OK

remarque : Dans l'Espace mon club, vous avez la possibilité de saisir les caractéristiques de votre club, y compris le lieu de votre salle. Girpe pourra alors récupérer le lieu de la rencontre.

GIRPE vous propose un libellé pour l'onglet de la feuille

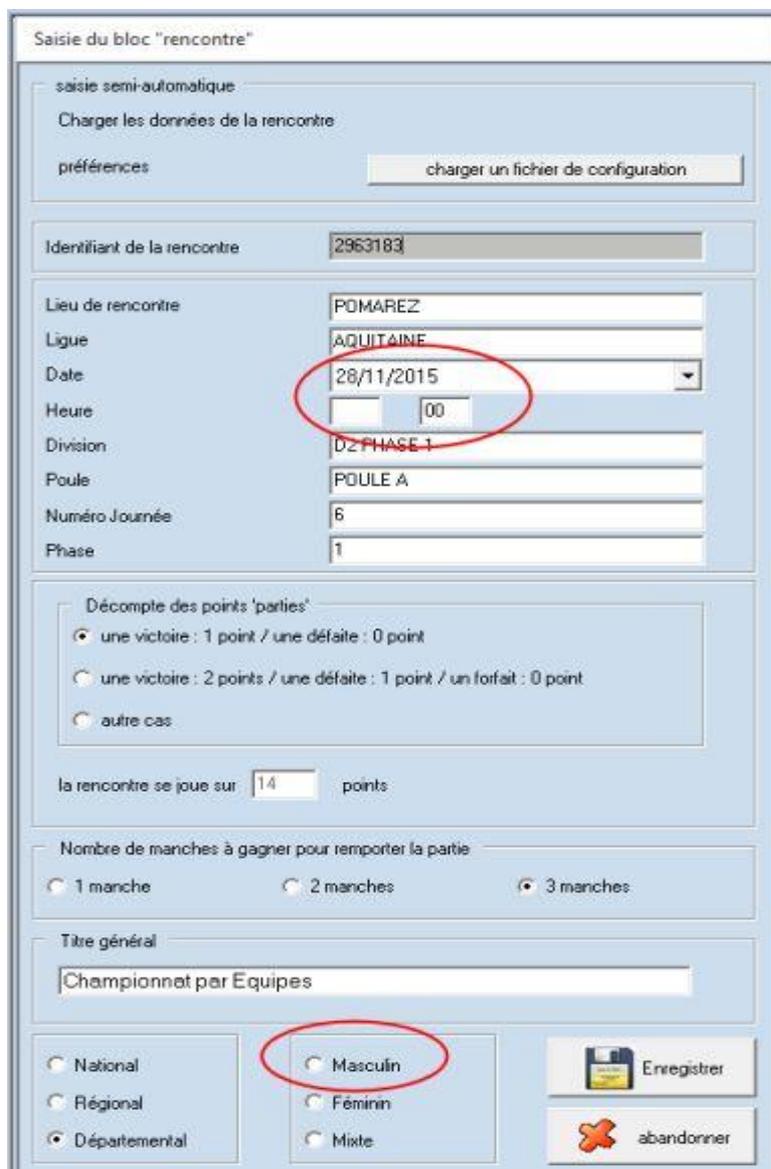


Veillez renommer l'onglet du classeur:
exemple : Pomarez 2 / SM 4
20 caractères maximum.

POMAREZ 5 / AS HOSSEGOR T.T 3

OK Annuler

Vous n'avez plus que quelques renseignements à saisir



Saisie du bloc "rencontre"

saisie semi-automatique
Charger les données de la rencontre

préférences charger un fichier de configuration

Identifiant de la rencontre 2963183

Lieu de rencontre POMAREZ

Ligue AQUITAINE

Date 28/11/2015

Heure 00

Division D2 PHASE 1

Poule POULE A

Numéro Journée 6

Phase 1

Décompte des points 'parties'

une victoire : 1 point / une défaite : 0 point

une victoire : 2 points / une défaite : 1 point / un forfait : 0 point

autre cas

la rencontre se joue sur 14 points

Nombre de manches à gagner pour remporter la partie

1 manche 2 manches 3 manches

Titre général

Championnet par Equipes

National Masculin Féminin Mixte

Régional Départemental

Enregistrer

abandonner

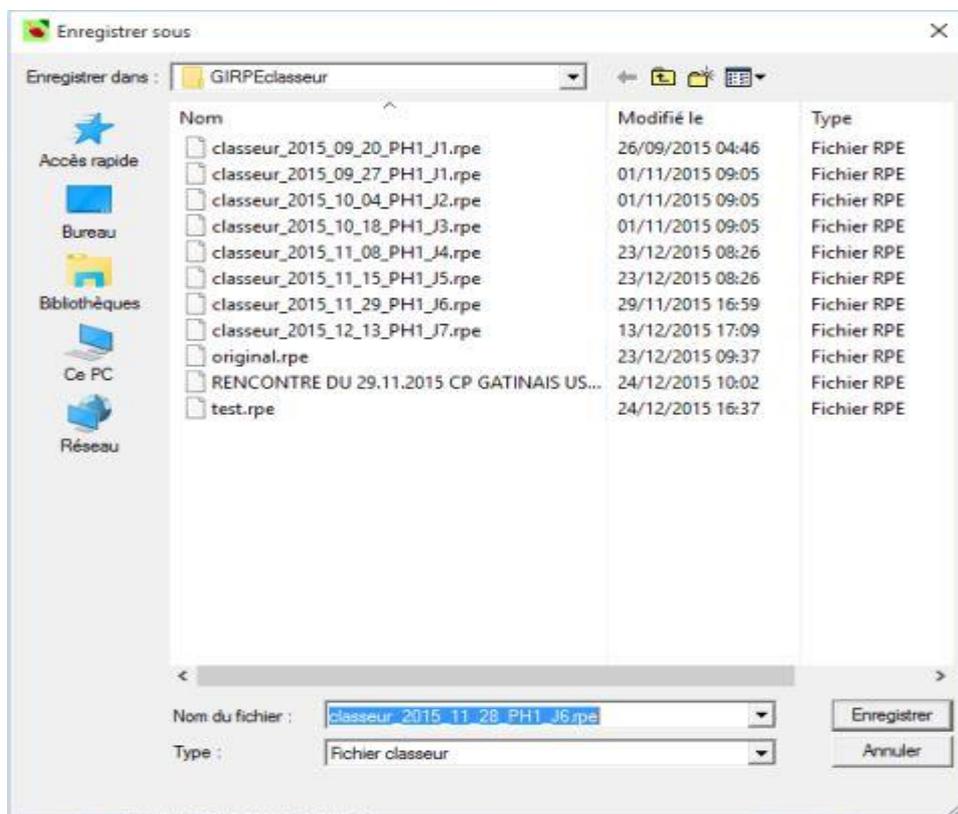
date : la date récupérée par GIRPE est la date officielle de la compétition, ce n'est peut-être pas la date réelle de la rencontre.

exemple : En Aquitaine toutes les rencontres sont prévues le samedi à 16h00. Pour des raisons d'occupation des salles, certaines compétitions ont lieu de dimanche à 14h30, dans ce cas il faudra rectifier la date.

heure n'est pas récupérée par GIRPE

Genre n'est pas récupéré par GIRPE

Si cela est nécessaire, modifiez les renseignements recueillis pour que le texte tienne dans les champs prévus sur la feuille. Il arrive très souvent que le libellé de la division soit trop long. Toutes les données qui ne doivent pas être modifiées sont cachées ou en lecture seule (identifiant de la rencontre par exemple), il n'y a donc aucun risque à modifier un élément.



Enregistrez votre classeur

Nom, Prénom, Adresse du Juge-Arbitre :	
N° Licence du JA :	

Lieu de rencontre : POMAREZ		Ligue : AQUITAINE	
Date : 28/11/2015	Heure : 09H00	D2 PHASE 1	Poule : POULE A
-National-	-Régional-	Départemental	
-Masculin	-Féminin-		

N° 03400024	association : POMAREZ 5	Points			
N° Licence	NOM - PRENOM				
	A				
	B				
	C				
	D				

N° 03400013	association : AS HOSSEGORT.T 3	Points			
N° Licence	NOM - PRENOM				
	W				
	X				
	Y				
	Z				

Les entêtes des cartouches "équipes" sont pré-remplis, pensez à créer les fichiers de licenciés des 2 clubs. (ou plus dans le cas d'une entente)

Etape 2 – fin de la saisie

1. Le JA (ou la personne ayant effectué la saisie) convoque les 2 capitaines
1. Leur demande de vérifier la feuille
2. Fait signer la feuille si elle dispose d'une tablette graphique ou d'un écran tactile
3. Signe la feuille également
4. Bloque la feuille en leur présence

Il faut prendre l'habitude de bloquer la feuille en présence des 2 capitaines.



A partir de ce moment, plus aucune modification ne sera possible.

Etape 3 – L'ordinateur de saisie n'est pas celui de la remontée des résultats

C'est le cas d'un JA nommé sur la rencontre par exemple.

La feuille de rencontre doit être disponible sur l'ordinateur de remontée des résultats.



Dans ce cas, une fois la rencontre terminée, il faudra exporter la feuille de rencontre sous forme de classeur.

Attention cette action bloquera la feuille, plus aucune modification ne pourra être effectuée sur la feuille.

DATE	HEURE
2962846_POMAREZ3_VIOLETATURINE3.rpe	27/12/2015 08:55
2963183_POMAREZ5_ASHOSSEGORTT3.rpe	27/12/2015 09:09
2963187_STADEMONTAIS12_POMAREZ5....	27/12/2015 09:10

Le fichier créé est un classeur qui ne contient que la feuille active.

Une boîte de dialogue vous propose de la sauvegarder dans le dossier GIRPE_SPID, mais vous pouvez aussi l'enregistrer directement sur une clé USB. Son nom commence par l'identifiant de la rencontre.

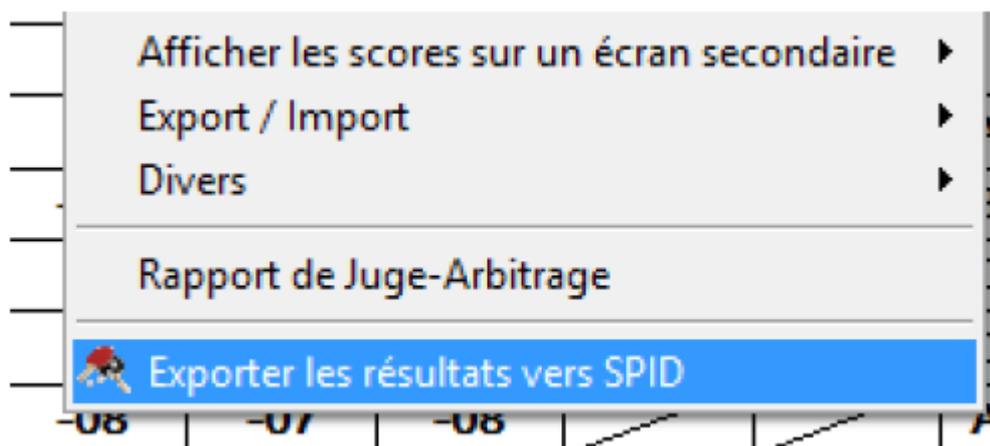
Le responsable du club recevant qui remonte les résultats doit récupérer ce fichier (clé USB par exemple). La feuille de rencontre est nécessaire pour exporter les résultats.

Remarque : Si la remontée des résultats est faite à partir de l'ordinateur de saisie, cette étape n'est pas nécessaire puisque la feuille de rencontre est disponible.

Etape 4 – Exporter le fichier des résultats

rappel : Vous devez avoir dans le dossier GIRPE_SPID le certificat de la rencontre et disposer d'un classeur contenant la feuille de rencontre.

