TOOURNOI

version 1.4.8

Table des matières

A. Prise en main rapide ... 3
A.1. Présentation ... 3
A.2. Installation d'OpenOffice.org / LibreOffice ... 3
A.3. Installation de tOOournoi ... 3
B. La base de données ... 4
B.1. Menu principal ... 4
onglet «inscriptions» ... 4
onglet «parties» ... 4
onglet «outils» ... 4
bouton «paramètres» ... 4
bouton «démarrer un nouveau tournoi» ... 5
bouton «quitter le programme» ... 5
B.2. Informations contextuelles ... 5
B.2.1. Paramètres ... 5
Intitulé de la compétition ... 5
Date ... 5
Nombre de parties à jouer ... 5
Compétition par paires ... 6
Redistribution des tables ... 6
Tables fixes : numérotation parallèle ... 6
Symbole table fixe ... 6
Plus... ... 6
B.2.2. Saisie des informations d'organisation ... 7
Montant de l'inscription ... 7
ID FISF ... 7
Intervenants ... 7
Remarques ... 7
B.3. Module Inscriptions ... 8
B.3.1. Saisie des inscriptions ... 8
B.3.2. Importer depuis un fichier externe ... 9
B.3.3. Attribution des numéros de table ... 9
Distribution des tables fixes ... 10
par ordre de classement ... 10
par ordre d'inscription ... 10
clubs non contigus ... 10
B.3.4. Permutation manuelle de joueurs ... 11
B.3.5. Afficher / imprimer les inscrits ... 11
B.3.6. Exporter pour Duplitop ... 11
B.3.7. Tableau récapitulatif ... 11
B.4. Module Parties ... 12
B.4.1. Tableau de bord ... 12
B.4.2. Initier une partie ... 12
B.4.3. Importer les résultats ... 13
B.4.4. Saisie manuelle des points ... 13
B.4.5. Exporter pour Duplitop ... 13
B.4.6. Classements ... 13
B.4.7. Duplitour ... 14
B.5. Outils ... 15
B.5.1. Base de données joueurs ... 15
B.5.2. Importer une nouvelle base «Joueurs» ... 16
B.5.3. Annuler la dernière partie ... 16
B.5.4. Défragmenter la base. ... 16
B.5.5. Fusionner les résultats d'un duplex ... 16
B.5.6. Archives ... 17
charger | supprimer ... 17
C. Liste des inscrits, classements, statistiques ... 18
C.1. Impression et mise en forme ... 18
Impression ... 18
Mise en forme ... 18
Modèles de classeur ... 18
C.2. Liste des inscrits ... 19
C.3. Classements ... 19
Classement aux points ... 19
Classement alphabétique ... 19
Classements synthétiques ... 19
Informations et paramètres ... 19
C.4. Résultats finaux ... 19
C.5. Statistiques ... 20
D. Options ... 21
E. Aide-mémoire ... 22
E.1. Gérer un tournoi avec redistribution des tables ... 22
E.2. Navigation dans un formulaire de base de données . 22

A. Prise en main rapide

A.1. Présentation

tOOournoi est une base de données conçue pour l'arbitrage des compétitions de scrabble duplicate. Il permet de gérer tant les compétitions individuelles que par paires. Le nombres de parties par compétition est – en théorie – illimité. Enfin, tOOournoi permet de gérer plusieurs compétitions en parallèle.

tOOournoi a été conçu pour la suite bureautique OpenOffice.org (ou son équivalent LibreOffice) pour plusieurs raisons. En premier lieu, ce logiciel, parfaitement fiable (de nombreuses administrations publiques l'utilisent), est entièrement libre et gratuit; les clubs et les joueurs, dont les moyens peuvent varier fortement, ne sont donc pas tenus d'investir dans une suite payante.

OpenOffice.org a encore l'avantage précieux d'être un logiciel multi-plateformes, utilisable autant sous Windows que sous Linux ou Mac, ce qu'apprécieront sans doute les utilisateurs de ces derniers.

Enfin, OpenOffice.org est une suite parfaitement intégrée, ce qui permet d'exploiter pleinement les passerelles entre base de données et tableur.

A.2. Installation d'OpenOffice.org / LibreOffice

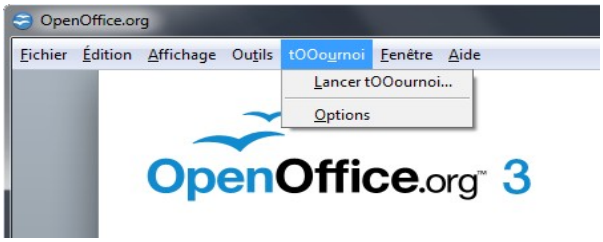
tOOournoi nécessite l'installation préalable d'**OpenOffice.org** ou de **LibreOffice, version 3.2 ou supérieure**[1]. Afin d'éviter les (nombreuses) mauvaise copies, le logiciel ne doit être téléchargé que depuis le site officiel : fr.openoffice.org et www.libreoffice.org.

L'installation d'OpenOffice.org / LibreOffice s'effectue comme pour n'importe quel logiciel. En cas de besoin, des instructions détaillées sont disponibles sur le forum d'entraide francophone.

TOOournoi 1.4.8 est provisoirement incompatible avec LibreOffice.

A.3. Installation de tOOournoi

tOOournoi est fourni sous forme d'extension, ce qui rend son installation très simple. Un double-clic sur le fichier *tOOournoi.oxt* lance la procédure d'installation : appuyer sur OK, redémarrer OpenOffice.org et la barre de menu propose désormais une nouvelle entrée « tOOournoi ».



Ill. 1. Nouvelle option dans la barre de menu.

1 Certaines versions de LibreOffice connaissent des problèmes d'affichage avec tOOournoi.

B. La base de données

tOOournoi s'ouvre sur un menu d'accueil donnant accès, entre autres, aux différents modules et au panneau de configuration. Chacun de ces éléments est détaillé dans cette section.

B.1. Menu principal

Le programme s'ouvre sur un menu d'accueil, qui affiche le nom de la compétition en cours tel que défini dans les paramètres (voir B.2.1) ainsi qu'un ensemble de trois boutons et de quatre onglets.

Ill. 2. Le menu principal.

onglet « inscriptions »

Ouvre le module des inscriptions, décrit en B.3.

onglet « parties »

Ouvre le module de gestion des résultats, décrit en B.4.

onglet « outils »

Ouvre un module technique, décrit en B.5.

bouton « paramètres »

Ouvre le panneau de configuration, décrit en B.2.

bouton « démarrer un nouveau tournoi »

Ce bouton permet de définir une nouvelle compétition. Si une compétition est déjà définie, ses données seront automatiquement archivées et récupérables via le module Outils (B.5.6).

Il est malgré tout conseillé de sauvegarder ces données dans le classeur des résultats finaux (voir B.4.6). Le programme proposera en principe de procéder à cette sauvegarde.

bouton « quitter le programme »

Cette option enregistre et quitte la base de données.

La fermeture du menu principal via le bouton en forme de croix en haut à droite de la fenêtre aura le même effet.

