



MASSILIA : Gestion des concours de pétanque à la mêlée

1 INTRODUCTION



2 LES VERSIONS ?

3 COMMENT PARTAGER DES DONNEES

4 COMMENT ENREGISTRER LA CLE D'UTILISATION DE MON LOGICIEL

5 TELECHARGEMENT - INSTALLATION

- 5.1 TELECHARGEMENT DE MASSILIA.EXE (RECOMMANDE INTERNET RAPIDE).
- 5.2 TELECHARGEMENT MULTI-CAB (CONNEXION BAS DEBIT)
- 5.3 INSTALLATION DE L'APPLICATION.

6 UTILISATION

- 6.1 LA BARRE DE BOUTONS
- 6.2 SOURIS ET INFO-BULLE
- 6.3 BOUTON DROIT DE LA SOURIS

7 DETAIL DES DIFFERENTES FONCTIONS



- 7.1 GESTION DES CONCOURS
 - 7.1.1 *Enregistrement d'un nouveau concours*
 - 7.1.2 *Modification d'un concours existant*
 - 7.1.3 *Discipline*
 - 7.1.4 *Validation*
 - 7.1.5 *Liste des concours*
 - 7.1.6 *Suppression*



- 7.2 GESTION DES JOUEURS

7.2.1 *Enregistrement, modification, suppression*

7.2.2 *Tri des listes (fonction valable dans la majorité des tableaux)*

7.2.3 *Re dimensionnement de la largeur des colonnes (fonction valable dans la majorité des tableaux)*

7.2.4 *Edition d'étiquettes*



7.3 TIRAGES

7.3.1 *Tableau des parties*



7.4 ENREGISTREMENT DES RESULTATS

7.4.1 *Saisie d'un nouveau résultat.*

7.4.2 *Modification d'un résultat.*

7.4.3 *Vérification de la composition d'une équipe*

7.4.4 *Impression de la liste des résultats enregistrés*

7.4.5 *Consultation du classement*

7.4.6 *Impression du classement*

7.4.7 *Consultation et impression du tableau des parties*

7.4.8 *Fonction compléter*



Si l'on ne souhaite pas jouer le tour complémentaire, il est possible d'utiliser la fonction « Compléter » pour affecter un résultat fictif aux joueurs qui ont été exempt à l'un des tour.

8 EXEMPLE DE CONCOURS

9 MON TIRAGE



1 INTRODUCTION

Massilia est un logiciel volontairement simple, destiné à faciliter l'organisation des concours à la mêlée ou à la Super mêlée. Dans un concours à la mêlée, les équipes sont constituées par tirage au sort au début du concours alors que dans un concours à la Super mêlée, les équipes sont constituées par tirage au sort à chaque partie.



2 Les versions ?

Les versions du logiciel disponibles sur le site www.okpetanque.new.fr sont des versions de démonstration valables 30 jours et limitées à 3 parties. Les demandes d'acquisition d'une clé d'enregistrement doivent être faites par e-mail à ok_petanque@yahoo.fr en indiquant le numéro de site de la version installée. Cette clé qui permet une utilisation définitive du logiciel et une extension du nombre des parties possibles, est liée à un ordinateur (site). Il faut donc acquérir clé une par ordinateur.

En cas de besoin : renouvellement de l'ordinateur ou désir d'utiliser un portable (par exemple), une nouvelle clé **est délivrée gratuitement**.

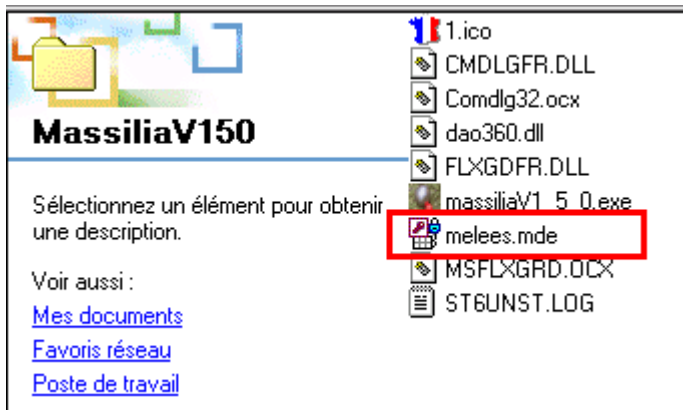


3 Comment partager des données

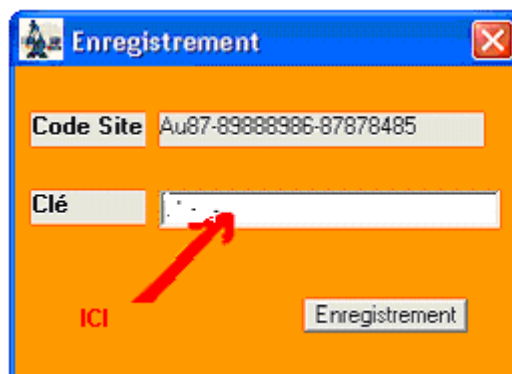
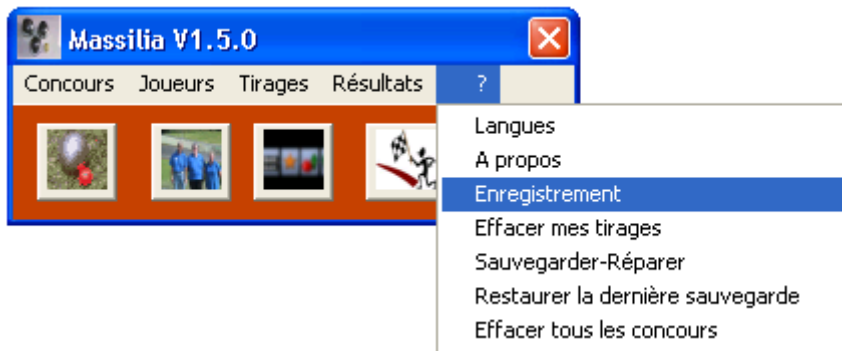
Toutes les informations enregistrées sont conservées dans une base de données. Ce fichier (nommé meles.mde) est installé automatiquement dans le même répertoire que votre programme. Il doit être sauvegardé régulièrement.

C'est ce fichier qu'il faut transporter d'un ordinateur à l'autre pour partager les données.(exemple : préparation du concours à la maison sur un ordinateur de bureau, utilisation

d'un ordinateur portable sur le terrain, puis édition des résultats sur l'ordinateur du club doté d'une imprimante laser ou d'un fax).