1. La remontée se fait sur un autre ordinateur que celui ayant servi à la saisie.
 - Copier le fichier créé sur l'ordinateur de saisie ne contenant que la feuille de rencontre concernée (voir étape 3 ci-dessus) dans le répertoire GIRPEclasseur
 - Lancer GIRPE
 - Cliquer sur l'icône "Gestion des classeurs" et ouvrir le fichier ne contenant que la feuille de rencontre concernée
 - Choisir l'option "Exporter les résultats vers SPID"
2. La remontée se fait sur l'ordinateur ayant servi à la saisie.
 - Se placer sur la feuille dont on veut remonter les résultats
 - Choisir l'option "Exporter les résultats vers SPID"



Veuillez vous identifier	
N° de club	<input type="text"/>
Mot de Passe SPID	<input type="text"/>
Pass-équipe	<input type="text"/>
<input type="button" value="Identification"/>	

Placez-vous sur la feuille de rencontre et exportez les résultats vers SPID

La personne doit donner son identification « espace mon club ». SPID vérifie que la personne qui se connecte est bien un licencié du club qui

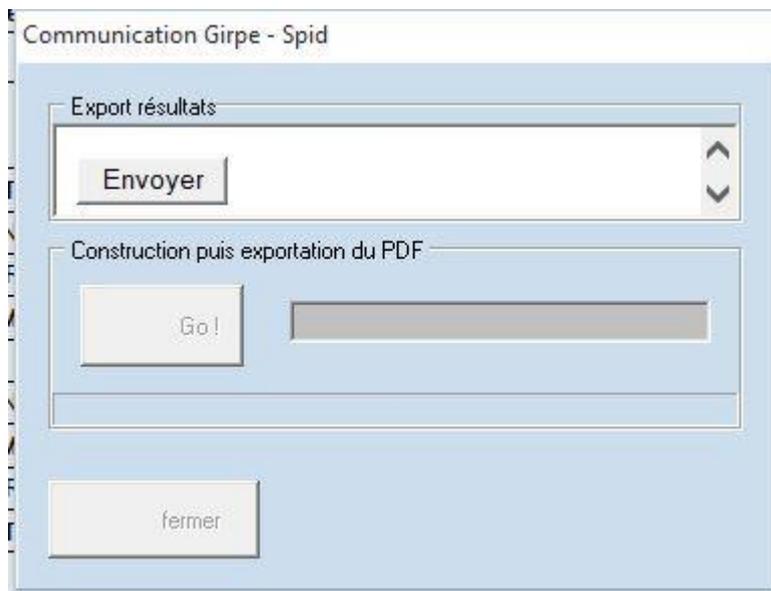
reçoit, il n'y a donc que le responsable du club de l'équipe qui reçoit qui puisse le faire.

Le n° du club est rempli par le logiciel et est en lecture seule.

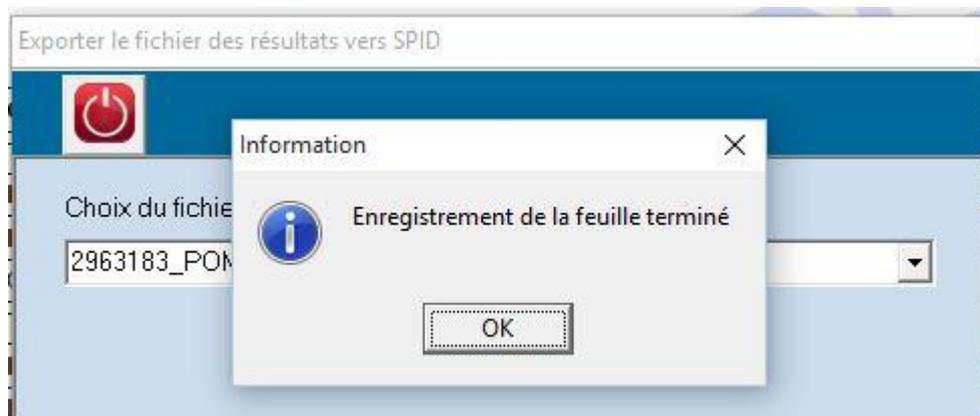
Le responsable doit saisir

- **Soit le mot de passe SPID**
- **Soit le code correspondant au passe-équipe (qui peut être récupéré dans l'espace « monclub » rubrique « sportif » « passe-équipe »**

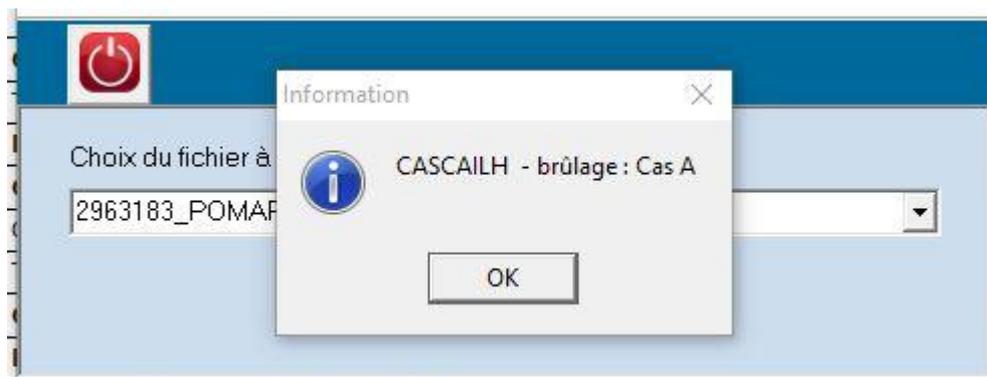
Remarque : les identifiants sont conservés tant que GIRPE n'est pas fermé. Si on veut remonter les résultats d'une seconde équipe, les champs seront pré-remplis et il n'y aura qu'à valider.



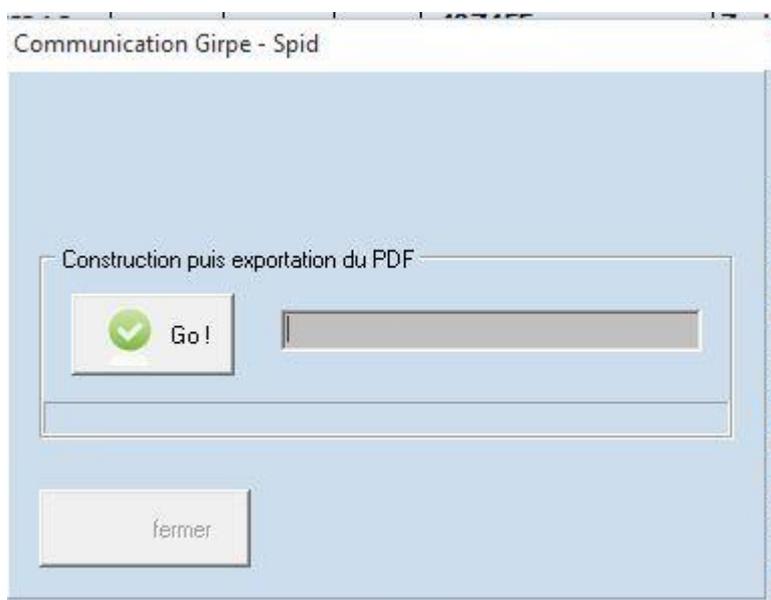
SPID retourne un rapport



Ou



Si tout s'est bien passé, on remonte le fichier PDF recto-verso



Le fichier PDF de la feuille (recto-verso) est créé automatiquement et est envoyé sur le serveur (attendre quelques secondes que le travail se fasse). Il est immédiatement mis à la disposition des responsables de l'épreuve suivant le niveau de la rencontre. (CSD, CDA ... toutes les personnes ayant les accès SPID)

Il n'est pas obligatoire que la feuille soit signée pour remonter les résultats et la feuille au format PDF mais cela est fortement recommandé.

Pour la transmission de la feuille « papier » se conformer aux instructions données par les commissions sportives concernées (fédérale, régionale ou départementale).

Et voici ce que le responsable de l'épreuve verra alors dans **SPIDWEB**

Poule A - journée n° 1 - du 24/09/11					
CAEN TTCC 1		ROMAGNE (LA) 2	11	6	
SAINTE LOUIS TT 2		ROUEN SPO 2	5	11	
GRAND QUEVILLY ALCL 1		COURBEVOIE SPORT TT 1	11	4	

Si le PDF est signé, l'icône sera alors  . Si des informations sont à traiter au verso de la

feuille, on aura à côté de cet icône  qui indiquera visuellement au responsable qu'il y a un traitement à faire. De plus la bulle d'aide au niveau de l'icône « verso » indiquera la nature des informations à traiter.

Dans **Espace Mon Club**, le fichier PDF sera accessible par les 2 clubs concernés.

Etape 5 – Corrections

Que faire si on s'aperçoit qu'il y a une erreur ? La feuille étant bloquée, plus aucune modification ne peut être effectuée. Prendre contact avec la commission sportive du niveau qui effectuera les corrections de son côté.

Les réponses du serveur :

1 - Codes Brûlage du championnat par équipes

Le calcul du brûlage se fait selon les règles suivantes :

Règle 1 : Nouvelle règle pour le championnat de France par équipe

Pour l'application des règles de brûlages, c'est le numéro de tour qui doit être considéré

C'est toujours la date théorique de la rencontre qui doit être prise en compte (et non pas la date réelle de déroulement de la rencontre).

Le joueur J ayant participé à une rencontre à la date T pour une équipe donnée sera enregistré comme "brûlé" (enregistrements des codes des cas de brûlage) s'il vérifie l'un des 5 cas suivant :

Ø CAS A : Un joueur ne peut participer qu'à une rencontre pour un même tour

Ø CAS B : Un joueur ayant disputé 2 rencontres est brûlé pour les équipes de numéro supérieur

Ø CAS C : La joueuse J, féminine, a participé à une rencontre du championnat féminin et une rencontre du championnat masculin pour le même tour

Ø CAS D : Lorsqu'un club est représenté par 2 équipes ou plus dans une poule, un joueur ayant joué pour une équipe ne peut pas disputer une rencontre pour une autre équipe de cette même poule.

Ø CAS E : pour un championnat à 3 ou 4 joueurs, pour la journée 2 de la phase, une «équipe ne peut comporter plus d'un joueur ayant disputé la journée 1 dans une équipe de numéro inférieur.

Pour un championnat à 5 ou 6 joueurs, pour la journée 2 de la phase, une «équipe ne peut comporter plus de deux joueurs ayant disputé la journée 1 dans une équipe de numéro inférieur. Nota : le numéro de la journée de référence peut être modifiée par la commission sportive.

Ø Autre cas : Lorsqu'un club est représenté par 2 équipes dans une même poule, 1 joueur ayant participé à une rencontre avec l'une des deux équipes ne peut plus jouer pour la seconde équipe, et cela quel que soit le numéro de chacune des équipes.

2 - Codes Litiges du championnat par équipes

Calcul des litiges se fait selon les règles suivantes :

Ø RR : Retard dans le renouvellement de la licence (Date de validation > Date théorique de la rencontre),

Ø NR : Non-renouvellement de la licence (la date de validation est nulle),

Ø M : Le nombre de mutés de l'équipe est supérieur au nombre de mutés autorisés par le championnat (paramétrage de la division au niveau ligue ou comité),

Ø E : Le nombre d'étrangers de l'équipe est supérieur au nombre d'étrangers (hors espace Schengen) autorisés par le championnat (paramétrage de la division au niveau ligue ou comité),

Ø DTS : Trois cas sont vérifiés (si le paramétrage de l'épreuve au niveau ligue ou comité) :

Un joueur de catégorie cadet joue dans le championnat national par équipe sans avoir de double surclassement (uniquement pour le championnat de France niveau national),

Un joueur de catégorie minime 2 joue dans le championnat par équipe (national, régional ou départemental) sans avoir un triple surclassement (uniquement pour le championnat de France niveau national),

Un joueur de catégorie minime 1 (et catégories inférieures) joue dans le championnat par équipe (national, régional ou départemental) (uniquement pour le championnat de France niveau national).