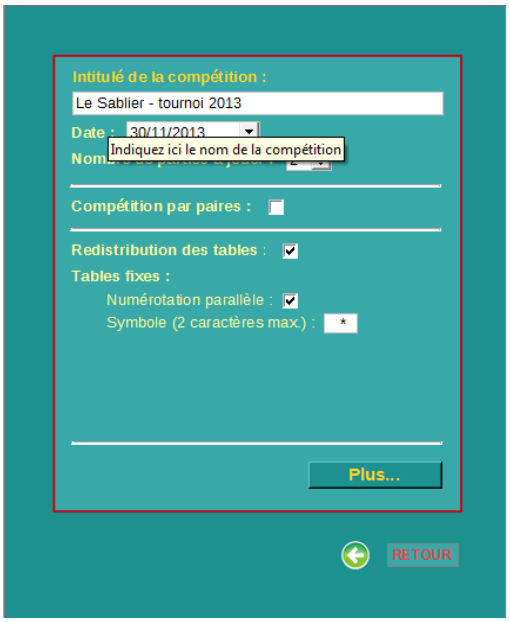
B.2. Informations contextuelles

B.2.1. Paramètres

Cette fenêtre permet de définir les informations contextuelles de la compétition : intitulé, nombre de parties, compétition par paires, mode d'attribution des tables et tables fixes.

Elle permet également de régler certaines options d'affichage.

Ces informations peuvent en principe être modifiées à tout moment en cours d'utilisation. Il est toutefois évident que le nombre de parties à jouer ne peut jamais être inférieur au nombre de parties déjà initiées (voir B.4.2).



Ill. 3. Fenêtre de paramétrage.

Intitulé de la compétition

Champ texte : nom du tournoi ou de l'épreuve. Ce champ ne peut pas rester vide.

Cette information est récupérée pour créer les feuilles de classement et le répertoire de sauvegarde (voir B.4.6). Il est donc déconseillé de modifié ce nom en cours de compétition.

Date

Si la compétition s'étend sur plusieurs jours, indiquer la date du premier jour.

Nombre de parties à jouer

Champ numérique : nombre total de parties à jouer. La valeur ne peut être inférieure à un. Il n'y a pas de maximum théorique.

Cette information est récupérée, entre autres, pour créer les tables et requêtes correspondantes, ainsi que pour le tableau de bord du module parties (voir B.4.1).

Compétition par paires

L'option est récupérée pour adapter l'affichage des différents modules et classements. Elle est sans impact sur le calcul des résultats (dans le cas où elle serait cochée ou décochée en cours de tournoi).

L'inscription d'un second joueur n'est pas obligatoire. L'ordre d'inscription au sein d'une même paire est libre : un bouton permet de rétablir l'ordre alphabétique si les organisateurs le souhaitent (voir B.4.2).

Cette information est récupérée dans plusieurs procédures de macro et dans les feuilles de classement.

Redistribution des tables

Décoché : les joueurs conservent leur table pour la partie suivante.

Coché : les tables de la partie suivante sont attribuées en fonction du mérite, à l'exception des tables fixes.

Cette option peut être modifiée en cours de partie, mais il est préférable d'utiliser dans ce cas l'option disponible dans le menu Parties (voir B.4.2).

Cette information est récupérée, entre autres, dans la procédure d'attribution des tables (voir B.3.3) et dans les requêtes de classement.

Tables fixes : numérotation parallèle

Les tables fixes sont numérotées de 1 à n, parallèlement aux autres tables.

L'option n'est disponible que si les tables sont redistribuées entre les parties (voir option précédente).

Symbole table fixe

Permet de définir un symbole identifiant les tables fixes dans les feuilles de classement.

Le symbole par défaut est l'astérisque (*). Le champ autorise au maximum deux caractères, ce qui permet entre autres l'insertion d'une espace.

Le symbole apparaît devant le numéro de table. Il n'est imprimé que si l'option *Changement de table* est cochée ou si une numérotation parallèle est utilisée pour les tables fixes.

L'option n'est disponible que si les tables sont redistribuées entre les parties (voir option précédente).

Plus...

Le bouton *Plus...* donne accès au formulaire de saisie relatif à l'organisation de la compétition.

B.2.2. Saisie des informations d'organisation

Ce formulaire permet d'enregistrer les informations détaillées relatives à l'organisation de la compétition, en complément du formulaire *Paramètres* décrit ci-dessus.

Ill. 4: Formulaire relatif à l'organisation

Montant de l'inscription

Permet de calculer le montant dû à la FBS (voir C.4).

ID FISF

L'identifiant du tournoi attribué par la FISF, s'il est connu.

Intervenants

Le formulaire permet d'introduire la liste des différents acteurs du tournoi, avec leur rôle. Les rôles prédéfinis sont : *responsable*, *juge arbitre*, *juge adjoint*, *double arbitre*, *triple arbitre*, *arbitre correcteur*, *compteur/encodeur*, *ramasseur* et *teneur de tableau*. Une personne qui tiendrait plusieurs rôles, simultanément ou consécutivement, doit être renseignée autant de fois que nécessaire.

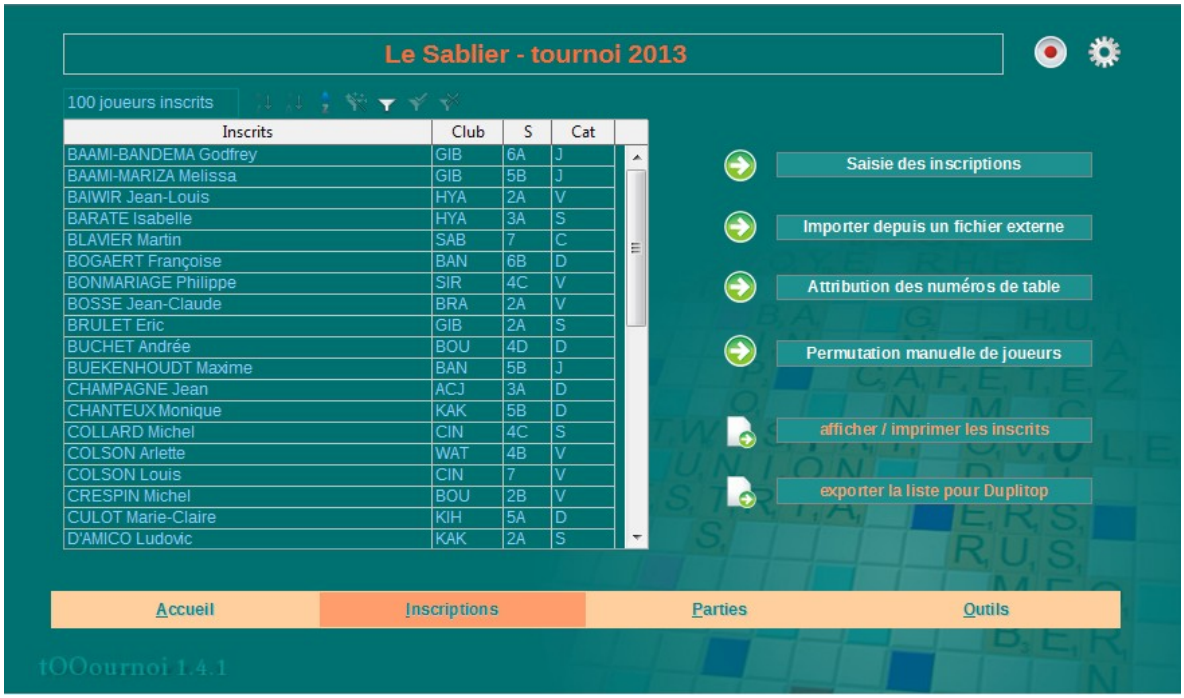
Chaque rôle peut être associée à une ou plusieurs parties ainsi que à une ou plusieurs tables. Il s'agit de champs textes, la saisie est donc libre : «1» ou «partie 1» par exemple.