4 Comment enregistrer la clé d'utilisation de mon logiciel

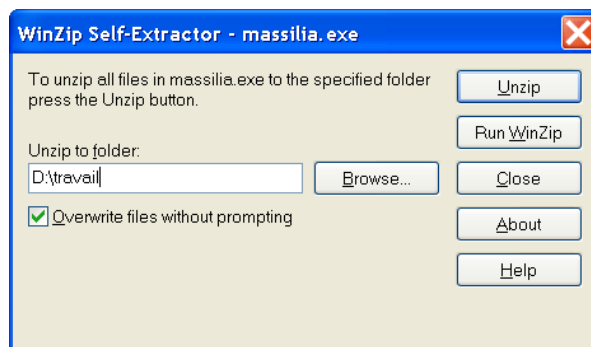


5 TELECHARGEMENT - INSTALLATION

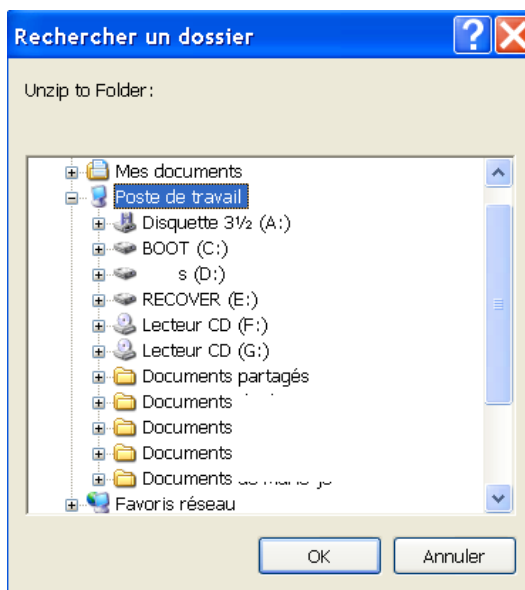
Massilia est un logiciel réalisé en VisualBasic 6, qui fonctionne sous Windows 9x et plus. Un certain nombre de DLL et OCX sont nécessaires à son exécution. Ils sont packagés dans la version "complète".

5.1 Téléchargement de Massilia.exe (recommandé internet rapide).

- Il est nécessaire de copier le fichier Massilia.exe dans un répertoire travail. Ce fichier est accessible depuis sur le site <http://www.okpetanque.new.fr> page Téléchargement. C'est un fichier winzip auto-extractible qui contient le programme d'installation SETUP.EXE avec son fichier de paramétrage setup.lst et l'ensemble des ressources nécessaires à Massilia.
- Le lancement de Massilia.exe ouvre une fenêtre d'invitation à extraire les fichiers.



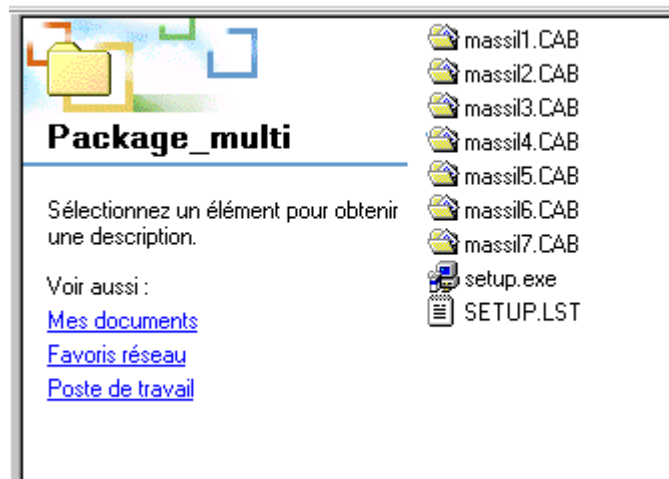
Sélectionnez un répertoire d'extraction en agissant sur le bouton Browse (parcourir). Puis sur le bouton OK après sélection. Enfin activer l'option UNZIP



5.2 Téléchargement Multi-CAB (connexion bas débit)

Si le débit de la connexion internet ne permet pas de télécharger Massilia en une seule fois, le téléchargement peut être réalisé fichier par fichier.

Le résultat est équivalent à celui obtenu après l'extraction ci-dessus.

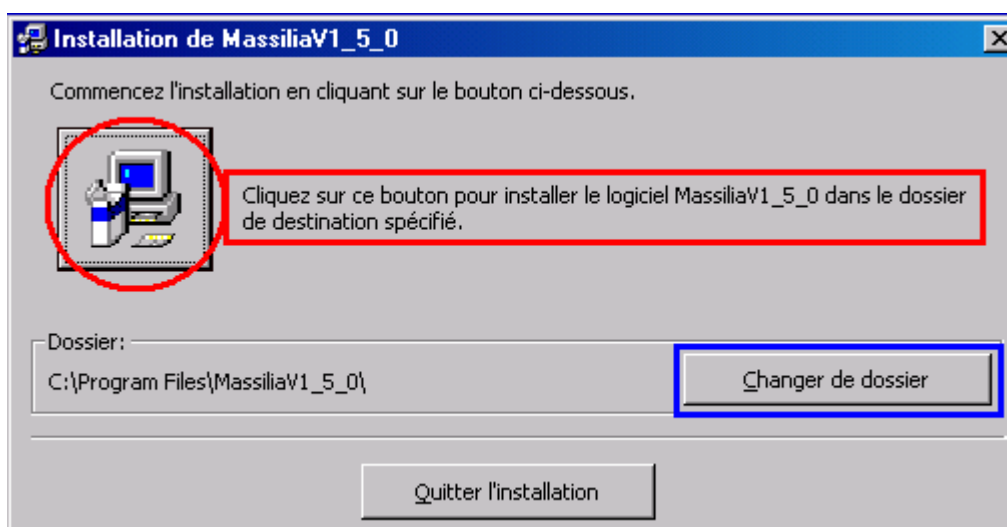
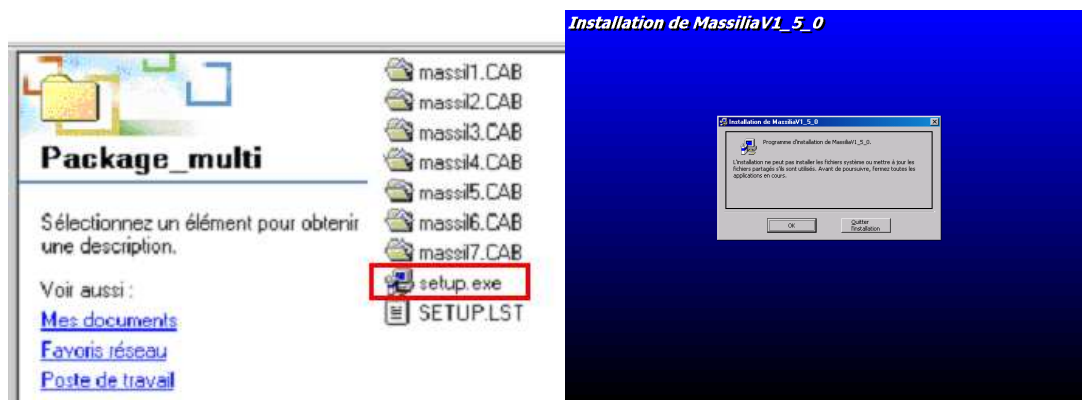