Ø CAT : Un joueur d'une catégorie d'âge non autorisée dans le paramétrage joue une rencontre de cette épreuve,

Ø MOD : Un licencié possédant un module non adéquat dispute une rencontre.

Ø SEX : Le sexe du licencié ne correspond pas à celui autorisé par l'épreuve.

Ø TPL : Même chose que pour le traitement MOD (mais concerne cette fois-ci le passage du type de licence promotionnel au type traditionnel) (voir le paramétrage de la division).

Ø CLA : Le classement du licencié (nombre de points) doit être compris dans l'intervalle du nombre de points nécessaires pour participer à cette division.

Ø EQU : Mauvaise composition d'équipe : Pour les équipes de 6 joueurs du championnat de France par équipe, la composition doit être :

Les 2 licenciés les mieux classés de chaque équipe (en fonction du nombre de point) doivent être dans les trois premiers joueurs de la composition de chacune des équipes pour cette rencontre,

Le licencié le moins bien classés de chaque équipe (en fonction du nombre de point) doivent être dans les trois derniers joueurs de la composition de chacune des équipes pour cette rencontre.

Ø SAN : Un joueur possède une sanction pour la date et le type de l'épreuve : ce litige est un avertissement pour le gestionnaire de l'épreuve.

Ø N : Le licencié possède un certificat médical de type 'N'.

Ø ABS : Le nombre d'absence est supérieur au nombre paramétré dans la division.

LES FICHIERS DE CONFIGURATION

présentation

Le but de la configuration est de pouvoir préparer à l'avance les feuilles pour la phase entière, que ce soit pour une utilisation JA ou responsable club.



Ce bouton est toujours visible donc il n'est pas obligatoire de créer une feuille pour configurer le logiciel.

Configuration pour un club

Equipe 1

Tour n° 1	A L NERAC 1	POMAREZ 1
Tour n° 2	POMAREZ 1	TT PASSAGEOIS 4
Tour n° 3	SA MERIGNAC 8	POMAREZ 1
Tour n° 4	POMAREZ 1	S.PAU ASPTT 4
Tour n° 5	PPC VILLENEUVE 5	POMAREZ 1
Tour n° 6	POMAREZ 1	GRADIGNAN TT 2
Tour n° 7	G. BIARRITZ 3	POMAREZ 1

Il n'y a donc que les tours 2, 4 et 6 à préparer.

Les bases des clubs POMAREZ, TT PASSAGEOIS, S.PAU ASPTT et GRADIGNAN TT doivent figurer dans le dossier GIRPEbasesClubs.

Dans le module de configuration, commencer par saisir tous les renseignements du tour n°2

Les fichiers de configuration

Journée 1 | Journée 2 | Journée 3 | Journée 4 | Journée 5 | Journée 6 | Journée 7

Lieu de rencontre: POMAREZ
Ligue: AQUITAINE
Division: R3
Date: 17/01/2015
Equipe locale:

Une fois les renseignements saisis, effectuer un « copier / coller » de la journée 2 sur la journée 4 à l'aide du  bouton

Modifier les 3 champs suivants, les autres étant identiques à ceux de la journée 2

Date Heure h min

Equipe locale N°

Equipe visiteuse N°

Recommencer pour la journée 6 (copier / coller puis modification des 3 champs différents)

Sauvegarder la configuration sous le nom 2015ph2eq1 par exemple

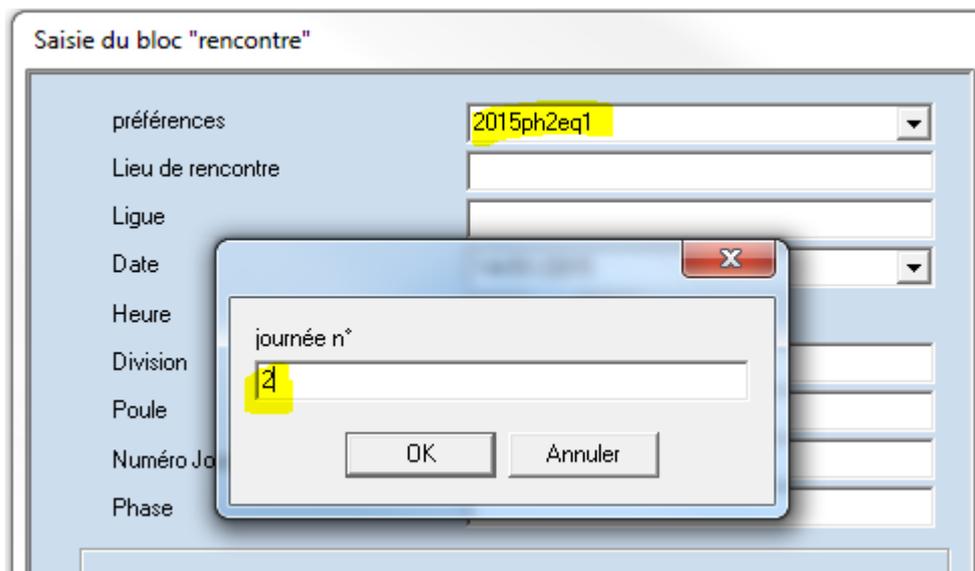
Equipe 2

Tour n° 1	AS RENUNG TT 1	POMAREZ 2
Tour n° 2	POMAREZ 2	TT FRECHOIS 2
Tour n° 3	VIOLET. ATURINE 3	POMAREZ 2
Tour n° 4	POMAREZ 2	J D ARC DE DAX 5
Tour n° 5	BOUGUE LAGLOR. 3	POMAREZ 2
Tour n° 6	POMAREZ 2	SASS TT 1
Tour n° 7	STADE MONTOIS 10	POMAREZ 2

Procéder de la même façon et sauvegarder la configuration sous le nom 2015ph2eq2 par exemple

Le classeur du tour n°2

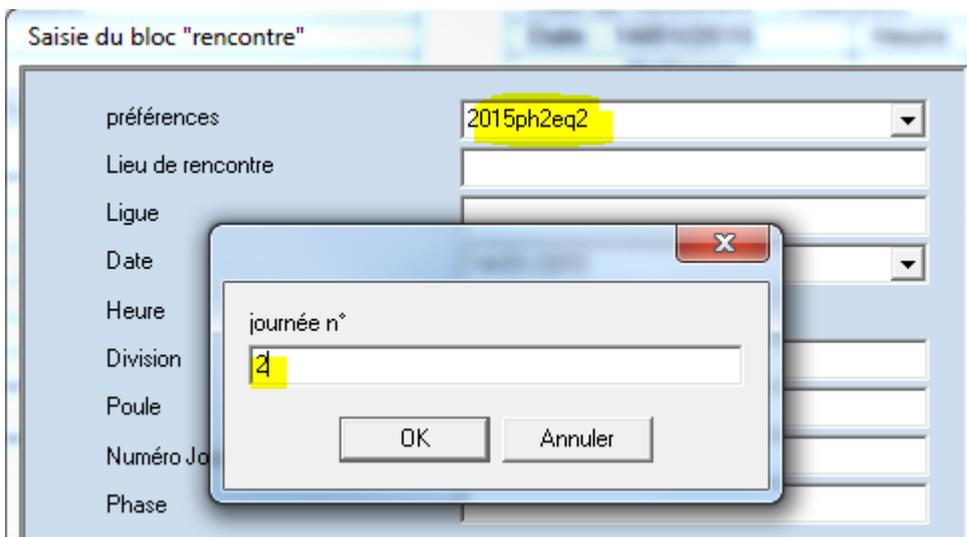
Création de la première feuille Pomarez / Le Passage



Tous les renseignements sont recopiés sur le bloc « rencontre » ainsi que l'entête des cartouches « équipes »

Après tirage au sort il n'y a plus qu'à inverser les 2 équipes si nécessaire.

Création de la seconde feuille Pomarez / Le Frêche



Le classeur est alors identique à ceux des versions précédentes.



Configuration JA

	Feuille 1	Feuille 2
Planning		
Tour n° 1		
Tour n° 2	R1 – S Montois 5 / Coqs Rouges 1	R3 – S Montois 7 / Bernadetts TT 2
Tour n° 3	R1 – S Montois 5 / St Loub Ping 1	
Tour n° 4		
Tour n° 5	R1 – S Montois 5 / SA Mérignac 5	R3 – S Montois 7 / Violette Aturine 1
Tour n° 6	R1 – Pau ASPTT 2 / SA Mérignac 5	
Tour n° 7	R1 – S Montois 5 / Pau ASPTT 2	R3 – S Montois 7 / Audenge 2

Pour les tours 2, 5 et 7 le JA a 2 rencontres à arbitrer. Dans ce cas il faut travailler par colonne.

Création du fichier de configuration - Feuille 1

Les bases de tous les clubs cités ci-dessus doivent se trouver dans le dossier GIRPEbasesClubs

Commencer par saisir le tour n°2 pour la rencontre de R1

Les fichiers de configuration

Journée 1 Journée 2 Journée 3 Journée 4 Journée 5 Journée 6

Lieu de rencontre: MONT DE MARSAN
 Ligue: AQUITAINE
 Division: R1
 Poule: C

Une fois les renseignements saisis, effectuer un « copier / coller » de la journée 2 sur la journée 3 à l'aide du  bouton

Effectuer la saisie pour la rencontre R1 – S Montois 5 / St Loub Ping 1. Seuls les champs date / équipe visiteuse sont à modifier.

Travailler par colonne

Faire de même pour les tours 5, 6 et 7.

Sauvegarder la configuration sous le nom **2015ph2feuille1** par exemple.

Recommencer pour la colonne 2 et sauvegarder sous le nom **2015ph2feuille2** par exemple

Création du fichier de configuration – Feuille 2

- *Création de la première feuille*

Saisie du bloc "rencontre"

préférences: 2015ph2feuille1
 Lieu de rencontre:
 Ligue:
 Date:
 Heure:
 Division:
 Poule:
 Numéro Journée:
 Phase:

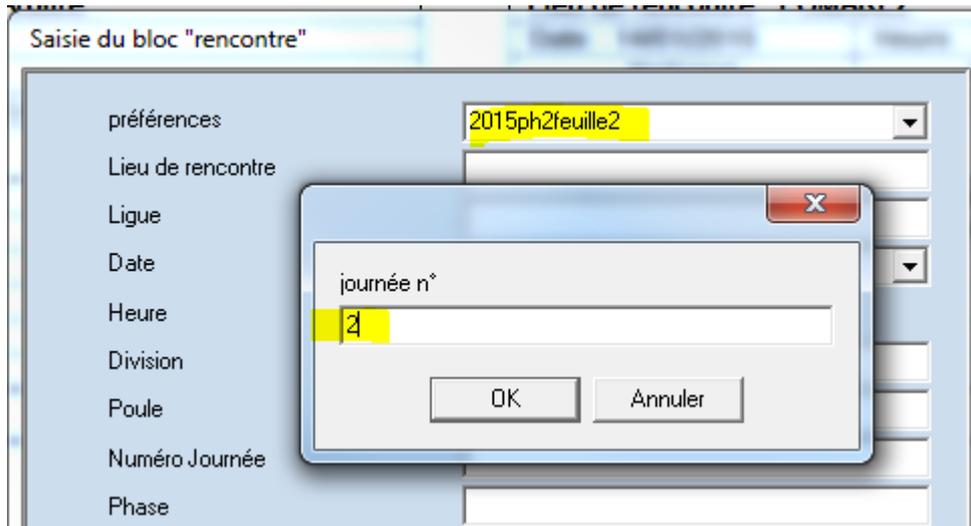
journée n°
2

OK Annuler

Tous les renseignements sont recopiés sur le cartouche rencontre ainsi que l'entête des cartouches « équipes ».