Le champ *NOM Prénom* est lié à la base de données joueurs, ce qui facilite la saisie. Il est toutefois possible de renseigner les noms de personnes qui ne seraient pas affiliées à une fédération.

Remarques

Champ texte destiné à toute information utile mais non structurée.

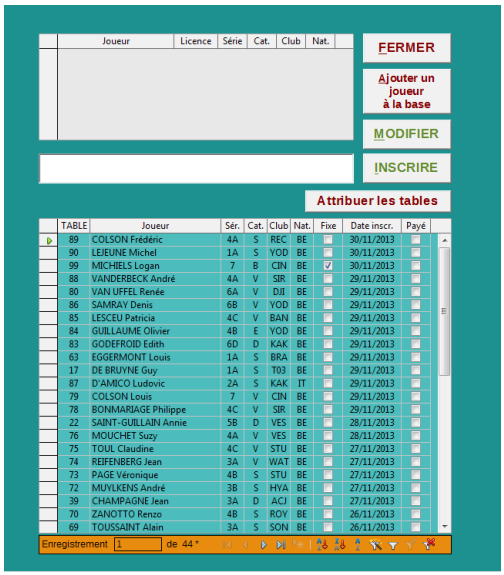
B.3. Module Inscriptions

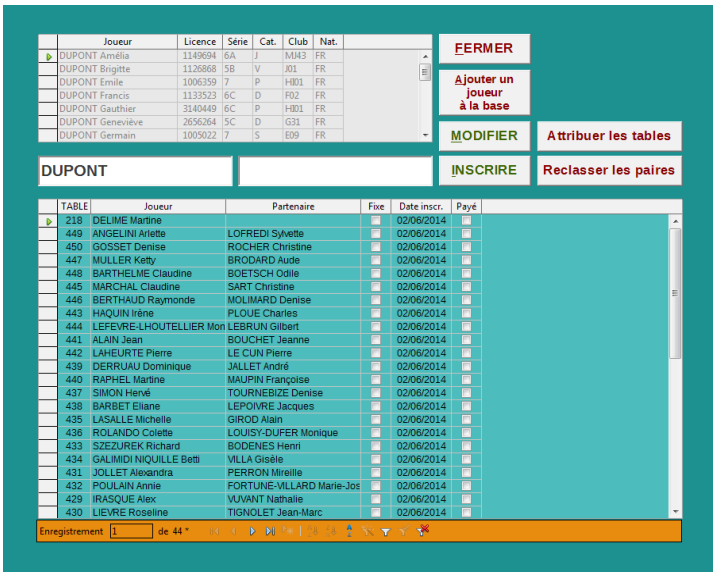


Ill. 5. Le menu du module Inscriptions.

B.3.1. Saisie des inscriptions

Ouvre le formulaire de saisie des inscriptions. À l'ouverture, le cas échéant, un message d'alerte informera l'utilisateur que la base de données Joueurs est obsolète (dernière mise à jour antérieure à un mois).





Ill. 6. Fenêtres de saisie des inscriptions (individuel et par paires)

Le tableau supérieur affiche les joueurs disponibles au fur et à mesure de la saisie d'un nom ou d'une licence dans le champ central. Le tableau inférieur permet de visualiser la liste des inscrits. La liste des inscrits peut être triée et filtrée via la barre de contrôle orange (voir E.2).

Lorsque le joueur souhaité est sélectionné dans le tableau supérieur, son inscription est validée

par appui sur la touché ENTRÉE ou en cliquant sur le bouton INSCRIRE. Pour modifier une inscription, sélectionner la ligne à modifier dans le tableau du bas, rechercher un nouveau joueur puis appuyer sur le bouton MODIFIER. La navigation dans chaque tableau s'effectue à partir du champ de saisie simplement à l'aide des flèches ⬇ et ⬆ (le tableau concerné dépend du contexte).

Pour être inscrit, un joueur doit figurer dans la base Joueurs. Un joueur inscrit n'apparaît plus dans le tableau supérieur. Un bouton permet d'ajouter un joueur éventuellement inexistant.

Le formulaire permet également de saisir la date d'inscription, d'attribuer les numéros de table manuellement (les doublons seront refusés) ou automatiquement (voir B.3.3), de spécifier si le joueur souhaite une table fixe (voir B.2.1) ou encore si le joueur est en ordre de paiement.

Pour les paires, un bouton permet de reclasser les partenaires par ordre alphabétique.

B.3.2. Importer depuis un fichier externe

Ouvre un dialogue permettant de définir les options d'importation.

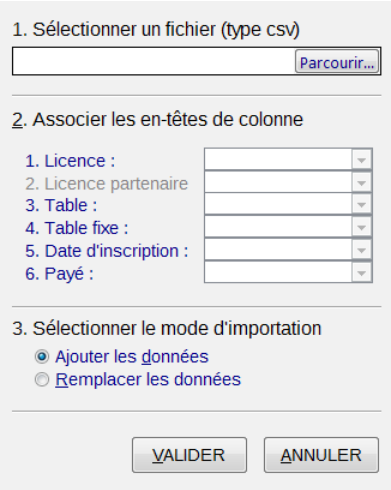
Au choix, l'importation peut compléter ou remplacer la base existante. Dans les deux cas, les doublons éventuels et les joueurs inexistants dans la base Joueurs, vérifiés sur base de la licence, seront affichés en fin d'opération, où l'information pourra être récupérée.

Le fichier source doit être un fichier texte aux colonnes séparées par une virgule («,») ou un point-virgule («;»). Il s'agit du format CSV classique.

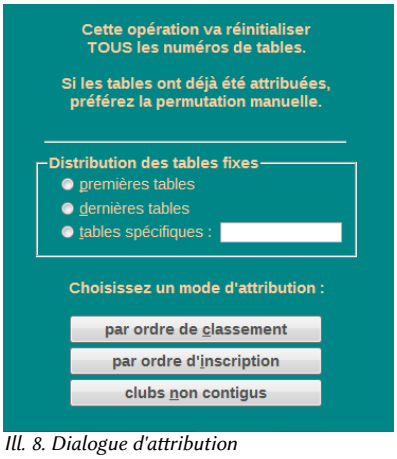
Le fichier source doit au minimum fournir le numéro de licence, qui est le seul champ requis. Il peut également contenir une colonne pour les autres champs de données : licence du partenaire pour une compétition par paires, numéro de table, option table fixe (format booléen), date d'inscription (tous formats acceptés en principe) et option payé (format booléen).

Le fichier source peut contenir d'autres colonnes, qui seront ignorées; il peut ne pas contenir d'en-têtes de colonne (la première ligne sera correctement identifiée), mais ceci n'est pas conseillé.

Cette option n'est plus accessible lorsqu'une première partie a été initiée.



Ill. 7. Dialogue d'importation



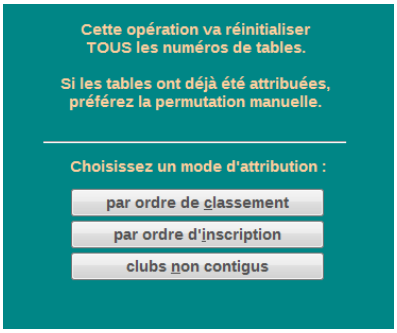
Ill. 8. Dialogue d'attribution

B.3.3. Attribution des numéros de table

Attribution automatique des tables préalablement à l'accueil des joueurs. Cette option écrasera les numéros de tables saisis manuellement via le formulaire de saisie des inscriptions (voir B.3.1) ou importés (voir B.3.2).