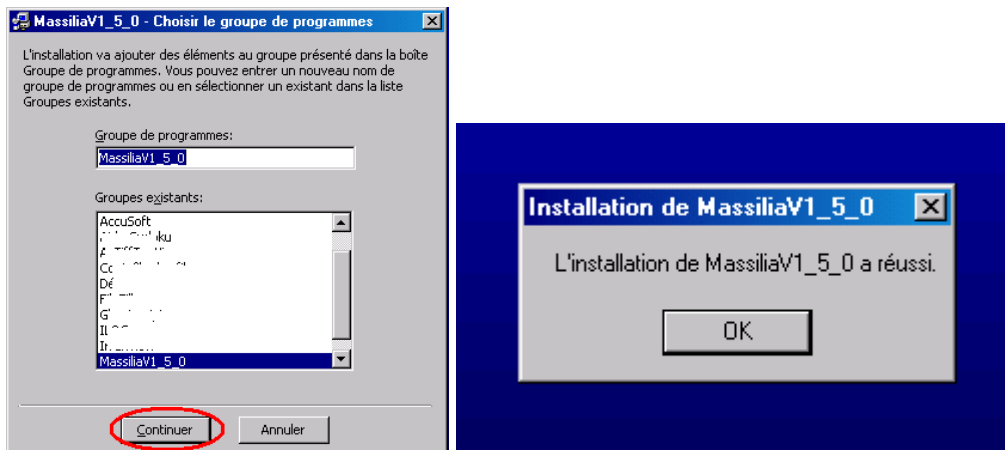
5.3 Installation de l'application.

Quelque soit le mode d'obtention des fichiers :

- Téléchargement du fichier Massilia.exe puis extraction des objets,
- Téléchargement des objets un à un,
- Réception d'un CD,

l'installation est réalisée en activant le programme SETUP.EXE





6 UTILISATION

6.1 La barre de boutons



Massilia se présente sous la forme d'une barre de boutons qui permettent d'atteindre facilement les différentes fonctions proposées.

6.2 Souris et Info-bulle

Le positionnement de la souris sur un bouton de commande fait apparaître un message "info-bulle" qui rappelle l'opération associée à ce bouton.



6.3 Bouton droit de la souris

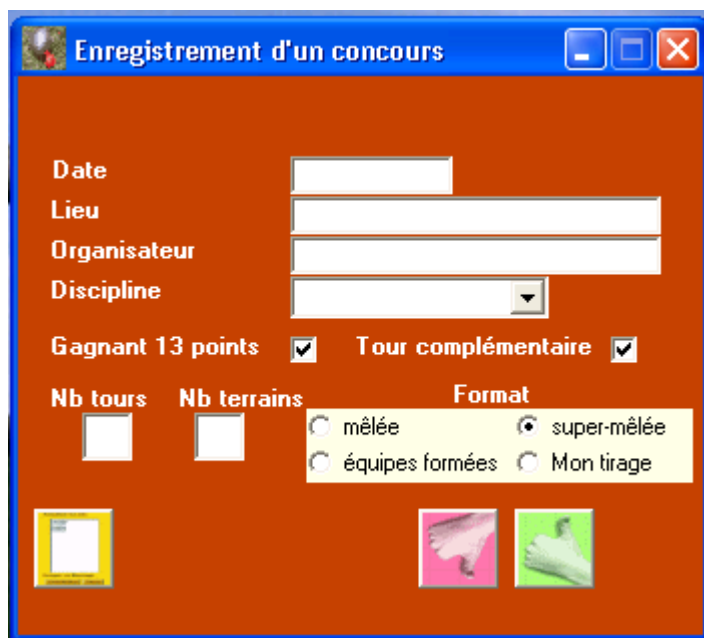


L'utilisation du bouton droit de la souris à l'extérieur de l'un des boutons de commande, fait disparaître le menu et augmente la taille des boutons . La même opération permet de revenir à l'état initial.

7 Détail des différentes fonctions

7.1 Gestion des Concours

7.1.1 Enregistrement d'un nouveau concours



La première opération à réaliser est l'enregistrement d'un concours. Les informations date, discipline (à choisir dans une liste déroulante), nombre de parties, nombre de terrains et type de tirage sont obligatoires.

Un concours ne peut pas être enregistré ni modifié après la date prévue pour son déroulement, la date saisie doit donc être postérieure ou égale à la date du jour. Si l'on ne souhaite pas gérer l'affectation des terrains, il suffit de laisser cette zone blanche.

Nb tours (nombre de parties) est généralement 4.

Si le nombre de joueurs engagés ne permet pas de constituer un nombre exacte d'équipes, un tour complémentaire peut être programmé automatiquement avec les exempts pour que tous les joueurs jouent le même nombre de parties.

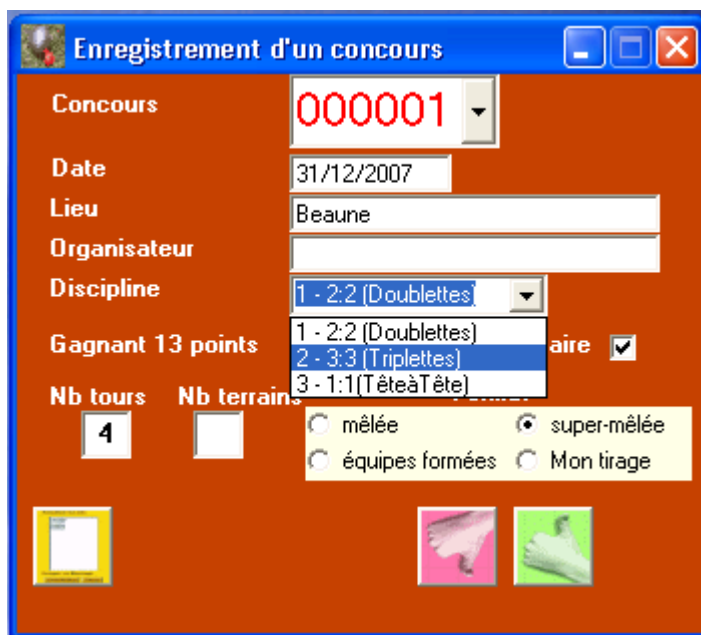
Les parties se déroulent généralement en 13 points mais ce n'est pas obligatoire. Cette option est valable pour toute la durée du concours.

Les informations « lieu et organisateur » sont facultatives et libres. Aucun contrôle n'est effectué sur ces données.

7.1.2 Modification d'un concours existant

Il est toujours possible de modifier les données enregistrées (sauf en cas de date

dépassée).



Pour modifier un concours, il faut d'abord le sélectionner par son numéro d'ordre dans la zone déroulante contenant les numéros de tous les concours connus. Les données déjà enregistrées sont affichées.

7.1.3 Discipline

L'information discipline doit être sélectionnée parmi les valeurs proposées. Aucune autre valeur ne peut être saisie.

7.1.4 Validation



Bouton Enregistrement

La validation des informations affichées à l'écran est réalisée par un clic souris sur le bouton de commande "Enregistrement".

7.1.5 Liste des concours



Bouton Liste

La liste des concours enregistrés est obtenue par un clic souris sur le bouton de commande "Liste".

Les données affichées sont : N° du Concours, Date, Lieu, Discipline, nombre de partie et mode de désignation des équipes.