Après tirage au sort il n'y a plus qu'à inverser les 2 équipes si nécessaire.

- *Création de la seconde feuille*



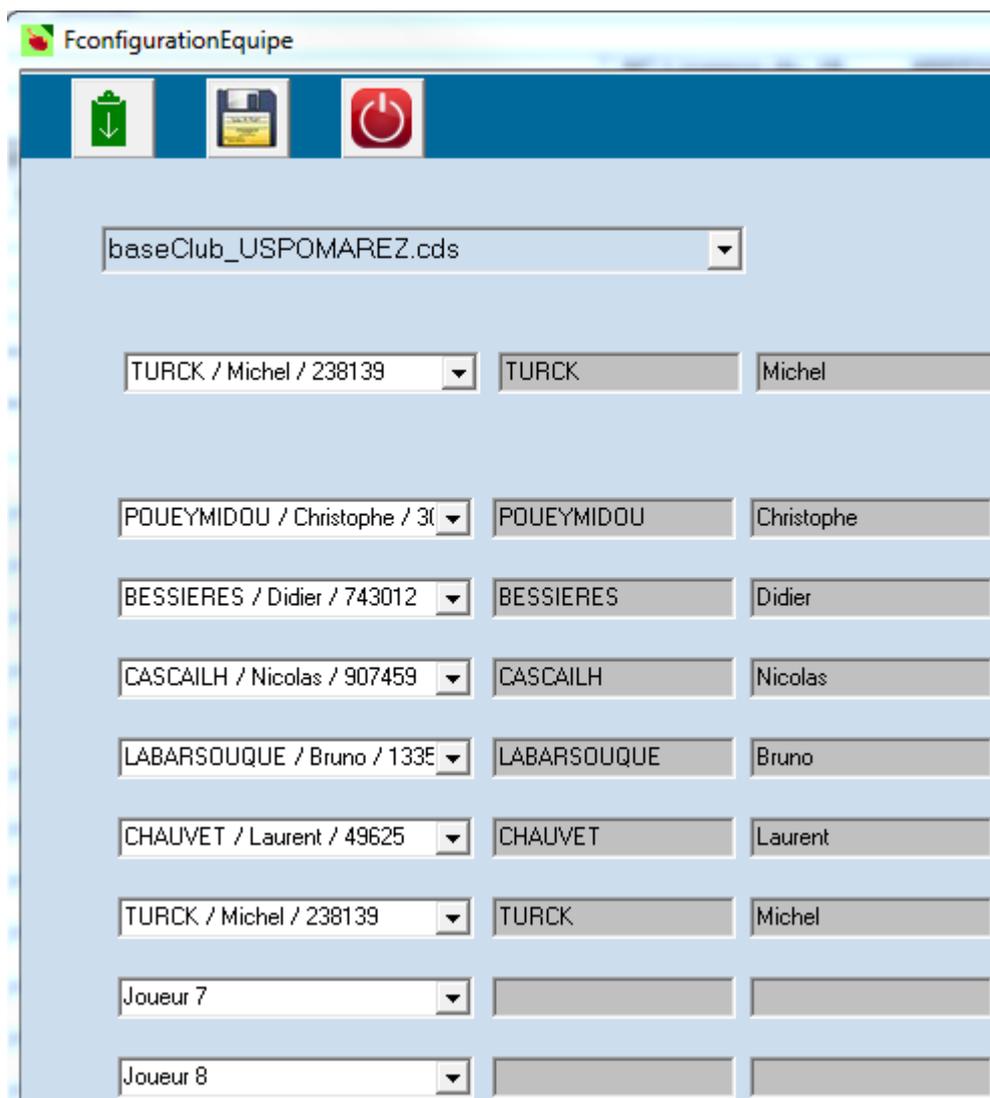
Le classeur est alors identique à ceux des versions précédentes



Configuration Equipe Type

Pour une utilisation « club », il est possible de configurer des équipes types

Exemple : l'équipe1 joue avec 4 titulaires et 2 remplaçants



Enregistrer la configuration sous le nom « **equipex** »

Faire de même pour les autres équipes du club et changer de numéro à l'enregistrement.

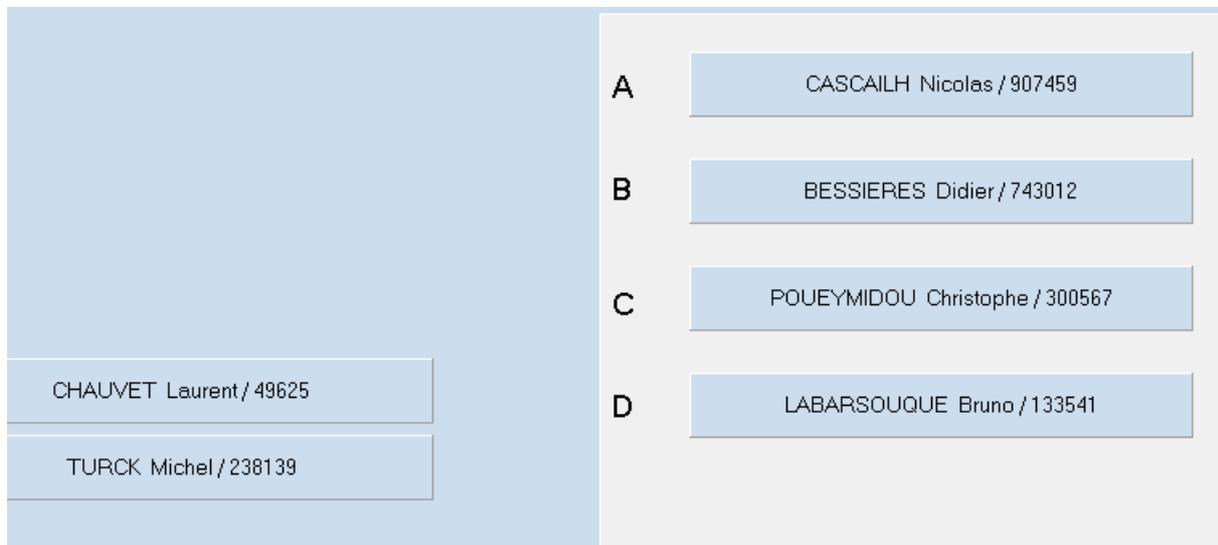
Cartouche « équipe »

Cliquer sur le bouton « équipe type »





Déplacer les joueurs par « glisser / déposer »



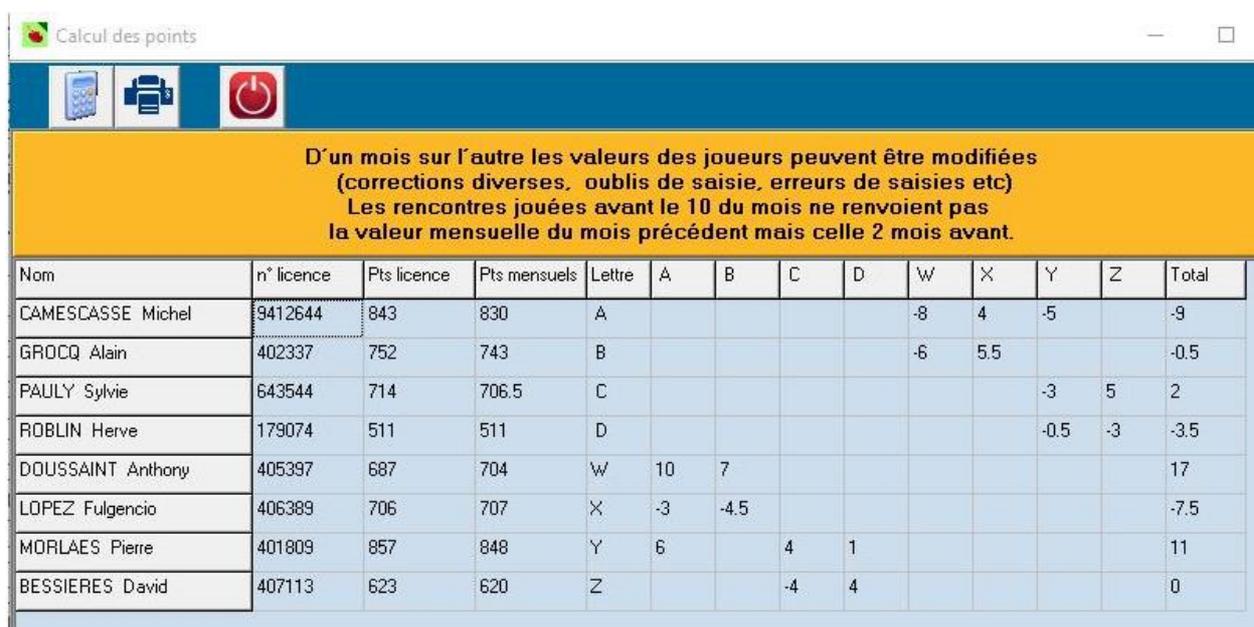
Il n'y a plus qu'à valider pour remplir le cartouche « équipe »

Calcul des points gagnés et perdus

Les joueurs aiment bien connaître le nombre de points qu'ils ont gagnés ou perdus lors de la compétition. Une option du menu "outils / divers " permet de répondre à leur demande.

Attention : les points mensuels sont à titre indicatif et restent approximatifs comme indiqué ci-dessous, mais c'est plus proche de la vérité que les points "licence".

Si nécessaire vous pouvez modifier directement ces valeurs dans la colonne "Pts mensuels" et recalculer ensuite les points gagnés / perdus.



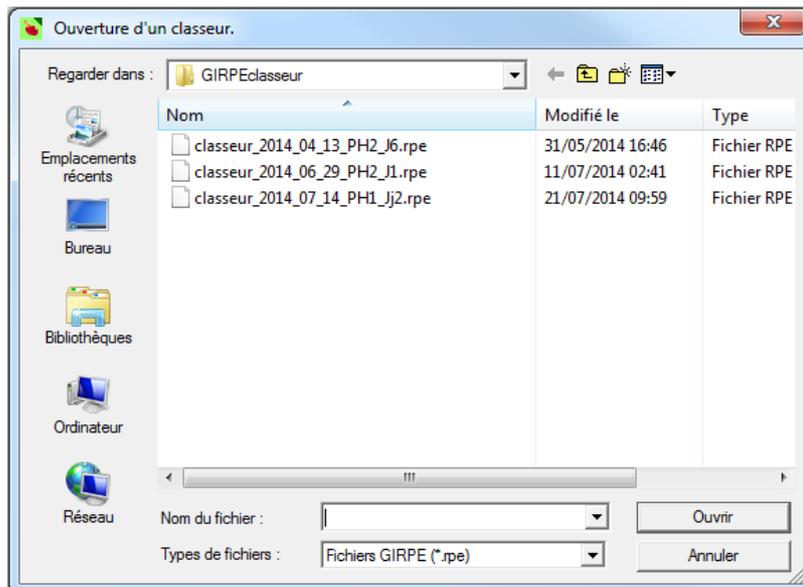
**D'un mois sur l'autre les valeurs des joueurs peuvent être modifiées (corrections diverses, oublis de saisie, erreurs de saisies etc)
Les rencontres jouées avant le 10 du mois ne renvoient pas la valeur mensuelle du mois précédent mais celle 2 mois avant.**

Nom	n° licence	Pts licence	Pts mensuels	Lettre	A	B	C	D	W	X	Y	Z	Total
CAMESCASSE Michel	9412644	843	830	A					-8	4	-5		-9
GROCQ Alain	402337	752	743	B					-6	5.5			-0.5
PAULY Sylvie	643544	714	706.5	C							-3	5	2
ROBLIN Herve	179074	511	511	D							-0.5	-3	-3.5
DOUSSAINT Anthony	405397	687	704	W	10	7							17
LOPEZ Fulgencio	406389	706	707	X	-3	-4.5							-7.5
MORLAES Pierre	401809	857	848	Y	6		4	1					11
BESSIONERES David	407113	623	620	Z			-4	4					0

Chargement d'un classeur

Un classeur étant créé, il est automatiquement sauvegardé après chaque modification. Vous pouvez donc préparer votre classeur à l'avance, puis le recharger le jour de la compétition.