L'option ouvre un dialogue proposant trois critères d'attribution.

L'attribution des tables fixes est prioritaire et ignore chacun des trois critères. Une table fixe non utilisée est attribuée comme une



Ill. 9. Dialogue d'attribution (fixes parallèles)

table normale. Les tables fixes sont attribuées dans l'ordre fourni si définis manuellement (option 3 des paramètres, voir B.2)

Cette option n'est plus accessible lorsqu'une première partie a été initiée.

Distribution des tables fixes

Ce cadre n'est pas accessible si les tables fixes sont numérotées séparément (voir B.2.1).

Les tables fixes sont les tables qui resteront attachées à un même joueur pendant toute la compétition. Pour qu'une table fixe soit attribuée à un joueur, la case correspondante du formulaire Inscriptions doit être cochée (voir B.3.1).

Même s'il n'est pas prévu de redistribuer les tables entre les parties, l'option peut être utilisée pour positionner des joueurs à des places prédéterminées (première ligne, bout de rangée, etc.).

Trois options sont possibles :

premières tables : les tables fixes porteront les premiers numéros attribuables
dernières tables : les tables fixes porteront les derniers numéros attribuables
tables spécifiques : les numéros fixes attribuables sont définis dans le champ correspondant

Pour cette dernière option, la syntaxe est la suivante :

1. deux nombres séparés par un trait d'union indiquent une série
   exemple : *5-10* pour les tables 5, 6, 7, 8, 9 et 10
2. des nombres séparés par une virgule indiquent des tables individuelles
   exemple : *6, 8, 18, 42*
3. les deux systèmes peuvent coexister
   exemple : *5-10, 18, 42, 100-103*

Il faut évidemment que le nombre de tables ainsi réservées soit égal ou supérieur au nombre de joueurs concernés.

Bien que cela ne soit pas conseillé, il pourrait arriver qu'une table doive être définie comme « fixe » en cours de compétition. Il conviendra alors de valider à nouveau les résultats avant d'initier la partie suivante (voir B.4.4).

par ordre de classement

Les tables sont attribuées dans l'ordre du classement. Cet ordre est défini par le champ Classement de la base Joueurs (voir B.5.1).

par ordre d'inscription

Les tables sont attribuées sur base de la date d'inscription.

clubs non contigus

Les tables sont attribuées sur base de la date d'inscription, mais deux

	T.	Joueur	Club
▶	1	Huques MENEGAZZI	LOU
	2	Francis VAN BELLE	AAA
	3	Jeannine VIARD	FR
	4	Johanny SIMON	SON
	5	Sylvianne HALLEUX	KIH
	6	Jean-Christophe GOBERT	CAS
	7	Jean-Louis BAIWIR	YOD
	8	Arlette FINNE	VEN
	9	Nadège DEKIMPE	VRA
	10	Etienne ROBETTE	ACJ
	11	Christine TIXHON	YOD
	12	Gabrielle VANDENPLAS	SIR
	13	Véronique DE GENT	BRA
	14	Raymonde ROGIER	LOU
	15	Denise LINCHAMPS	KIH
	16	Arlette COLSON	WAT
	17	Charles GOTTCHEINER	OUE
	18	Catty VAN CAENEGHEM	MOU
	19	Elisabeth FRAITEUR	SON
	20	Marquerite ALEXANDRE	ACJ
	21	Jean Michel HYPERSIEL	BJF
	22	Stéphane PASTOR	VEN
	23	Pierre-Yves GREGOIRE	LAP
	24	Jacqueline JADOUL	TIL
	25	Willy DELCHAMBRE	GIB
	26	Alain TOUSSAINT	SON
	27	Marie-Line HAINAUT	GIB
	28	Isabelle BARATE	HYA
	29	Marie-Claire ANDRE	NDP
	30	Anne-Thérèse URBAIN	GIB
	31	Eric DELVAULX	REJ
	32	Jacqueline VAN DE VELDE	MAK
	33	Écile UYTTERHAEGHE	GIB
	34	Claudine FRONVILLE	DUD
	35	Marie-Paule VAN DEN PEEREBOOM	MJA
	36	Nelly WILKIN	PHE
	37	Jean WEICKER	SIR
	38	Françoise BURY	SAB
	39	Yves BRENEZ	MAT
	40	Gilbert HOUDART	LOU

Enregistrement 1 de 42 *

	T.	Joueur	Club
	1	Huques MENEGAZZI	LOU
▶	2	Francis VAN BELLE	AAA
	3	Jeannine VIARD	FR
	4	Johanny SIMON	SON
	5	Sylvianne HALLEUX	KIH
	6	Jean-Christophe GOBERT	CAS
	7	Jean-Louis BAIWIR	YOD
	8	Arlette FINNE	VEN
	9	Nadège DEKIMPE	VRA
	10	Etienne ROBETTE	ACJ
	11	Christine TIXHON	YOD
	12	Gabrielle VANDENPLAS	SIR
	13	Véronique DE GENT	BRA
	14	Raymonde ROGIER	LOU
	15	Denise LINCHAMPS	KIH
	16	Arlette COLSON	WAT
	17	Charles GOTTCHEINER	OUE
	18	Catty VAN CAENEGHEM	MOU
	19	Elisabeth FRAITEUR	SON
	20	Marquerite ALEXANDRE	ACJ
	21	Jean Michel HYPERSIEL	BJF
	22	Stéphane PASTOR	VEN
	23	Pierre-Yves GREGOIRE	LAP
	24	Jacqueline JADOUL	TIL
	25	Willy DELCHAMBRE	GIB
	26	Alain TOUSSAINT	SON
	27	Marie-Line HAINAUT	GIB
	28	Isabelle BARATE	HYA
	29	Marie-Claire ANDRE	NDP
	30	Anne-Thérèse URBAIN	GIB
	31	Eric DELVAULX	REJ
	32	Jacqueline VAN DE VELDE	MAK
	33	Écile UYTTERHAEGHE	GIB
	34	Claudine FRONVILLE	DUD
	35	Marie-Paule VAN DEN PEEREBOOM	MJA
	36	Nelly WILKIN	PHE
	37	Jean WEICKER	SIR
	38	Françoise BURY	SAB
	39	Yves BRENEZ	MAT
	40	Gilbert HOUDART	LOU

Enregistrement 2 de 42 *

Ill. 10. Formulaire de permutation.

joueurs d'un même club ne se suivront pas dans l'ordre d'attribution des tables.

B.3.4. Permutation manuelle de joueurs

Ouvre le formulaire de permutation.

Il est très rare qu'aucun changement de table n'intervienne après l'accueil des joueurs, voire en cours de compétition. La modification la plus fréquente étant la permutation, ce formulaire permet d'automatiser l'opération et de se prémunir contre toute erreur de saisie.

Les autres modifications (substitution de joueurs, coordonnées inexactes...) sont à apporter, suivant le cas, dans le formulaire de saisie des inscriptions ou dans le formulaire de modification de la base Joueurs (voir B.5.1).

Si l'opération est effectuée en cours de compétition, dans certains cas (en particulier si des tables fixes sont concernées), il sera peut-être nécessaire de revalider les résultats (voir B.4.4).

Les tables fixes sont identifiées par un astérisque quel que soit le symbole défini dans le module Paramètres.

B.3.5. Afficher / imprimer les inscrits

Ouvre un classeur reprenant l'ensemble des joueurs inscrits avec leur numéro de table si attribué.

Pour plus d'informations, se reporter à la section C.