A la mêlée (les équipes sont constituées aléatoirement avant la première partie) ou Super mêlée (les équipes sont constituées aléatoirement à chaque partie)

Concours	Date	Lieu	Discipline	
000001	25/12/2005	Aloxe-Corton	2 - 3:3 (Triplettes)	4x Super
000002	01/01/2006	Pommard	1 - 2:2 (Doublettes)	4x Super

7.1.6 Suppression



Bouton Suppression

Pour supprimer un concours, il faut d'abord le sélectionner dans la zone déroulante contenant les numéros de tous les concours enregistrés. Les données du concours sélectionné sont affichées.

Un clic de la souris sur le bouton de commande "Suppression" l'efface définitivement. Un message d'alerte permet de confirmer ce choix.

La suppression d'un concours entraîne la suppression de toutes les équipes participantes et de tous les résultats (mais pas des joueurs qui sont conservés en mémoire pour un prochain concours).

7.2 Gestion des joueurs

7.2.1 Enregistrement, modification, suppression

Avant d'effectuer le tirage des parties, il faut inscrire les participants. Massilia se positionne automatiquement sur le dernier concours enregistré. Cependant, il est toujours possible d'en sélectionner un autre à partir de la liste déroulante (concours).

Aucune information n'est obligatoire mais il est plus agréable d'enregistrer le nom des joueurs.

Si l'on désigne des capitaines (ou tireurs), ils ne seront jamais partenaires dans une même équipe sauf si le nombre d'inscrits ne permet pas de faire autrement (plus de joueurs désignés que d'équipes, plus de joueur qu'il en faut pour un nombre exact de rencontres).

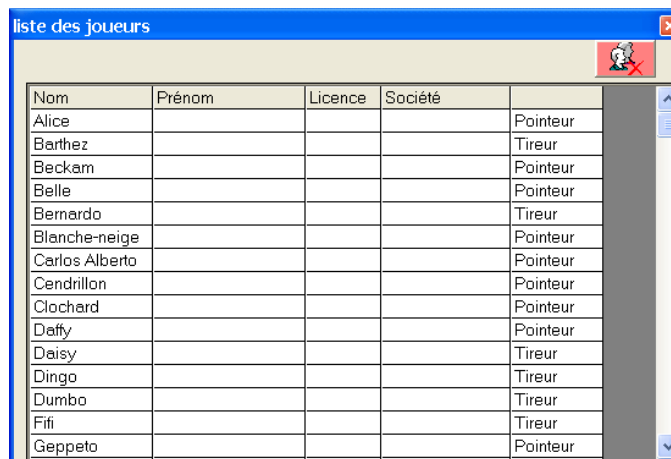
Si le nombre d'inscrits ne permet pas de faire un nombre exact de rencontres (25 joueurs en doublettes par exemple), un ou plusieurs exempts sont alors désignés à chaque tour, un tour supplémentaire, est organisé avec tous les exempts. Dans ce cas la répartition homogène des joueurs désignés ne peut pas être assurée.

Les participants sont conservés en mémoire. La liste des joueurs connus est présentée à l'écran. Un ou plusieurs joueurs connu peuvent être effacés définitivement à l'aide du bouton "Supprimer joueur" .



Bouton Supprimer joueur

Pour supprimer plusieurs joueurs, il faut maintenir la touche MAJ enfoncée, sélectionner la première ligne par un clic gauche de la souris et en maintenant le bouton enfoncé, faire glisser la souris sur les lignes contenant les autres joueurs à supprimer puis activer sur le bouton supprimer (les lignes doivent être consécutives).

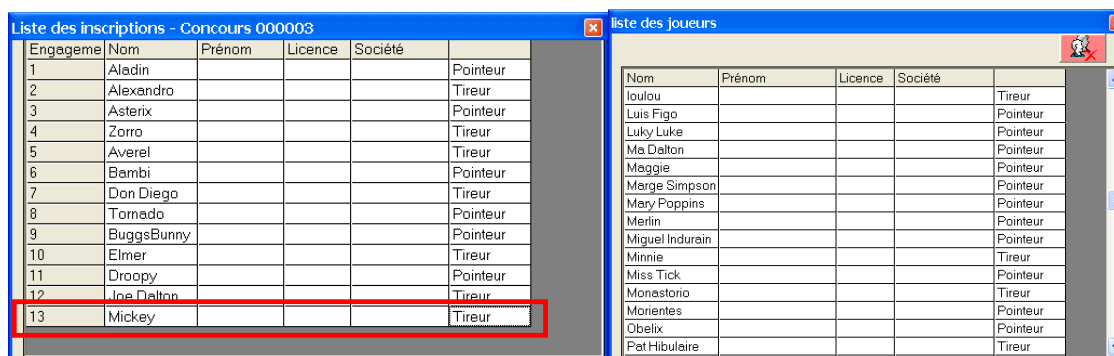
A screenshot of a software window titled 'liste des joueurs'. The window contains a table with columns for 'Nom', 'Prénom', 'Licence', 'Société', and a fifth column for player roles. The roles listed are 'Pointeur' and 'Tireur'. A red 'X' icon is visible in the top right corner of the window, corresponding to the 'Supprimer joueur' button mentioned in the text.

Nom	Prénom	Licence	Société	
Alice				Pointeur
Barthez				Tireur
Beckam				Pointeur
Belle				Pointeur
Bernardo				Tireur
Blanche-neige				Pointeur
Carlos Alberto				Pointeur
Cendrillon				Pointeur
Clochard				Pointeur
Daffy				Pointeur
Daisy				Tireur
Dingo				Tireur
Dumbo				Tireur
Fifi				Tireur
Geppeto				Pointeur

Si un joueur connu doit être enregistré dans un nouveau concours, il n'est pas nécessaire de le re-saisir. Il suffit de le désigner par un double clic. Si besoin, on peut alors modifier les données précédemment saisies ("Enregistrement des joueurs").

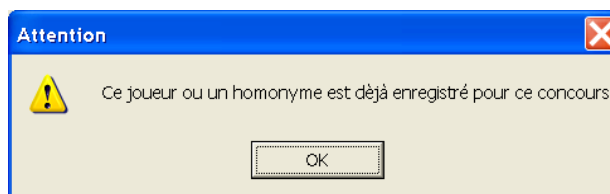


Après validation, le joueur est ajouté à la liste des joueurs inscrits et n'apparaît plus dans la liste des joueurs connus.



Les données concernant un joueur déjà inscrit peuvent être modifiées de la même manière (sélection et double clic). Après sélection pour modification, il peut aussi être supprimé. Il disparaît alors de la liste des inscrits et apparaît à nouveau dans la liste des joueurs connus.

Si l'on tente d'inscrire deux fois le même joueur (ou un homonyme), un message d'alerte est affiché.



7.2.2 Tri des listes (fonction valable dans la majorité des tableaux)

Pour trier les différentes listes selon le contenu d'une colonne, on faut placer le pointeur de la souris dans la colonne désirée et faire un clic en utilisant le bouton droit. Le tableau est alors présenté dans l'ordre croissant des données contenue dans la colonne choisie. La même opération répétée trie dans l'ordre inverse

Exemples de tri sur la colonne tireur/pointeur

7.2.3 Re dimensionnement de la largeur des colonnes (fonction valable dans la majorité des tableaux)

La largeur des colonnes de la plupart des tableaux est ajustable à l'aide de la souris.