Si un classeur existe déjà l'application vous demandera si vous voulez le sauvegarder avant de charger le suivant.



Une fois le classeur chargé, le nom de ce classeur s'affiche en haut à gauche de la fenêtre. Dans l'exemple ci-dessous, 3 rencontres sont gérées simultanément.



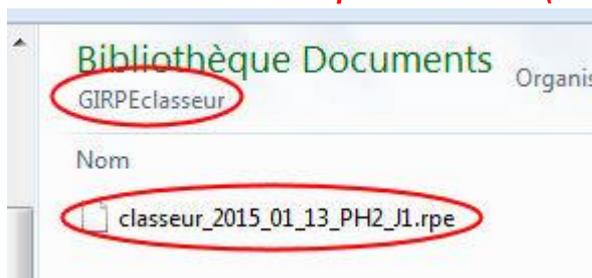
Les bases de joueurs qui avaient été chargées lors de la création ou d'une utilisation précédente sont automatiquement récupérées puisqu'elles sont sauvegardées dans le fichier classeur. Il n'est donc pas nécessaire de les recharger.

Ouverture d'un classeur par double-clic

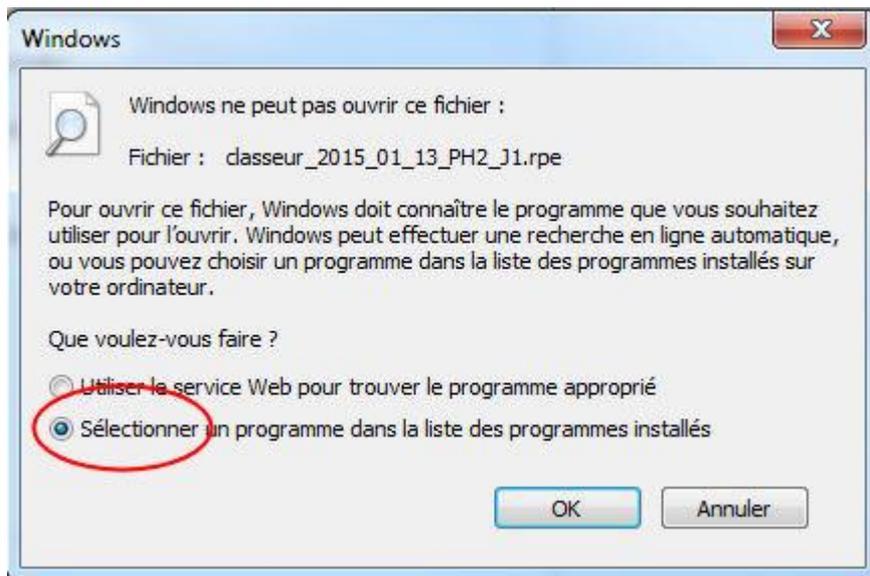
Dans l'explorateur Windows, lorsque vous double-cliquez sur un fichier xls, ce document est ouvert directement dans Excel. Comment obtenir la même fonction avec GIRPE ?

1. Ouvrez l'explorateur Windows
2. Ouvrez le dossier **GIRPEclasseur**
3. Double-cliquez sur un classeur

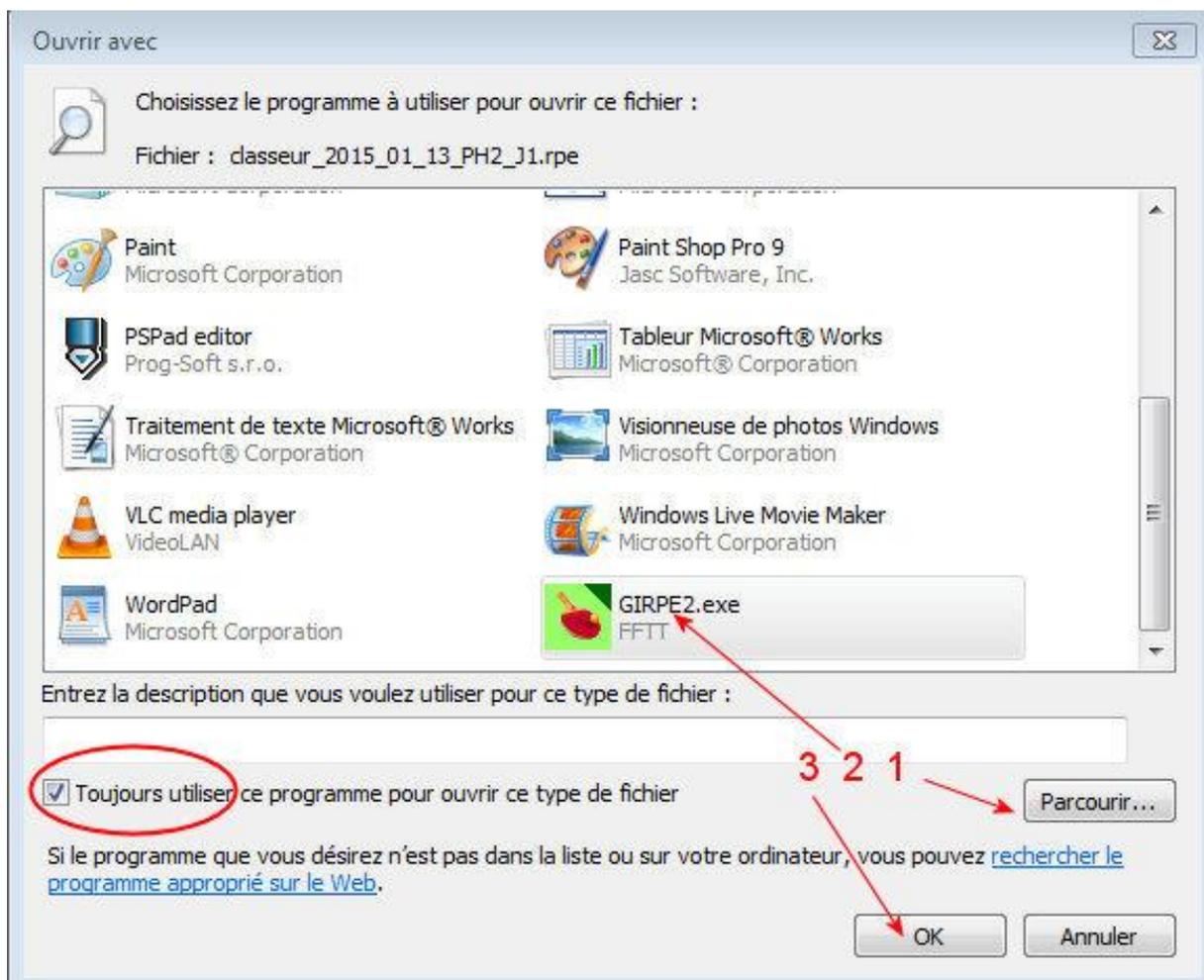
Ouverture d'un classeur par double-clic (Windows 7)



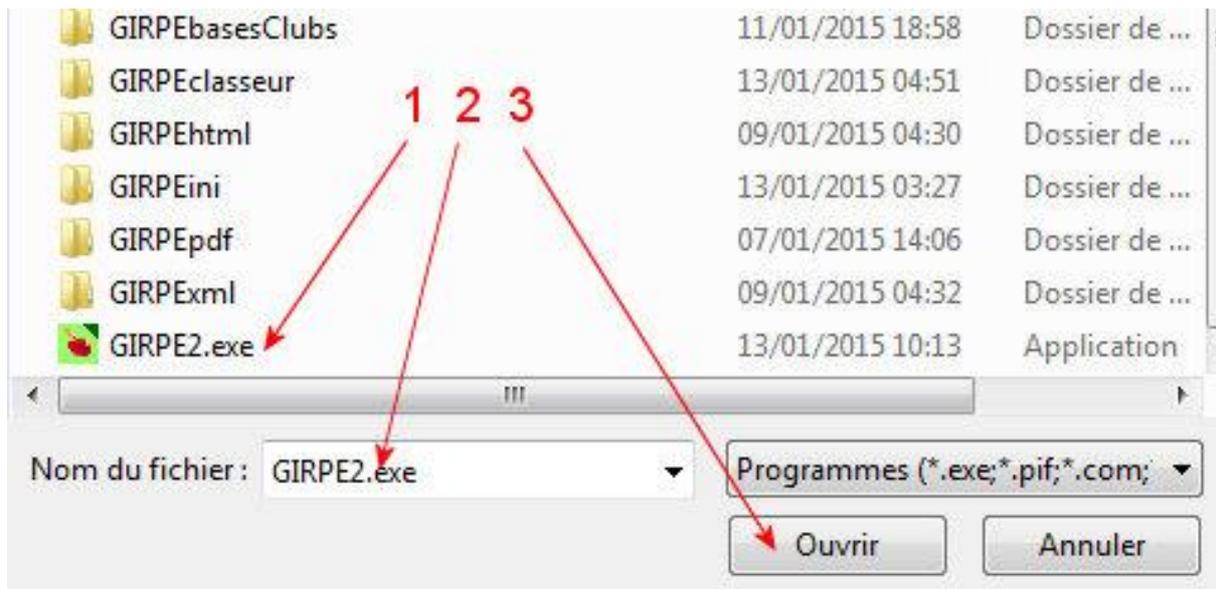
L'ordinateur ne sachant pas avec quel logiciel ouvrir ce fichier, la fenêtre suivante va s'ouvrir



Ne pas oublier de cocher l'option « sélectionner »



Si GIRPE2.exe n'apparaît pas dans la liste des programmes à utiliser vous devez alors cliquer sur le bouton « parcourir » pour l'ajouter à la liste. (voir capture suivante)



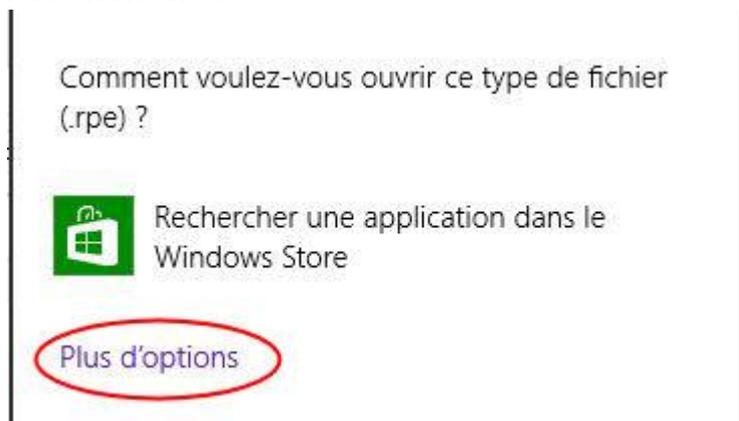
Ceci ajoute GIRPE2.exe à la liste des programmes.

Il ne vous reste plus qu'à le sélectionner et valider.

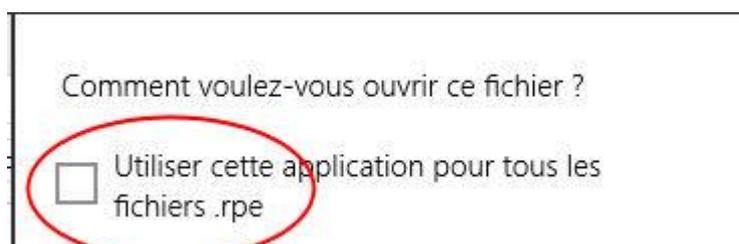
ATTENTION : ne pas oublier de cocher la case : « toujours utiliser ce programme pour ouvrir ce type de fichier »

Maintenant à chaque fois que vous double-cliquez sur un classeur, celui-ci sera ouvert directement dans GIRPE.