B.3.6. Exporter pour Duplitop

Génère un fichier texte destiné à l'importation des joueurs dans le module arbitrage de Duplitop (voir le mode d'emploi de ce logiciel pour plus d'informations).

Le fichier est créé avec comme nom le nom du tournoi suivi de «*_DUPLITOP_Partie_x.txt*», où x représente la dernière partie initiée. Il est sauvegardé dans le même sous-répertoire que le fichier précédent.

Si les tables sont redistribuées entre les parties, pensez à initier la partie suivante avant d'exporter la liste pour Duplitop.

B.3.7. Tableau récapitulatif

Le tableau de gauche reprend, pour information, la liste des joueurs inscrits. Il ne permet pas de modifier celle-ci; en revanche, les opérations de tri et de filtre restent accessibles via les icônes supérieures (voir l'aide-mémoire E.2).

B.4. Module Parties

Ill. 11. Le menu du module Parties.

B.4.1. Tableau de bord

Cette zone offre une vue synthétique du tournoi : nombre de joueurs, parties initiées et résultats collectés. Le nombre de joueurs correspond au nombre d'inscrits jusqu'à la clôture des résultats de la première partie. Il est ensuite corrigé en fonction du nombre de joueurs effectivement présents.

Un joueur sans score est un joueur en attente de score. Le score des joueurs absents à la première partie doit donc impérativement être 0.

B.4.2. Initier une partie

Le programme ne reconnaît une partie que si celle-ci a été au préalable « initiée ».

Les deuxième partie et suivantes ne devraient en principe être initiées que lorsque tous les résultats de la partie précédente ont été collectés. Ceci n'interdit évidemment pas des corrections ponctuelles aux parties antérieures (voir B.4.4).

Si l'option « Redistribution des tables » est cochée (voir B.2.1), une case à cocher permet de suspendre provisoirement la redistribution des tables entre la partie en cours et la partie suivante.

Ill. 12. Dialogue d'importation des résultats.

B.4.3. Importer les résultats

Si les résultats peuvent être récupérés dans un fichier texte, cette option permet de sélectionner le fichier et d'injecter les données dans le programme. Il est possible de sélectionner plusieurs fichiers en une fois.

Format

Le format correspond au format généré par le module Arbitrage de Duplitop (menu *Partie*, option *Exporter les résultats dans un fichier*).

Le fichier est pour l'instant reconnu comme valide s'il est au format texte, s'il possède l'extension «.txt » et s'il contient la séquence « tables » dans son nom, suivant la norme Duplitop donc.

Un fichier Duplitop fournit, pour chaque joueur, une ligne comprenant le numéro de table, le nom et les points. Le tout est séparé par des virgules et encadré ou non de guillemets doubles. Exemple : "8","DUGUET Michel","879" ou 8,DUGUET Michel,879.

Si le top de la partie n'a pas déjà été encodé, une boîte de dialogue demandera de l'introduire.

La valeur –1 correspond aux points des tables inoccupées.

Les lignes vides sont ignorées.

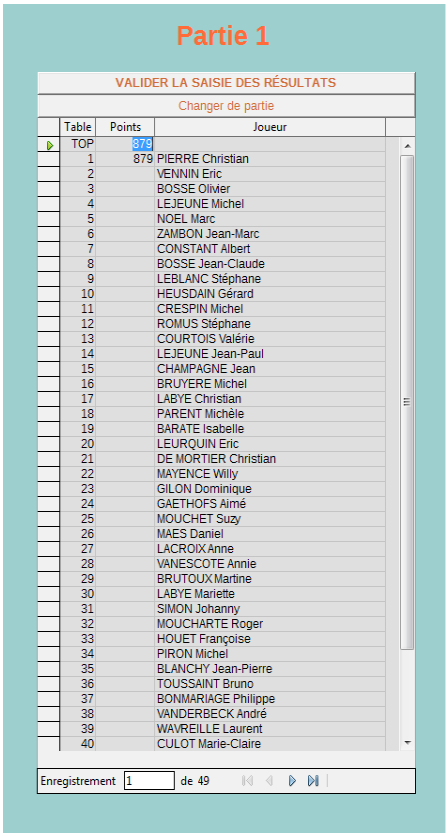
Les scores sont importés par défaut dans la dernière partie initiée. Son numéro apparaît en tête du dialogue. Si des points ont déjà été importés pour les mêmes tables, ils seront écrasés. Par exemple, si vous récupérez les scores de la partie 3 sans l'avoir initiée, les scores de la partie 2 seront écrasés.

B.4.4. Saisie manuelle des points

Ouvre le formulaire de saisie manuelle des points.

Il s'ouvre par défaut sur la dernière partie initiée, mais un bouton permet de choisir une partie antérieure pour d'éventuelles corrections.

Dès qu'un changement est apporté manuellement au classement, il faut impérativement le valider via la bouton VALIDER LA SAISIE DES RÉSULTATS. C'est en effet cette opération qui actualise le calcul du rang, du cumul et, le cas échéant, d'attribution des tables.



Ill. 13. Formulaire de saisie manuelle des points.

B.4.5. Exporter pour Duplitop

Voir B.3.6,

B.4.6. Classements

Les éléments *au cumul* et *à la partie* ouvre les classements correspondants dans un classeur Calc, le tableur d'OpenOffice / LibreOffice.

L'élément *résultats finaux* sauvegarde l'ensemble des résultats au format Calc et dans un format csv compatible avec le format FBS. Il s'agit d'un classeur analogue au classeur servant pour le

classement au cumul, mais sans lien avec la base de données et incluant en prime le calcul des pourcentages et des points de performance (suivant le règlement de la fédération belge de scrabble). Le fichier est créé dans le sous-répertoire correspondant à la compétition en cours, avec comme nom le nom du tournoi suivi de «_*Résultats*».

Se reporter à la section C pour plus d'informations.

Un bouton permet d'envoyer les fichiers Calc et csv ainsi créés à l'adresse prédéfinie dans les options.