Il faut positionner la souris dans la barre de titre du tableau, sur un séparateur de colonne. Le curseur de la souris prend la forme d'une double flèche. Il suffit de maintenir enfoncé le bouton droit et de se déplacer vers la droite ou vers la gauche.

7.2.4 Edition d'étiquettes

A tout moment, il est possible d'éditer des étiquettes auto-collantes. Par action sur le bouton "Etiquettes"



Bouton Etiquettes

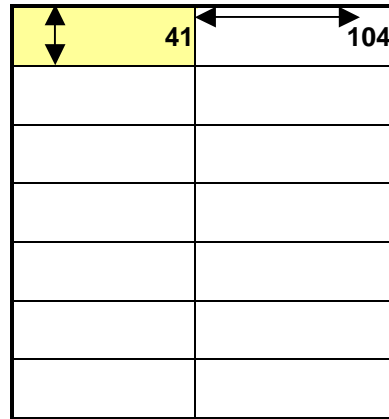
On peut préciser les bornes de début et fin de l'impression.

exemples :

- 1-20 édition des étiquettes pour les joueurs 1 à 20 inclus
- 10 du premier joueur engagé au dixième
- 10- du dixième au dernier joueur engagé
- 5-15 du cinquième au quinzième joueur engagé
- etc..

Le signe – est obligatoire.

Les planches utilisées sont des pages au format A4 de 7x2 étiquettes (104x41).
L'impression débute toujours en haut et à gauche.



Nous consulter pour obtenir d'autres formats

7.3 Tirages



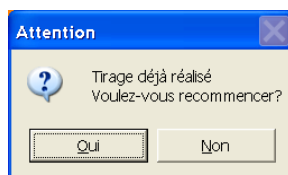
Enfin pour que le concours puisse commencer, il faut effectuer le tirage des parties.



Bouton Tirage

Le tirage aléatoire, s'applique à la composition des équipes, la désignation des rencontres et l'affectation des terrains. Toutes les parties sont tirées en une fois, on obtient immédiatement le tableau complet du déroulement du concours. Le tirage d'un concours peut être recommencé autant de fois que voulu .

Un message d'avertissement est affiché lorsqu'un tirage à déjà été réalisé.



7.3.1 Tableau des parties



Bouton Tableau des parties

Dès que le tirage a été réalisé, il est possible de consulter, pour chacun des tours, le tableau des parties (équipes, N°d'engagement et noms -si renseigné-, terrains).



Exemple : Au 1^{er} tour, l'équipe n°1 composée des joueurs 14 et 7 rencontrera l'équipe n°6 composée des joueurs 15 et 10.

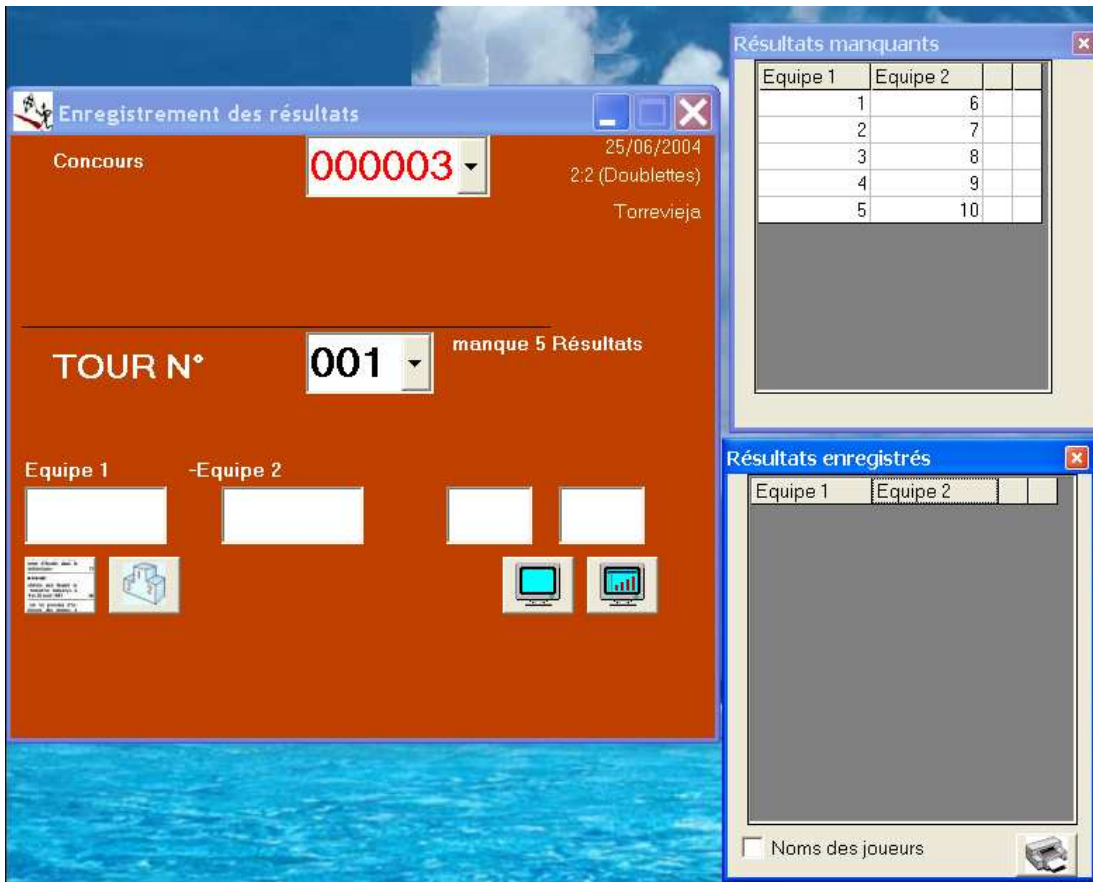
Le bouton "Imprimer" permet l'impression du tableau complet.



Bouton Imprimer

Enfin, il est à nouveau possible d'imprimer **la totalité** des étiquettes. Attention pas de bornes début et fin.

7.4 Enregistrement des résultats



Equipe 1	Equipe 2
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Equipe 1	Equipe 2
----------	----------

L'enregistrement des résultats est une opération particulièrement simple. A côté de l'écran d'enregistrement apparaissent la grille des résultats manquants et la grille des résultats déjà enregistrés.

Ces tableaux peuvent être triés (voir Equipes) et leurs colonnes redimensionnées.