Avec Windows 8



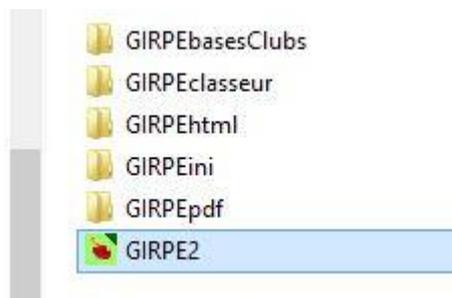
Puis



Ne pas oublier de cocher cette case



Comme GIRPE ne figure pas dans les applications proposées, il faut aller le chercher sur votre disque dur.



Et voilà, maintenant il suffira de double-cliquer sur un fichier classeur pour le charger directement dans GIRPE.

Export au format XML

XML est un format d'échange de données entre systèmes ou applications différentes. Ceci permet de récupérer toutes les données d'une feuille dans un autre logiciel Acces, Excel ... par exemple pour les clubs faisant des statistiques sur les résultats des joueurs. (menu « outils »)

Import d'une feuille externe

Pour les clubs ayant un grand nombre d'équipes et faisant les saisies sur plusieurs ordinateurs ou sur plusieurs jours dans le WE, ceci permet ensuite de centraliser toutes les feuilles d'une même journée dans un même classeur. (menu « outils »)

Effacement du dernier score affiché sur la feuille active



Le score peut être saisi à nouveau après effacement.

Destruction de la feuille active



Après confirmation, la feuille affichée est détruite. Attention, ceci est irréversible.

Inversion des équipes



Tant que le premier score n'est pas enregistré il est possible d'inverser les 2 équipes.

Zoom



Réglage du zoom à l'écran. (ou avec les touches + et - du clavier)

Barre des tâches



Les utilisateurs de notebook ont un écran assez restreint, la barre de défilement horizontal se trouve alors cachée par la barre des tâches, ce qui rend l'utilisation du logiciel impossible. Ce bouton à bascule permet d'afficher / cacher la barre des tâches.

La double sauvegarde

On n'est jamais assez prudent !

Vous pouvez effectuer une sauvegarde secondaire sur un support de votre choix (clé USB, DD externe par exemple). C'est une option du menu "outils".

Les dossiers "GIRPEclassseur" et "GIRPEbasesClubs" sont copiés sur ce support et toute modification apportée à un classeur est copiée à la fois sur le disque dur et sur le support choisi.

Affichage des scores sur un écran secondaire

Si le matériel informatique dont vous disposez le permet, vous pouvez afficher l'évolution des scores sur grand écran dans une fenêtre indépendante pendant que vous travaillez sur le classeur lui-même. Les performances en fonction des points licences sont mise en évidence.

MONTAGNE (LA) A.S.C. 1				COTELOISE A.T. 1				CORCOUENNE 2				MONTAGNE (LA) A.S.C. 2				
08	04	08	KUN-YONG Su (500)	1	0	PELLOUIN-GROUPEL Héliane (585)	08	02	08	PECHAUD Luc (973)	1	0	BARNAUD Luc (588)			
06	06	06	AREAUD Pauline (602)	1	0	BLOUIN Stéphanie (537)	12	05	11	LEVACHER Diéan (577)	0	1	FATRON Gilles (506)			
06	06	06	GUELLOUZOUC Séverine (563)	1	0	BLAIN Sylvie (591)	08	04	05	HERY Nicolas (1193)	1	0	BOZIEAU Mickael (704)			
06	06	06	AREAUD Pauline (602)	1	0	PELLOUIN-GROUPEL Héliane (585)	03	07	08	DENEZ Julien (723)	1	0	CHASSAGNE Jérémy (594)			
06	06	06	AREAUD P / GUELLOUZOUC S	1	0	PELLOUIN-GROUPEL H / BLOUIN S	04	08	04	ORLUX Antoine (697)	1	0	MORICE Karim (611)			
06	06	06	KUN-YONG Su (500)	1	0	BLAIN Sylvie (591)	08	06	08	CHEVALEREAU Arnie (712)	0	1	VERONIAUD Hugues (684)			
06	06	06	GUELLOUZOUC Séverine (563)	1	0	BLOUIN Stéphanie (537)	05	10	02	HERY Nicolas (1193)	1	0	BARNAUD Luc (598)			
06	06	06	AREAUD Pauline (602)	1	0	BLAIN Sylvie (591)	09	14	03	04	05	LEVACHER D / DENEZ J	0	1	FATRON G / CHASSAGNE J	
06	06	06	GUELLOUZOUC Séverine (563)	1	0	PELLOUIN-GROUPEL Héliane (585)	09	07	09	08	08	PECHAUD Luc (973)	1	0	MORICE Karim (611)	
06	06	06	KUN-YONG Su (500)	1	0	BLOUIN Stéphanie (537)	10	05	10	06	06	DENEZ Julien (723)	0	1	FATRON Gilles (506)	
MONTAGNE (LA) A.S.C. 6				ST SEBASTIEN P.P.C. B				06	06	11	04	09	ORLUX Antoine (697)	1	0	BOZIEAU Mickael (704)
04	04	04	HURT Thierry (1131)	1	0	BARNAUD Luc (716)	07	04	09	09	LEVACHER Diéan (577)	0	1	VERONIAUD Hugues (684)		
12	04	09	05	05	LE BRAS Yannick (795)	1	0	ZERGA Alex (688)	07	02	09	03	03	03	BARNAUD L / BOZIEAU M	
10	06	07	01	01	MORTEAU Tomis (733)	0	1	CELOT Cedric (624)	04	07	08	08	08	08	CHASSAGNE Jérémy (594)	
03	12	09	08	08	MORTEAU Logan (778)	0	1	BUSCAIL Franck (683)	04	08	10	08	08	08	HERY Nicolas (1193)	
06	09	10	06	04	BOITEAU Bernard (682)	1	0	GOYAU Jean (1033)	10	04	06	04	04	04	MORICE Karim (611)	
06	09	10	06	04	TOUCHARD Albert (712)	0	1	PROU Alex (688)	09	07	04	09	09	09	VERONIAUD Hugues (684)	
09	07	10	01	07	MORTEAU Tomis (733)	0	1	BERNARD Luc (716)	06	05	06	06	06	06	BARNAUD Luc (598)	
09	05	07	08	08	LE BRAS Y / TOUCHARD A	1	0	ZERGA A / BUSCAIL F	09	09	06	06	06	06	BOZIEAU Mickael (704)	
07	08	08	08	08	HURT Thierry (1131)	1	0	GOYAU Jean (1033)	04	07	09	11	08	08	CHASSAGNE Jérémy (594)	
08	09	05	05	09	MORTEAU Logan (778)	1	0	ZERGA Alex (688)	MONTAGNE (LA) A.S.C. 5				ABRÈS-FRÉVILLE C.P. 2			
08	12	09	04	04	BOITEAU Bernard (682)	0	1	CELOT Cedric (624)	10	06	07	03	03	03	MANDON Christophe (698)	
06	09	10	06	04	LE BRAS Yannick (795)	1	0	PROU Alex (688)	05	04	05	09	05	05	DANERON Frédéric (810)	
07	07	05	03	03	HURT T / BOITEAU B	1	0	BERNARD Luc (716)	06	07	00	07	05	05	VALTON Antoine (812)	
07	04	06	06	06	TOUCHARD Albert (712)	0	1	BUSCAIL Franck (683)	08	08	02	02	02	02	RECHET Stéphane (826)	
08	10	06	06	06	MORTEAU Tomis (733)	0	1	GOYAU Jean (1033)	07	05	07	05	07	07	BESCHER Laurent (834)	
06	07	08	08	08	MORTEAU Logan (778)	1	0	PROU Alex (688)	08	03	09	09	09	09	DUPAUT Luc (884)	
08	09	06	04	04	BOITEAU Bernard (682)	1	0	BERNARD Luc (716)	10	05	02	07	05	05	MANDON Christophe (698)	
06	11	10	05	05	TOUCHARD Albert (712)	0	1	ZERGA Alex (688)	11	10	08	08	08	08	DANERON F / CHASSAGNE J	
09	08	09	09	09	HURT Thierry (1131)	0	1	CELOT Cedric (624)	10	06	07	04	07	07	BESCHER Laurent (834)	
00	03	10	08	06	LE BRAS Yannick (795)	1	0	BUSCAIL Franck (683)	10	07	06	06	06	06	DANERON Frédéric (810)	
									08	00	09	07	07	07	VALTON Antoine (812)	
									05	09	06	05	05	05	DUPAUT Luc (884)	
									06	10	09	09	09	09	MANDON C / BESCHER L	
									02	07	08	08	08	08	RECHET Stéphane (826)	
									11	06	10	10	10	10	BESCHER Laurent (834)	
									11	01	10	10	10	10	DUPAUT Luc (884)	
									04	07	08	08	08	08	MANDON Christophe (698)	
									09	06	09	07	07	07	DANERON Frédéric (810)	
									08	09	08	10	10	10	VALTON Antoine (812)	
									10	05	06	05	05	05	RECHET Stéphane (826)	

Réglages GIRPE

Réglages

Rencontres à afficher

1CSEFD0A	<input type="radio"/> gauche	<input checked="" type="radio"/> droite	<input type="radio"/> ne pas afficher
1CSEHD2K	<input type="radio"/> gauche	<input checked="" type="radio"/> droite	<input type="radio"/> ne pas afficher
1CSEHD3J	<input checked="" type="radio"/> gauche	<input type="radio"/> droite	<input type="radio"/> ne pas afficher
1CSEHD2J	<input checked="" type="radio"/> gauche	<input type="radio"/> droite	<input type="radio"/> ne pas afficher
1CSEHD1C	<input type="radio"/> gauche	<input checked="" type="radio"/> droite	<input type="radio"/> ne pas afficher
1CSEHD0D	<input type="radio"/> gauche	<input type="radio"/> droite	<input checked="" type="radio"/> ne pas afficher
1CSEHD2H	<input type="radio"/> gauche	<input type="radio"/> droite	<input checked="" type="radio"/> ne pas afficher

Hauteur des lignes

Equipes: 30 | Scores: 24

Vainqueur en gras

oui | non

Tailles polices

Equipes: 8 | 10 | 12 | 14

Scores: 8 | 10 | 12 | 14

Bandeau des partenaires

charger le bandeau

Hauteur du bandeau: 65

L'image doit être déposée dans le dossier GJCni.
Elle doit être au format BMP
largeur et hauteur doivent être proportionnelles à 1370 x 90 pixels

Réglages Windows

Modifier l'apparence de vos affichages

1 2

Détecter

Identifier

Affichage : 1. VX2240w

Résolution : 1680 x 1050 (recommandé)

Orientation : Paysage

Affichages multiples : Étendre ces affichages

Il s'agit actuellement de votre affichage principal. [Paramètres avancés](#)

[Rendre le texte et d'autres éléments plus petits ou plus grands](#)

[Quels paramètres d'affichage choisir ?](#)

OK Annuler Appliquer

Les réglages peuvent être sauvegardés et récupérés lors de l'utilisation suivante.