B.4.7. Duplitour

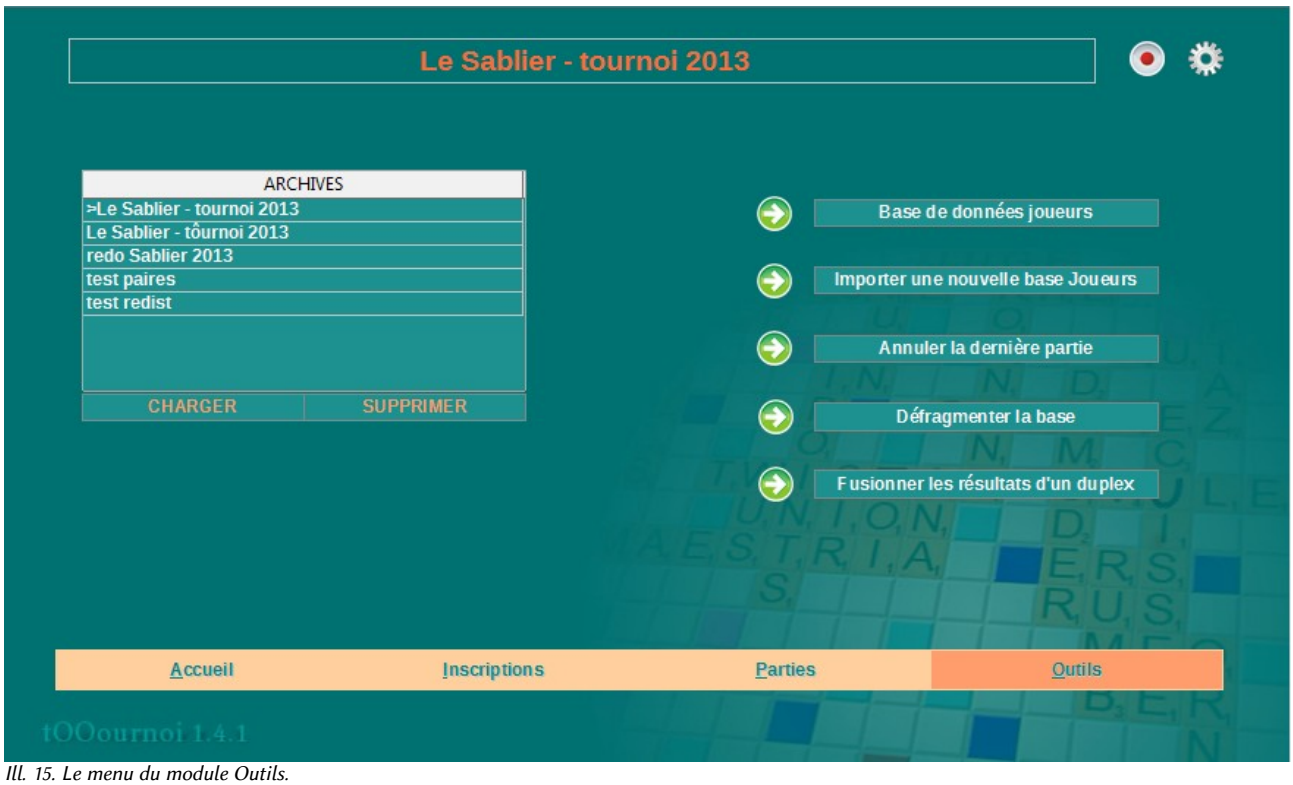
Ill. 14: Menu d'importation pour Duplitour.

Duplitour est un logiciel développé par Hughes Damry (www.damry.org/duplitour.html). Il permet, à partir des fichiers de sauvegarde de Duplitop, de récupérer un très grand nombre de données statistiques sur les parties jouées. La version intégrée à tOOournoi offre la possibilité de visualiser la partie avec sa grille, la répartition par coup et les solos par série. D'autres options pourraient s'ajouter si la demande s'en fait sentir.

Menu *Importer* : extrait et enregistre les données à partir des fichiers de sauvegarde de Duplitop.

Menu *Afficher* : ouvre le classeur de statistiques, avec les quatre ongles « Partie », « Grille », « Coups » et « Solos par série ».

B.5. Outils



Ill. 15. Le menu du module Outils.

B.5.1. Base de données joueurs

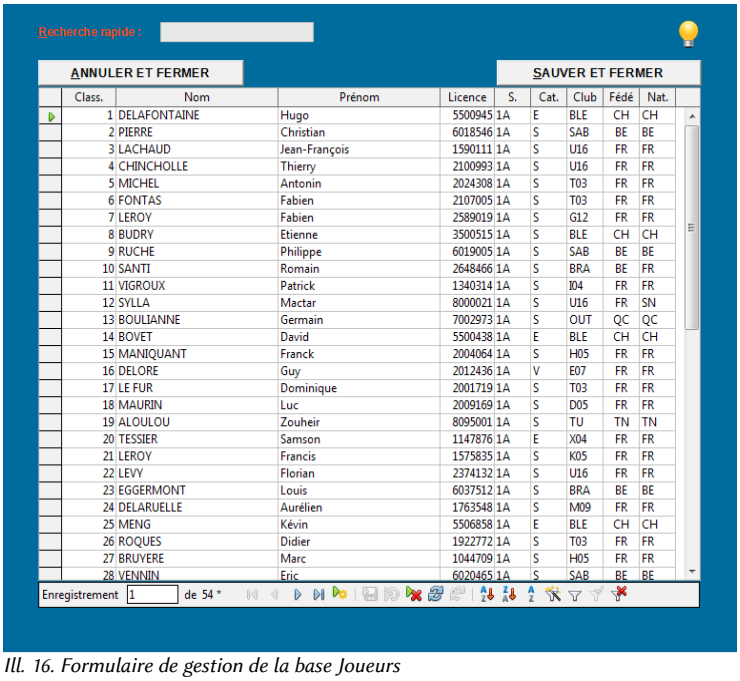
Ouvre un formulaire permettant de modifier, d'ajouter ou de supprimer les coordonnées d'un joueur dans la liste des joueurs susceptibles de participer à une compétition.

La zone « recherche rapide », en haut à gauche, permet de filtrer rapidement les joueurs.

La base par défaut contient les joueurs affiliés à la fédération belge de scrabble (voir le point suivant pour une modification groupée de cette base).

Il est possible d'intercaler un nombre quelconque de joueurs (affilié hors Belgique par exemple) en spécifiant simplement le classement en décimales. Par exemple, pour insérer un joueur entre la 15e et la 16e place, attribuez-lui «16,5» comme valeur de classement.

Il est indispensable de fournir un numéro de licence à 7 chiffres. Pour les joueurs non licenciés, choisir un numéro provisoire dans la série 9 000 000.



Class.	Nom	Prénom	Licence	S.	Cat.	Club	Fédé	Nat.
1	DELAFONTAINE	Hugo	5500945	1A	E	BLE	CH	CH
2	PIERRE	Christian	6018546	1A	S	SAB	BE	BE
3	LACHAUD	Jean-François	1590111	1A	S	U16	FR	FR
4	CHINCHOLLE	Thierry	2100993	1A	S	U16	FR	FR
5	MICHEL	Antonin	2024308	1A	S	T03	FR	FR
6	FONTAS	Fabien	2107005	1A	S	T03	FR	FR
7	LEROY	Fabien	2589019	1A	S	G12	FR	FR
8	BUDRY	Etienne	3500515	1A	S	BLE	CH	CH
9	RUCHE	Philippe	6019005	1A	S	SAB	BE	BE
10	SANTI	Romain	2648466	1A	S	BRA	BE	FR
11	VIGROUX	Patrick	1340314	1A	S	I04	FR	FR
12	SYLLA	Mactar	8000021	1A	S	U16	FR	SN
13	BOULIANNE	Germain	7002973	1A	S	OUT	QC	QC
14	BOVET	David	5500438	1A	E	BLE	CH	CH
15	MANIQUANT	Franck	2004064	1A	S	H05	FR	FR
16	DELORE	Guy	2012436	1A	V	E07	FR	FR
17	LE FUR	Dominique	2001719	1A	S	T03	FR	FR
18	MAURIN	Luc	2009169	1A	S	D05	FR	FR
19	ALOULOU	Zouheir	8095001	1A	S	TU	TN	TN
20	TESSIER	Samson	1147876	1A	E	X04	FR	FR
21	LEROY	Francis	1575835	1A	S	K05	FR	FR
22	LEVY	Florian	2374132	1A	S	U16	FR	FR
23	EGGERMONT	Louis	6037512	1A	S	BRA	BE	BE
24	DELARUELLE	Aurélien	1763548	1A	S	M09	FR	FR
25	MENG	Kévin	5506858	1A	E	BLE	CH	CH
26	ROQUES	Didier	1922772	1A	S	T03	FR	FR
27	BRUYERE	Marc	1044709	1A	S	H05	FR	FR
28	VENNIN	Eric	6020465	1A	S	SAB	BE	BE

Ill. 16. Formulaire de gestion de la base Joueurs

B.5.2. Importer une nouvelle base « Joueurs »

Ouvre une boîte de dialogue permettant de définir les options d'importation. Ce dialogue est analogue au dialogue d'importation pour les inscriptions (voir B.3.2).