Bouton Affichage des résultats manquants



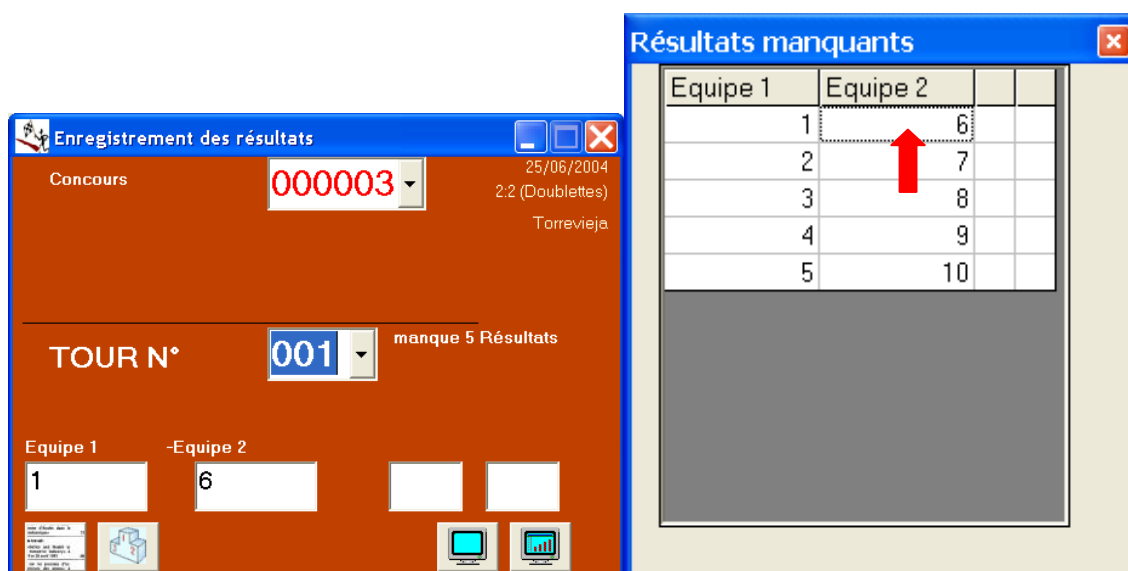
Bouton Affichage des résultats enregistrés

7.4.1 Saisie d'un nouveau résultat.

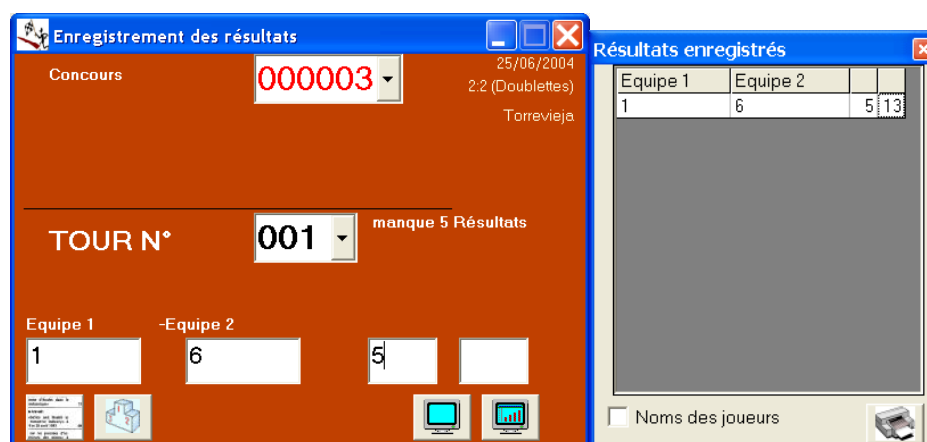
La saisie du résultat d'une rencontre, s'effectue après avoir sélectionné le tour. Généralement tous les résultats d'un même tour sont enregistrés consécutivement. Cette opération n'est donc pas à répéter à chaque partie. Les tableaux Résultats manquants et Résultats enregistrés sont mis à jour automatiquement.



On sélectionne l'une des équipes dans le tableau des résultats manquants par un clic de souris.



On saisit uniquement le score de l'équipe perdante (l'autre aura 13) et on valide la saisie par la touche "entrée" (clavier)



Le tableau des résultats enregistrés est mis à jour automatiquement.

Il est également possible de saisir le numéro de n'importe laquelle des équipes dans la zone Equipe 1. Après validation par la touche entrée, la rencontre se positionne automatiquement.

Enfin, la saisie des résultats peut être réalisée à partir de n° d'enregistrement d'un joueur. Pour cela vous définissez un caractère spécial dans la zone Rech joueur

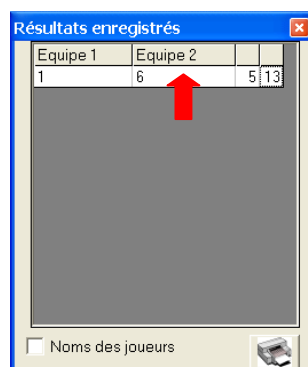
Puis vous saisissez le n° du joueur précédé de ce caractère.

Exemple le caractère + est défini comme indiquant qu'il s'agit d'une recherche par joueur.



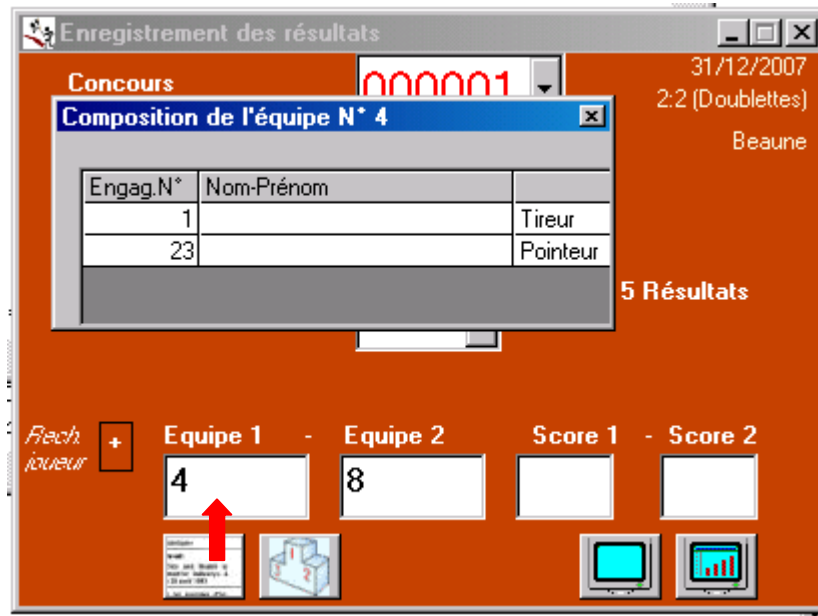
7.4.2 Modification d'un résultat.

Procéder de la même manière en sélectionnant une équipe dans le tableau des résultats enregistrés.



7.4.3 Vérification de la composition d'une équipe

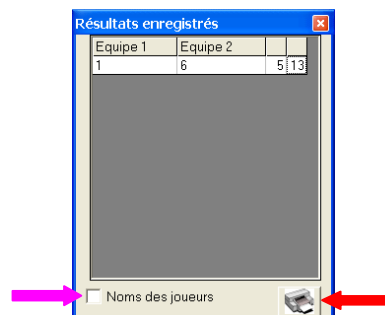
Lorsqu'une rencontre a été sélectionnée, il est possible de vérifier la composition de l'une ou de l'autre des équipes en réalisant un double clic dans la zone d'affichage du numéro de l'équipe souhaitée.