Changer de présentation

Il est possible d'obtenir 2 présentations différentes de la feuille.

nouvelles feuilles

une colonne 'cartons' dans le cartouche équipe

N° 03400009	Association : FR HINX 1			
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Mise Etranger	Cartons
404704	W PONS Franck	1301		
40244	X PONS Vincent	1148		
402509	Y SARRAMIA Dominique	562		J+R1
402091	Z SAENZ Fernando	1004		

et un cadre 'phase'

Journée	Phase
N° 1	N° 2

anciennes feuilles

N° 03400009	Association : FR HINX 1			
N° Licence	NOM - PRENOM	Points	Mise Etranger	
404704	W PONS Franck	1301		
40244	X PONS Vincent	1148		
402509	Y SARRAMIA Dominique	562		
402091	Z SAENZ Fernando	1004		

et

Journée
N° 1

remarque

les champs 'journée' et 'phase' peuvent contenir 20 caractères, ce qui permet d'obtenir ceci :

Journée	Phase
Coupe des Landes	1/4 de finale

Le calcul des sets et points

il est possible de cacher / montrer le calcul des sets et des points selon les directives de l'organisme de tutelle.

Le décompte des points "parties"

Revenez sur le cartouche "rencontre" dans le menu "outils".

Saisie du bloc "rencontre"

Lieu de rencontre	POMAREZ
Ligue	AQUITAINE
Date	29/08/2013
Heure	9H00
Division	PR
Poule	A
Numéro Journée	1
Phase	1

Décompte des points 'parties'

une victoire : 1 point / une défaite : 0 point
 une victoire : 2 points / une défaite : 1 point / un forfait : 0 point
 autre cas

la rencontre se joue sur points

Titre général

National
 Régional
 Départemental

Masculin
 Féminin

 Enregistrer
 abandonner

Dans le cas général une victoire équivaut à 1 point et une défaite à 0 point.

Certaines Ligues ont opté pour un décompte différent :

- victoire : 2 points
- défaite : 1 point
- forfait : 0 point

Il suffit alors de cocher le bouton correspondant et tout le calcul est automatisé comme dans le cas général.

Cas particulier

Le logiciel pouvant être utilisé pour d'autres compétitions que le Championnat par Equipes, cette option vous permet de saisir les points "parties" dans tous les cas.

exemple : Critérium de Gironde

3 manches à 0 = 5-0

3 manches à 1 = 4-1

3 manches à 2 = 3-2

Si vous sélectionnez ce cas, **vous devez donner le nombre total de points rencontre**. Dans le cas ci-dessus la rencontre se joue en 10 parties avec au maximum 5 points au vainqueur. Donc le nombre à saisir sera $5 \times 10 = 50$. Ce nombre est obligatoire pour la gestion du score acquis.

(dans les 2 premiers cas, ce nombre est calculé automatiquement et ne peut pas être modifié)
Le JA doit saisir lui-même les scores « parties », le seul contrôle effectué est que ce soient des nombres entiers. Cela permet d'envisager tous les cas possibles.

Remarque

le type de décompte des points se fait à la création de la feuille dans le cartouche « rencontre » et peut être modifié tant qu'un score n'est pas enregistré.

Personnalisation de la feuille

Le titre par défaut est « Championnat par Equipes ». Il peut être remplacé pour une utilisation du logiciel lors d'une autre compétition par équipes.

Exemple : CRITERIUM DE GIRONDE (50 caractères maxi)

Ce titre modifié sera répercuté sur :

- Le recto de la feuille principale
- Le verso de la feuille principale
- Les fiches de parties
- La fiche de composition d'équipes
- La feuille de frais du JA

Il est également possible d'entrer jusqu'à 20 caractères dans le cadre « journée » et le cadre « phase »

Exemple :

- tour 1 pour la phase
- 1/16 finale pour la journée

Remarque : ceci peut être modifié à tout moment.

Equipes mixtes

Les compétitions jeunes étant souvent jouées avec des équipes mixtes, dans le cartouche "rencontre" vous avez la possibilité de l'indiquer

Lieu de rencontre : POMAREZ		Ligue : AQUITAINE	
Date : 16/09/2013	Heure : 9H30	Division : PR	Poule : 1
-National-	-Régional-	Départemental	
Masculin	-Féminin-		

Lieu de rencontre : POMAREZ		Ligue : AQUITAINE	
Date : 16/09/2013	Heure : 9H30	Division : PR	Poule : 1
-National-	-Régional-	Départemental	
-Masculin-	Féminin		

Lieu de rencontre : POMAREZ		Ligue : AQUITAINE	
Date : 16/09/2013	Heure : 9H30	Division : PR	Poule : 1
-National-	-Régional-	Départemental	
-Masculin-	-Féminin-	Mixte	

Bloquer la feuille

C'est une nouvelle fonction du menu « outils ». Une fois la feuille bloquée, plus aucune modification ne peut être effectuée sur cette feuille.

Ne pas confondre cette fonction avec le verrouillage obtenu lorsque les deux capitaines ont signé la feuille. Il est possible de déverrouiller la feuille pour continuer la saisie, les signatures des capitaines étant alors détruites.

LE SPONSORING

			FR GAMARDE 1		FR HINX 1	
08	09	06	ROSIER Regis (980)	1	0	LESPARRE Romain (630)
			ROBILLARD Pascal (518)			LABASTE Isabelle (1198)
			LAMOUR Gilles (500)			MANCILLA Théotyme (526)
			DUTOUYA Jean-bernard (932)			DERAY Christelle (824)
			ROSIER Regis (980)			LABASTE Isabelle (1198)
			ROBILLARD Pascal (518)			LESPARRE Romain (630)
			DUTOUYA Jean-bernard (932)			MANCILLA Théotyme (526)
			LAMOUR Gilles (500)			DERAY Christelle (824)
			()			()
			()			()
			ROSIER Regis (980)			MANCILLA Théotyme (526)
			LAMOUR Gilles (500)			LESPARRE Romain (630)
			DUTOUYA Jean-bernard (932)			LABASTE Isabelle (1198)
			ROBILLARD Pascal (518)			DERAY Christelle (824)
				1	0	

Lors de l'affichage des scores sur un écran secondaire, vous avez la possibilité d'afficher un bandeau des logos partenaires ou celui de votre club.

Règles à respecter :

1. Le bandeau doit être placé dans le dossier GIRPEini
2. l' image est au format BMP de windows.
3. les dimensions doivent être proportionnelles aux nombres suivants pour ne pas qu'il y ait de déformation. (1370 x 90)
4. Le chargement de cette image est une option du module "Outils / affichage sur écran secondaire / réglages".

UTILISATION DU LOGICIEL POUR UNE AUTRE COMPETITION

Prenons l'exemple des INTERCLUBS JEUNES

Il n'est pas rare d'avoir plusieurs dizaines de feuilles et quelques centaines de résultats à remonter à la FFTT. Voyons comment utiliser rationnellement le logiciel car il n'est pas question d'avoir 50 ou 60 feuilles dans le même classeur.

Supposons que nous ayons plusieurs catégories dont les minimes garçons (4 poules de 4 équipes)

Ouvrons le logiciel, ce qui ouvre automatiquement un nouveau classeur.

Ajoutons notre première feuille à ce classeur, et remplissons correctement le cartouche 'Rencontre'

Saisie du bloc "rencontre"

Lieu de rencontre	MONT DE MARSAN
Ligue	AQUITAINE
Date	08/10/2013
Heure	09 H 00
Division	MINIMES G
Poule	A
Numéro Journée	1
Phase	1

Décompte des points 'parties'

une victoire : 1 point / une défaite : 0 point

une victoire : 2 points / une défaite : 1 point / un forfait : 0 point

autre cas

la rencontre se joue sur points

Titre général

interclubs jeunes

National

Régional

Départemental

Masculin

Féminin

Mixte

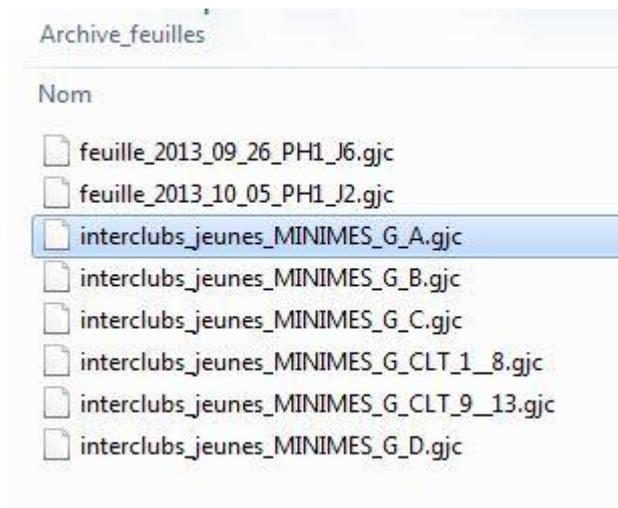
 Enregistrer

 abandonner

Faisons bien attention aux 3 champs suivants : **Division, Poule et Titre général** car ils sont importants pour la sauvegarde.

Effectivement

- si le titre général est "Championnat par équipes" le classeur est sauvegardé dans un fichier dont le nom est composé à partir de la date, la phase et la journée.
- si le titre général est modifié le classeur est sauvegardé dans un fichier dont le nom est fabriqué à partir du titre général, la division et la poule.



remarque : dans les captures d'écran, gjc (gestion journée championnat) est à remplacer par rpe (rencontre par équipes)

Remplissons également le cartouche '**Juge Arbitre**' avant de créer les 5 autres feuilles nécessaires pour cette poule.

Si les cartouches 'JA' et 'Rencontre' sont correctement remplis, ils seront alors recopiés sur toute nouvelle feuille créée dans ce classeur.

Nous avons donc un classeur nommé **interclubs_jeunes_MINIMES_G_A.rpe** qui contient les 6 feuilles de la poule.

Pour les matches de classement 1 à 16 il est préférable de diviser en 2 classeurs (1 à 8 et 9 à 16) pour ne pas avoir trop d'onglets bien que cela soit théoriquement possible

Saisie du bloc "rencontre"

Lieu de rencontre	MONT DE MARSAN
Ligue	AQUITAINE
Date	08/10/2013
Heure	09 H 00
Division	MINIMES G
Poule	CLT 1 - 8
Numéro Journée	1
Phase	1

Décompte des points 'parties'

une victoire : 1 point / une défaite : 0 point
 une victoire : 2 points / une défaite : 1 point / un forfait : 0 point
 autre cas

la rencontre se joue sur points

Titre général

interclubs jeunes

National
 Régional
 Départemental

Masculin
 Féminin
 Mixte

 Enregistrer
 abandonner

Faisons de même pour les autres divisions.