L'option « Fichier joueurs Duplitop » permet d'importer une liste de joueurs au format Duplitop (version CSV), format qui sera reconnu automatiquement. Il est toutefois conseillé de vérifier au préalable la colonne « classement » du fichier Duplitop : TOOournoi requiert en effet une valeur unique pour chaque joueur.

Ill. 17. Dialogue d'importation de joueurs.

Dans les autres cas, la source doit être un fichier texte aux colonnes séparées par une virgule («,») ou par un point-virgule («;»). Il s'agit du format csv classique.

Le fichier source doit contenir au moins les informations suivantes, qui sont toutes requises : NOM, PRÉNOM, LICENCE, CLASSEMENT, SÉRIE, CLUB, CATÉGORIE, FÉDÉRATION, NATIONALITÉ. Soit 9 colonnes.

L'ordre des colonnes est sans importance : la boîte de dialogue permet de faire correspondre les en-têtes de colonne avec les champs correspondants de la base.

Le fichier source peut ne pas contenir d'en-têtes de colonne; ce sont alors les données de la première ligne qu'il faudra associer.

Au choix, l'importation peut compléter ou remplacer la liste existante. Dans les deux cas, les doublons éventuels, vérifiés sur base de la licence, seront ignorés.

Si une adresse de téléchargement a été fournie dans les options (voir section D), TOOournoi tentera de s'y connecter automatiquement.

B.5.3. Annuler la dernière partie

Pour une raison ou pour une autre, il peut être nécessaire d'annuler une partie déjà initiée.

Cette opération annule automatiquement la dernière partie initiée. Ainsi, si trois parties ont été initiées, il n'est pas possible d'annuler la deuxième sans d'abord annuler la troisième.

Une partie annulée doit être ré-initiée (voir B.4.2).

B.5.4. Défragmenter la base.

L'espace occupé par des données effacées n'est pas automatiquement libéré. Il faut pour cela exécuter explicitement une défragmentation de la base.

Recourez à cette opération si la taille de la base de données devenait anormalement importante après de multiples utilisations.

B.5.5. Fusionner les résultats d'un duplex

Les résultats à importer peuvent être au format texte (extension TXT ou CSV) ou tableur (CALC ou

Excel). La présentation est sans importance. En revanche, les licences des joueurs doivent impérativement être fournies.

Au moment de l'importation, tOOournoi permet au choix d'intégrer les résultats à la compétition en cours ou de créer un nouveau tournoi.

Pour permettre à tOOournoi de reconnaître les données, celles-ci sont provisoirement affichées dans un tableur et les informations suivantes demandées par le programme :

1. le numéro de ligne contenant le top des parties;
2. le numéro de ligne du premier joueur;
3. la lettre de la colonne comportant la licence;
4. la lettre de la colonne comportant la licence du partenaire (laisser vide au besoin);
5. les lettres des colonnes contenant les points des parties.

Ces informations sont données à la suite, séparées par des virgules. Pour un tournoi normal en trois manches, on aurait par exemple : `5,6,A,,F,G,H` (l'espace après `A` est laissé vide car il s'agit d'un tournoi individuel).

B.5.6. Archives

Les compétitions sont archivées automatiquement soit à la fermeture du programme, soit au démarrage d'une nouvelle compétition (voir B.1), soit enfin au chargement d'une archive existante. Une épreuve archivée peut donc être chargée à tout moment sans que soit écrasée la compétition en cours. Ceci permet notamment de gérer plusieurs tournois simultanément.

Si elle est déjà archivée, l'épreuve en cours est précédée du symbole '>'.

Contrairement à l'option *résultats finaux*, les fichiers archivés restent liés à la base Joueurs : à la mise à jour de celle-ci, les données relatives aux clubs, aux séries et aux catégories seront modifiées.

L'archivage des compétitions n'est destiné qu'à la gestion de plusieurs épreuves sur une seule et même saison. Ces fichiers devraient être supprimés dès la saison terminée : ils produiront en effet des classements par catégorie erronés dès la mise à jour suivante de la base Joueurs. Ils alourdiraient en outre inutilement le programme.
Pour un enregistrement des résultats définitif et indépendant de la base, il faut impérativement utiliser l'option *résultats finaux* (voir B.4.6 et C.4).

Le bouton supprimer efface l'archive définitivement, sauf s'il s'agit de l'épreuve en cours. Exportez systématiquement vos données vers un tableur!

charger | supprimer

Pour charger ou supprimer une épreuve archivée, il faut la sélectionner à l'aide de la souris et choisir l'action correspondante. Il est possible de charger une épreuve en double-cliquant sur son nom. Il est également possible de supprimer une épreuve en double-cliquant sur son nom tout en maintenant enfoncée la touche ctrl (cmd sous MacOS).

C. Liste des inscrits, classements, statistiques

C.1. Impression et mise en forme

La liste des inscrits (voir B.3.5) et les classements (voir B.4) sont affichés via des classeurs du tableur Calc, ce qui permet d'en gérer aisément la présentation et l'impression.

Ces fichiers sont générés pour chaque compétition et stockés dans un sous-répertoire (par défaut créé dans le répertoire de travail, comme « Mes Documents » sous Windows), portant le nom de la compétition en cours (voir B.1). Comme ils sont liées à la base de données principale, ces fichiers deviennent inutiles dès que la compétition correspondante est supprimée de l'archive; ils sont alors supprimés, au contraire du fichier des résultats finaux, qui n'est jamais effacé (voir B.4.6).

Impression

Dans un tableur, l'impression se définit par l'intermédiaire d'une ou plusieurs zones d'impression. Dans tOOournoi, elles sont prédéfinies et ne doivent en principe pas être modifiées. Au besoin, elles peuvent être visualisées et corrigées via, au choix, le menu *Fichier→Aperçu*, le *menu Affichage→Aperçu* des sauts de page ou encore *Format→Zones d'impression*.

Mise en forme

La mise en forme est entièrement gérée par les styles (*Format→Styles et formatage*) et par le formatage conditionnel (*Format→Formatage conditionnel...*). Il suffira donc de modifier l'attribut d'un style pour modifier l'apparence du document.

Toutefois, pour éviter des erreurs de manipulation, les feuilles du classeur sont toujours protégées à l'ouverture. Pour modifier l'apparence du document, il faut au préalable le déprotéger à l'aide du bouton correspondant (placé sur la dernière feuille pour les classements) ou via le menu *Outils→Protéger le document*.

Si des problème d'affichage surviennent, qui ne peuvent être réglés manuellement, il suffira de supprimer le classeur correspondant dans le sous-répertoire de la compétition concernée. Le fichier sera recréé automatiquement sur base du modèle de base.

Modèles de classeur

Pour chaque compétition, les classeurs sont générés à partir de leur modèle respectif (*modele_Inscrits.ots*, *modele_Partie.ots*, et *modele_Cumul.ots*). Ces modèles sont stockés dans le répertoire d'installation de tOOournoi, qui varie suivant le système d'exploitation et la configuration de l'utilisateur.

Il est bien sûr possible de modifier les modèles par défaut, mais il est vivement conseillé de les sauvegarder au préalable en les copiant sous un autre nom (par exemple *modele_Partie.ots.orig*). Ces modèles sont en effet indispensables au fonctionnement de tOOournoi.