7.4.4 Impression de la liste des résultats enregistrés

L'impression de la liste des résultats enregistrés est réalisée sélectionnant d'abord le tour puis en agissant sur le bouton impression.

Si la case "Noms des joueurs" est cochée la composition de chaque équipe sera imprimée en regard de son numéro d'ordre.



7.4.5 Consultation du classement

Le bouton de commande "Palmarès" permet, d'afficher le classement au fil des résultats enregistrés .



Bouton Palmares

Classement après enregistrement d'un seul résultat

Podium

Classements du concours (Résultats Partiels)

Cl	Joueurs	Parties	Gagnées	Perdus	Pp	Pc	Dif.
1	002-	3	3	0	39	11	28
2	004-	3	3	0	39	14	25
3	007-	3	2	1	35	20	15
4	029-	3	2	1	34	14	20
5	026-	3	2	1	33	23	10
6	023-	2	2	0	26	5	21
7	019-	2	2	0	26	13	13
8	009-	2	2	0	26	17	9
9	027-	2	1	1	25	20	5
10	003-	2	1	1	21	13	8
11	017-	2	1	1	21	19	2
12	006-	2	1	1	20	21	-1
13	028-	2	1	1	19	21	-2
14	016-	2	1	1	16	14	2
15	012-	2	1	1	15	15	0

Compléter Calculer Imprimer

Différents classements peuvent être obtenus :

1) Positionner les paramètres

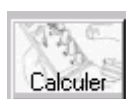
Podium

Classements du concours (Résultats Partiels)

Cl	Joueurs	Parties	Gagnées	Perdus	Pp	Pc	Dif.
1	002-	3	3	0	39	11	28

De + vers - De - vers + Indifférent

2) Relancer le calcul



7.4.6 Impression du classement

Le classement peut être imprimé.



7.4.7 Consultation et impression du tableau des parties

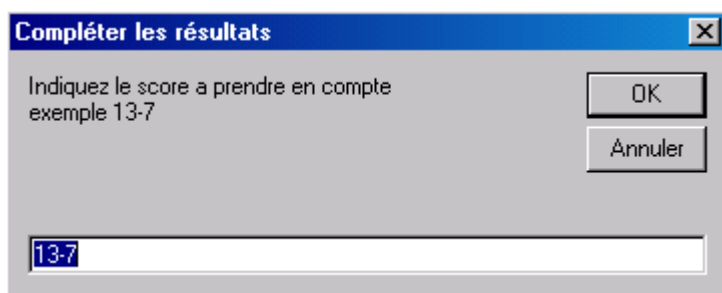
Il est toujours possible de consulter et d'imprimer le tableau des parties.

7.4.8 Fonction compléter

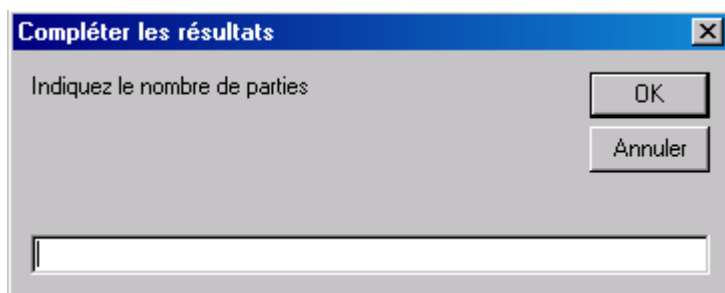


Si l'on ne souhaite pas jouer le tour complémentaire, il est possible d'utiliser la fonction « Compléter » pour affecter un résultat fictif aux joueurs qui ont été exemptés à l'un des tours.

Il faut d'abord indiquer le score qui sera pris en compte (généralement 13-7 mais tout autre score peut être saisi. Toujours commencer par 13 suivi du signe - exemple : 13-9)



Ensuite il faut indiquer le nombre de parties



Tous les joueurs qui n'ont pas le nombre de résultats indiqué ici, seront affectés d'autant de victoires sur le score indiqué.

8 Exemple de concours

Soit un concours de 25 joueurs (de 1 à 25) en doublettes se déroulant sur 4 parties
Dont 12 tireurs. Les tireurs sont les joueurs 1 à 12.

A) Le tableau des rencontres est calculé comme suit :

TOUR N°1		TOUR N°2	
Exempt(s)		Exempt(s)	
021		020	
>Terrain Libre		>Terrain Libre	
Equipe 6	Equipe 12	Equipe 6	Equipe 8
009-	012-	009-	010-
013-	019-	021-	014-
>Terrain N° 1		>Terrain N° 1	
Equipe 1	Equipe 7	Equipe 5	Equipe 7
002-	001-	003-	001-
020-	022-	013-	018-
>Terrain N° 2		>Terrain N° 2	
Equipe 2	Equipe 8	Equipe 1	Equipe 9
007-	010-	002-	005-
023-	018-	023-	016-
>Terrain N° 3		>Terrain N° 3	
Equipe 3	Equipe 9	Equipe 2	Equipe 10
008-	005-	007-	011-
017-	014-	017-	024-
>Terrain N° 4		>Terrain N° 4	
Equipe 4	Equipe 10	Equipe 3	Equipe 11
004-	011-	008-	006-
025-	016-	025-	019-
>Terrain N° 5		>Terrain N° 5	
Equipe 5	Equipe 11	Equipe 4	Equipe 12
003-	006-	004-	012-
015-	024-	015-	022-

Podium

Classements du concours (Résultats Partiels)

Cl	Joueurs	Parties	Gagnées	Perdus	Pp	Pc	Dif.
1	019-	2	2	0	26	7	19
2	005-	2	2	0	26	11	15
3	003-	2	2	0	26	16	10
4	015-	2	2	0	26	19	7
-	004-	2	2	0	26	19	7
6	012-	2	1	1	23	19	4
7	006-	2	1	1	22	14	8
8	002-	2	1	1	22	18	4
9	016-	2	1	1	22	22	0
10	024-	2	1	1	22	24	-2
-	011-	2	1	1	22	24	-2
12	018-	2	1	1	20	13	7
13	009-	2	1	1	19	16	3
14	013-	2	1	1	19	20	-1
15	010-	2	1	1	16	13	3

Compléter Calculer Imprimer

Podium

Classements du concours (Résultats Partiels)

Cl	Joueurs	Parties	Gagnées	Perdus	Pp	Pc	Dif.
12	018-	2	1	1	20	13	7
13	009-	2	1	1	19	16	3
14	013-	2	1	1	19	20	-1
15	010-	2	1	1	16	13	3
16	014-	2	1	1	16	15	1
17	025-	2	1	1	14	22	-8
18	021-	1	1	0	13	3	10
19	020-	1	1	0	13	5	8
20	022-	2	0	2	15	26	-11
21	017-	2	0	2	13	26	-13
22	001-	2	0	2	12	26	-14
23	007-	2	0	2	11	26	-15
24	023-	2	0	2	9	26	-17
25	008-	2	0	2	3	26	-23

Compléter Calculer Imprimer

Les joueurs 21 et 20 étaient exempts au 1^{er} et 2^{ème} tour.