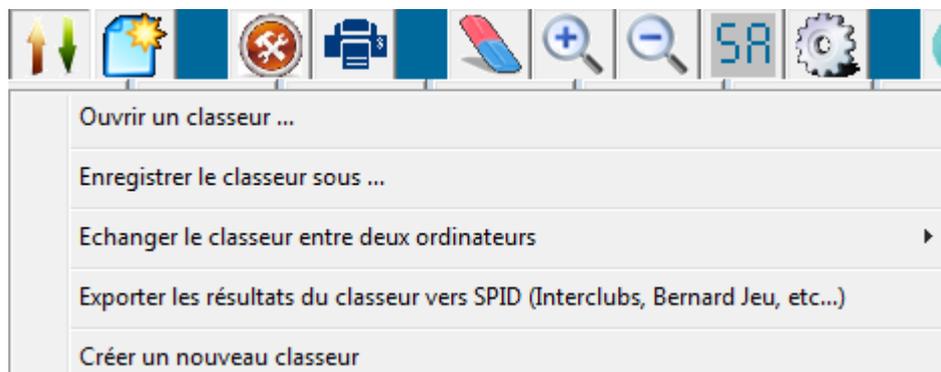
Remontée des résultats

Pour remonter les résultats la FFTT demande de lui envoyer un fichier Excel dont les 3 premières colonnes contiennent dans l'ordre

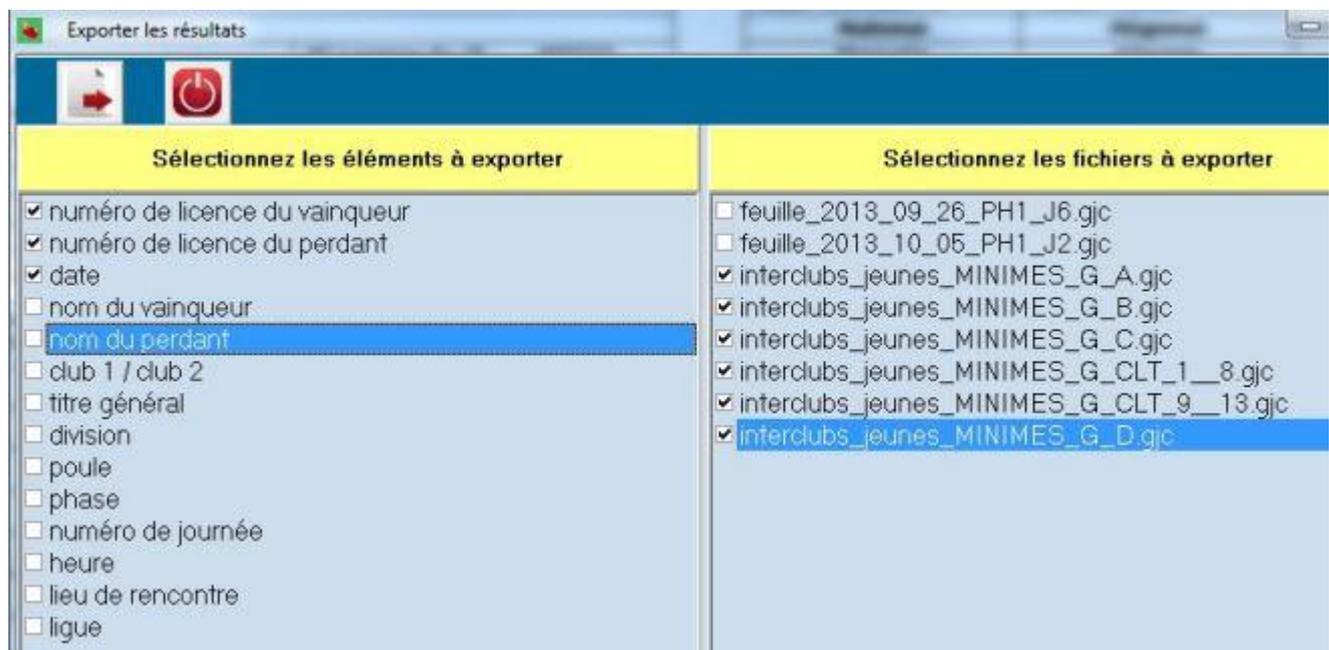
- le numéro de licence du vainqueur
- le numéro de licence du perdant
- la date de la compétition

Quelques clics et le fichier Excel sera créé.

Dans le menu classeur une entrée est prévue pour construire les fichiers CSV



une nouvelle fenêtre s'ouvre



Les 3 premières entrées ne peuvent pas être décochées. Il est plus prudent de cocher les autres de façon à vérifier, surtout si il y a des forfaits. (matches à comptabiliser pour les points des joueurs?)

Dans la liste de droite, sélectionnons les classeurs de la compétition.

Exportons les résultats. Sauvegardons le fichier sous un nom correspondant à l'épreuve. Le fichier obtenu est le fichier Excel qui permet de vérifier les résultats enregistrés.

En parallèle un fichier au format CSV est construit, c'est celui-ci qui permet de saisir directement les résultats dans SPID (bouton parties seules de la compétition concernée)

	A	B	C	D	E	F
1	405982	40783	01/10/2013	BESSIERES Didier	ROBILLARD Pascal	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
2	405814	404135	01/10/2013	LAMOUR Gilles	POUEYMIDOU Christophe	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
3	403625	403033	01/10/2013	LABARSOUQUE Bruno	DUTOUYA Jean-bernard	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
4	9127861	404316	01/10/2013	MAURIN Gérard	DUGERS Serge	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
5	405982	405814	01/10/2013	BESSIERES Didier	LAMOUR Gilles	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
6	404135	40783	01/10/2013	POUEYMIDOU Christophe	ROBILLARD Pascal	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
7	404316	403033	01/10/2013	DUGERS Serge	DUTOUYA Jean-bernard	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
8	9127861	403625	01/10/2013	MAURIN Gérard	LABARSOUQUE Bruno	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
9	405982	403033	01/10/2013	BESSIERES Didier	DUTOUYA Jean-bernard	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
10	403625	40783	01/10/2013	LABARSOUQUE Bruno	ROBILLARD Pascal	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
11	404316	405814	01/10/2013	DUGERS Serge	LAMOUR Gilles	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
12	9127861	404135	01/10/2013	MAURIN Gérard	POUEYMIDOU Christophe	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
13	405982	405814	01/10/2013	BESSIERES Didier	LAMOUR Gilles	POMAREZ 1 / FR GAMARDE 1
14	40244	403713	08/10/2013	PONS Vincent	TURCK Michel	FR HINX 1 / POMAREZ 1
15	406696	402091	08/10/2013	CASCALH Nicolas	SAENZ Fernando	FR HINX 1 / POMAREZ 1
16	402509	404995	08/10/2013	SARRAMIA Dominique	LAFITTE Aurelien	FR HINX 1 / POMAREZ 1

Dans SPID

Il faut remonter les parties comme parties seules

The screenshot shows the SPID web application interface. On the left is a navigation menu with 'Epreuves individuelles' selected. The main content area shows the configuration for an individual trial. A secondary window titled 'Chargement des parties seules' is open, showing a file selection dialog with the 'Upload' button highlighted.

Dans le module **"Epreuves individuelles"** ou **"Epreuves par équipes"** sélectionnez la fonction **"saisir les résultats"**

Choisissez l'épreuve.

Un lien **"Parties seules"** ouvre une fenêtre où il est possible de charger (**upload**) le fichier CSV construit par le logiciel.

Vérification

Je n'ai jamais pu retrouver les résultats enregistrés de cette manière par la fonction "consultation". **Il faut donc rechercher les parties jouées d'un des concurrents de l'épreuve.**

- Clubs
- Licenciés
- Recherche**
- Création (*)
- Validation (*)
- Mutations
- Archives
- Création personne
- Editions
- Epreuves par équipes
- Epreuves

Licence 403713 TURCK Michel N° na

[Licence] [Autres infos] [Adresses] [Médical] [Fonctions]
[Historiques] [Participations] **Parties jouées** [Performances]

Civilité	Monsieur	
Nom *	TURCK	Prénom *
Numéro de club	03400024	Club corpo
Date de validation	US POMAREZ	Validation corpo
Type de licence		Année précédente :

COUPE DE FRANCE DES CLUBS

Composition de l'équipe

Saisie des joueurs de l'équipe A

Equipe A Nom Club: J D ARC DE DAX Numéro Club: 03400002 Numéro de l'équipe dans le Club: 1 Cette équipe reçoit: oui non

si Entente: équipe forfait

	Nom	Prénom	Numéro de licence	Points	Date Mutation	Nationalité	Categ.	Date validation	Type	Sexe
1 Capitaine	JOCHUM	Claude	4069							
D1A	PORCHERON	Céline	194559	1192 / 11		F	S	18/09/2014	T	F
D2A	FOMBELLIDA	Margaux	406350	573 / 5		F	J1	04/09/2014	T	F
D3A	CRECY	Lison	407121	500 / 5		F	B1	10/09/2014	P	F
M1A	AMSELLEM	Mathieu	404302	1568 / 15	04/09/2014	F	S	04/09/2014	T	M
M2A	CADIOU	Cyrilac	405451	1261 / 12		F	C2	05/09/2014	T	M
M3A	DEMOULIN	Thomas	5112211	572 / 5		F	M2	04/09/2014	T	M

1. Le capitaine ne doit pas être un des joueurs de l'équipe
2. Les féminines sont placées en D1, D2, D3, les garçons en M1, M2, M3
3. Les joueurs sont placés par ordre décroissants de leurs points
4. chaque équipe doit comporter
 - a. 1 sénior F
 - b. 1 sénior M
 - c. 1 cadet / junior F
 - d. 1 cadet / junior M
 - e. 1 poussin / benjamin / minime F
 - f. 1 poussin / benjamin / minime M
5. un seul muté par équipe
6. un seul étranger par équipe

Les différentes catégories administratives

Seniors : S , V1 , V2 , V3 , V3M , V4M , V4D , V5

Cadets Juniors : C1 , C 2, J1 , J2 , J3

Minimes Benjamins Poussins : P , B1 , B2 , M1 , M2

Jeunes : P , B1 , B2 , M1 , M2 , C1 , C 2, J1 , J2 , J3 (la composition du double jeune est créée par le logiciel)

MAC

N'ayant aucune compétence dans le domaine du Mac, voici un article de Jean-Marc Mayer qui utilise le logiciel sur un Mac.

Il y a essentiellement 3 manières de faire fonctionner windows sur Mac :

L'installer via Boot Camp

Boot Camp est un utilitaire, intégré à OS X, qui aide à installer une partition Windows sur le disque du Mac, à l'aide d'une procédure simple. Avec cette méthode, on installe Windows sur cette partition (ou un autre système) comme sur n'importe quel PC. Ensuite, c'est au démarrage de l'ordinateur qu'on peut choisir de démarrer sur l'une ou l'autre partition: Windows ou Mac OS. Cette option est la plus fiable, en revanche on ne peut pas utiliser Mac OS et Windows en même temps et il faut disposer de windows pour l'installer. Ceci est possible que depuis qu'apple a abandonné les processeurs Motorola au profit des processeurs Intel. Dans ce cas le Mac est un PC (Pour que Windows puisse gérer correctement le clavier, souris, trackpad, etc., il faut installer sur la session Windows les pilotes additionnels fournis par Apple. Lors de la création de la partition Windows, l'assistant Boot Camp propose de les copier sur une clé USB ou de les graver sur un CD.)

L'installer via un logiciel de virtualisation

Pour faire fonctionner Windows "à l'intérieur" de Mac OS, il faut utiliser un logiciel de virtualisation. C'est-à-dire un logiciel qui va simuler un autre ordinateur. Il existe trois logiciels de virtualisation : "[Virtual Box](#)" (gratuit), "[VMWare](#)" et "[Parallels Desktop](#)" qui sont plus performants, mais payants.

Émuler Windows.

Il s'agit de faire croire au Mac qu'il exécute Windows. Il existe un projet libre et open source nommé Wine qui permet de faire fonctionner sur le Mac uniquement ce qui est indispensable pour lancer un programme Windows, sur lequel différents éditeurs se sont basés pour proposer des logiciels gratuits ou payants. Cette solution permet d'exécuter des programmes uniquement Windows, sans qu'il y ait besoin d'installer celui-ci et sans perte de performances. En revanche, cela ne fonctionnera pas avec tous les programmes et logiquement, les applications payantes seront globalement plus efficaces une fois encore.

Je n'ai pas opté pour la première solution car je travaille souvent simultanément avec d'autres logiciels et j'ai l'habitude de Mac OS (J'ai acheté mon premier Mac en 1990 où la plupart des PC fonctionnaient encore en ligne de commande avec DOS et le système Mac m'avait séduit). La troisième solution me laisse un goût amer l'ayant testée il y a longtemps: cela ne fonctionnait pas vraiment (Peut-être maintenant?) J'ai opté pour Parallels Desktop, il marche correctement si on n'a pas besoin de puissance (ce qui est mon cas): prix pour enseignants=40€. Une fois le logiciel installé il faut installer Windows (dont il faut acheter une licence, mais visiblement elle est gratuite: en tout cas par internet j'ai pu installer windows 8.1 preview sans qu'on me demande rien et cela marche). Ceci étant fait, dans la fenêtre de Parallels Desktop on a un PC, il n'y a pas de différence.