C.2. Liste des inscrits

Le classeur destiné à afficher la liste des inscrits ne comporte qu'une feuille. Celle-ci contient un bouton « Déprotéger les feuilles », pour une édition manuelle, et une plage liée à la base de données.

C.3. Classements

tOOournoi propose deux modèles de classeurs : un pour le classement par partie et l'autre pour le classement au cumul. Chaque classeur comprend quatre feuilles : une première pour le classement aux points, une deuxième pour le classement alphabétique, une troisième pour les classements synthétiques (par catégories, par séries, etc.) et une dernière comprenant des informations calculées et des éléments de paramétrage.

Classement aux points

Cette feuille contient essentiellement une plage liée à la base de données et mise à jour à l'ouverture du document. Le classeur *Partie* offre en outre un contrôle permettant de sélectionner la partie dont on souhaite éditer le classement.

Classement alphabétique

Cette feuille contient une plage liée à la précédente et mémorisant simplement un paramètre de tri.

Classements synthétiques

Cette feuille comprend les n premiers joueurs du classement général, du classement par séries et du classement par catégories. La valeur « n » est paramétrée à la dernière feuille du classeur. Il propose également une liste de repères pour situer les joueurs dans le classement général. Ces classements ne sont pas liés à la base de données mais calculés par macro à l'ouverture du document.

Informations et paramètres

Outre des informations calculées, la dernière feuille comprend une plage liée au document principal, destinée à récupérer le nom du tournoi, et trois champs de paramétrages pour les classements synthétiques. Un bouton « rafraîchir » permet de mettre à jour les classements après modification de ces paramètres.

C.4. Résultats finaux

Le classeur d'exportation des données (voir B.4.6) est analogue au classeur *au cumul*. Les liens avec la base de données y sont toutefois supprimés. Contrairement aux documents précédents, ce fichier peut donc être utilisé indépendamment de la base de données.

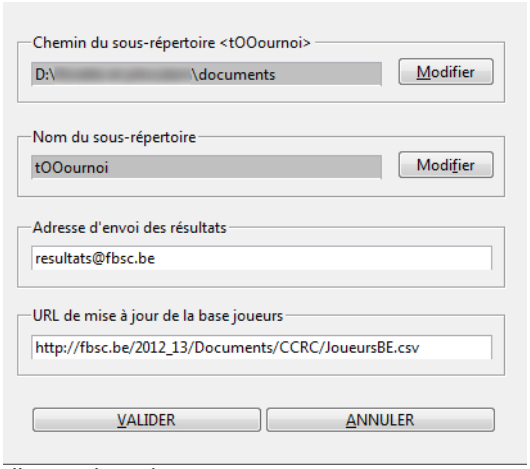
Il inclut en outre le calcul des pourcentages et des points de performance, suivant le règlement des fédérations internationale et belge de scrabble. Il inclut également, à titre expérimental, dans deux feuilles nommées *Annexe 2* et *Annexe 3*, les annexes de clôture de tournoi de la fédération belge, préremplies sur base des informations contextuelles fournies (voir B.2).

C.5. Statistiques

Le classeur de statistique (voir B.4.7), basé sur Duplitour, fournit pour l'instant la partie, la grille, la répartition des coups et les solos par séries. D'autres options suivront.

D. Options

Certains éléments de tOOournoi sont paramétrables. Ces options sont accessibles via l'élément *tOOournoi* de la barre de menu.



Ill. 18: Dialogue d'options.

Chemin du sous-répertoire

Permet de modifier le chemin vers le répertoire d'installation de tOOournoi.

Il est possible de définir ce chemin lors de la première installation.

Cette option n'est pas accessible quand tOOournoi est ouvert.

Nom du sous-répertoire

Permet de modifier le nom du répertoire d'installation de tOOournoi.

Il est possible de définir ce nom lors de la première installation.

Cette option n'est pas accessible quand tOOournoi est ouvert.

Adresse d'envoi des résultats

Contient la ou les adresses e-mail pour l'envoi des résultats (voir B.4.6).

Il est possible de définir plusieurs adresses. Elles seront séparées par une virgule ou un point-virgule.

URL de mise à jour de la base joueurs

Contient l'adresse internet, réseau ou locale depuis laquelle télécharger les mises à jour de la base joueurs. Si cette adresse est valide, tOOournoi s'y connectera automatiquement (voir B.5.2).

E. Aide-mémoire

E.1. Gérer un tournoi avec redistribution des tables

Une partie doit être initiée directement après la publication des résultats de la partie précédente. En effet, si des corrections devaient intervenir dans l'intervalle, il y aurait discordance entre les tables affichées et les tables connues de l'ordinateur. Les résultats suivants seraient faux.

Exemple

A. encodage des résultats, manuel ou automatique
A bis. si encodage manuel, validation des résultats (voir B.4.4)
B. corrections éventuelles (nouvelle validation requise)
C. sortie des résultats
D. immédiatement après, initialisation de la partie suivante
E. autres corrections (nouvelle validation requise)

Après l'étape D, les corrections éventuelles à la partie précédente restent possibles mais n'influent plus sur l'attribution des tables.

Fichier destiné aux arbitres (export Duplitop)

Le fichier destiné aux arbitres (voir B.3.6) peut être sorti quand on veut après D.

« Sédentarisation » provisoire

Il peut arriver que les tables ne soient pas redistribuées pour la partie suivante. Il suffit alors de cocher la case correspondante dans l'onglet *Parties* (voir B.4.2).

Exemple.
Dans une compétition en 5 manches, les joueurs conserveront leur table à l'issue de la partie 3 :

- après initialisation de la partie 3, cocher la case « Suspendre la redistribution des tables » ;
- si les résultats ont été affichés avant de cocher la case (ce qui ne devrait bien sûr pas se produire), il sera nécessaire de les réimprimer.

Quoi qu'il en soit, toujours vérifier que les tables sont celles attendues avant d'afficher les résultats.

E.2. Navigation dans un formulaire de base de données

Dans OpenOffice / LibreOffice, comme dans la plupart des logiciels de base de données « grand public », il est possible de parcourir les enregistrements au moyen d'une barre de navigation.

Ainsi, la plupart des formulaires de TOOournoi possède une barre analogue à celle-ci :

Ill. 19. Barre de navigation.

En voici un mode d'emploi succinct.

Atteindre un enregistrement

Si l'on connaît la position d'un enregistrement, cette fenêtre permet de l'atteindre directement.

Aller au premier enregistrement

Aller à l'enregistrement précédent

Aller à l'enregistrement suivant

Aller au dernier enregistrement

Valider les modifications

Les modifications sont validées automatiquement lorsque l'on passe à un autre enregistrement.

Annuler les modifications

Avant tout changement d'enregistrement donc.

Nouvel enregistrement

Se positionne directement sur un nouvel enregistrement.

Supprimer un enregistrement

Recharger le formulaire

Si des modifications ont entre temps été apportées à la source du formulaire.

Trier la colonne en ordre croissant ou décroissant

Trie la colonne active, c'est-à-dire la colonne actuellement sélectionnée.

Tri standard

Permet de trier les enregistrements sur base de critères multiples.

Filtre automatique (« autofiltre »)

Filtre les enregistrements en prenant comme critère la valeur du champ actif.

Filtre standard

Permet de filtrer les enregistrements sur base de critères multiples.

Appliquer le filtre

Active ou désactive un filtre préalablement défini.

Annuler le filtre ou le tri

Supprime toute forme de tri ou de filtre.