Podium


Classements du concours Résultats Complétés (2)

Cl	Joueurs	Parties	Gagnées	Perdus	Pp	Pc	Dif.
12	018-	2	1	1	20	13	7
13	009-	2	1	1	19	16	3
14	013-	2	1	1	19	20	-1
15	010-	2	1	1	16	13	3
16	014-	2	1	1	16	15	1
17	025-	2	1	1	14	22	-8
18	021-	2	2	0	26	10	16
19	020-	2	2	0	26	12	14
20	022-	2	0	2	15	26	-11
21	017-	2	0	2	13	26	-13
22	001-	2	0	2	12	26	-14
23	007-	2	0	2	11	26	-15
24	023-	2	0	2	9	26	-17
25	008-	2	0	2	3	26	-23

Completer Calculer Imprimer

Après exécution de la fonction compléter à 2 parties avec le score 13-7

Les joueurs 20 et 21 ont été mis à jour.

Il faut faire  pour les classer.

Podium

Classements du concours Résultats Complétés (2)

Cl	Joueurs	Parties	Gagnées	Perdus	Pp	Pc	Dif.
1	019-	2	2	0	26	7	19
2	021-	2	2	0	26	10	16
3	005-	2	2	0	26	11	15
4	020-	2	2	0	26	12	14
5	003-	2	2	0	26	16	10
6	006-	2	1	1	22	14	8
7	004-	2	2	0	26	19	7
-	018-	2	1	1	20	13	7
-	015-	2	2	0	26	19	7
10	012-	2	1	1	23	19	4
-	002-	2	1	1	22	18	4
12	010-	2	1	1	16	13	3
-	009-	2	1	1	19	16	3
14	014-	2	1	1	16	15	1
15	016-	2	1	1	22	22	0

Completer Calculer Imprimer

Attention : Pour les besoins de la documentation, les paramètres ont été modifiés.

Toutes les parties sont tirées en une seule fois, le déroulement des parties et leur enregistrement peut donc se faire dès que les équipes sont disponibles. Il n'y a pas lieu de respecter l'ordre des tours et d'attendre la fin des parties qui s'éternisent.

9 Mon tirage

Appliquez vos propres modèles de tirages en sélectionnant le format "Mon tirage" lors de la phase d'enregistrement d'un concours.

Pour créer votre modèle de tirage :

Vous devez saisir le tirage dans un fichier nommé MELEE_3.CSV pour les concours en triplettes et MELEE_2.CSV pour les concours en doublettes. Ces fichiers sont placés dans le même répertoire que massilliaV1_3_3.exe.

Actuellement seule la version "triplettes" est réalisée.

Exemple pour 4 tours de 25 et 26 joueurs (voir le fichier proposé)

25 Joueurs

```
25;1;9;13;14;3;11;18;1
25;1;10;16;19;2;7;22;2
25;1;1;17;21;8;12;23;3
25;1;5;6;24;4;15;20;4
25;1;0;0;0;0;25;-1
25;2;25;8;14;3;13;15;2
25;2;2;4;19;9;21;22;3
25;2;5;16;18;10;23;24;4
25;2;1;11;12;6;17;20;1
25;2;0;0;0;0;7;-1
25;3;25;10;11;13;16;21;3
25;3;3;22;23;2;15;18;4
25;3;4;8;9;7;17;19;1
25;3;1;20;24;6;12;14;2
25;3;0;0;0;0;5;-1
25;4;1;6;23;3;10;21;4
25;4;4;11;17;5;9;25;1
25;4;7;13;20;2;8;16;2
25;4;12;15;22;14;18;24;3
25;4;0;0;0;0;19;-1
```

26 Joueurs

```
26;1;26;13;14;3;11;18;-1
26;1;10;16;19;2;7;22;-2
26;1;1;17;21;8;12;23;-3
26;1;5;6;24;4;15;20;-4
26;1;0;0;0;0;25;9;-5
26;2;25;8;14;3;13;15;-6
26;2;2;4;19;9;21;22;-7
26;2;5;26;18;10;23;24;-8
26;2;1;11;12;6;17;20;-9
26;2;0;0;0;0;7;16;-10
26;3;25;10;11;13;16;21;-11
26;3;3;22;23;2;15;18;-12
26;3;4;8;9;7;26;19;-13
26;3;1;20;24;6;12;14;-14
26;3;0;0;0;0;5;17;-15
26;4;1;6;23;3;10;21;-16
26;4;4;11;17;5;9;25;-17
26;4;7;13;20;2;8;16;-18
26;4;12;15;22;14;18;24;-19
26;4;0;0;0;0;19;26;-20
```

Chaque ligne se compose ainsi :

25;.;.;.;.;.;.;.;.;

25 = nombre de joueurs

.;1;.;.;.;.;.;.;.;

1 = Numéro du tour

.;. ;9;13;14;.;.;.;

9; 13;14 = N° des joueurs de la 1^{ère} équipe

.;.;.;.;. ;3;11;18;.

3; 11;18 = N° des joueurs de la 2^{ème} équipe

.;.;.;.;.;.;1

1= N° du terrain.

numéro -x = terrain libre.

Cas des exempts:

Des exempts sont définis si : le 3^{ème} chiffre est zéro et le terrain est -x.

25;4;0;.;.;.;19;-1

Dans cet exemple, le 19 est exempt au tour 4 d'un concours de 25 joueurs.

26;4;0;0;0;0;19;26;-20

Dans cet exemple le 19 et le 26 sont exempts au tour 4 d'un concours de 26 joueurs.

Modèles et tirages :

Les tirages enregistrés dans les fichiers MELEE_3.CSV et MELEE_2.CSV ne sont pas utilisés en l'état, ce sont des modèles.

Chaque numéro ne correspond pas au numéro d'enregistrement du joueur mais en réalité à un numéro de jeton. C'est au moment du tirage, que l'association joueur<->jeton est réalisée ainsi, plusieurs tirages successifs donneront toujours des tableaux différents.

Pour brouiller encore un peu plus les cartes, l'ordre des tours est aléatoire.

IMPORTANT :

Les tireurs sont toujours associés aux numéros de jeton les plus petits.

Exemple : soit 24 joueurs en triplettes les numéros de 1 à 8 sont affectés aux tireurs et les numéros 9 à 24 aux pointeurs. Si il manque des tireurs, ils sont remplacés par des pointeurs et inversement.

Pour réinitialiser la table des tirages :

Si un tirage ne donne pas entière satisfaction, il est possible de remettre à zéro le contenu de la table des modèles.

Attention c'est la totalité des modèles ou seulement tous les modèles triplettes (MELEE_3.CSV) ou seulement tous les modèles doublettes (MELEE_2.CSV), chargés en mémoire qui sont supprimés.

Mais les fichiers MELEE_3.CSV et MELEE_2.CSV existant ne sont pas modifiés. Il est toujours possible de les réutiliser en l'état ou après modification.