



ARBITRAGE



UTILISATION DE SIGLES



I/ Mise à jour

1. Avant chaque nouvelle saison

SIGLES propose de « nettoyer » le dossier « SIGLES » : il peut supprimer tous les fichiers de l'année précédente. Pour se faire, cliquer sur le bouton **SUPPRESSION AUTOMATIQUE DE TOUS LES FICHIERS DU COMITE** (il est bien spécifié en dessous, **A UTILISER SEULEMENT EN FIN DE SAISON**).

Cette opération permet également au logiciel de se mettre à jour : l'année en cours doit apparaître sur la page d'accueil.

2. Avant tout tournoi

Le fichier des joueurs est constamment modifié. Aussi, pour mettre à jour ce fichier :

- Aller sur le site de la ffsc ;
- Cliquer sur l'onglet **Arbitrage** ;
- Sous Sigles, cliquer sur **Guide de mise à jour** ;
- Cliquer sur le lien **SetupSIGLES_tournoi.exe** ;
- Suivre les instructions, le fichier sera mis à jour.

II/ Créer le tournoi

Dans le **MENU PRINCIPAL**, cliquer sur :

GESTION DES EPREUVES

Procéder par ordre :

1. CHOIX DE L'EPREUVE

Remplir les cases :

- Dans les listes déroulantes :
 - * Epreuves par centres ou
 - * Epreuves locales
- Renseigner :
 - * Nombre de parties
 - * Individuel ou paire
 - * Tarif (Facultatif)

Enfin, donner un nom au tournoi, **valider par la touche ENTREE.**

Dans la **ZONE DE VALIDATION** :

- taper le n° (Y02) ou le lieu (DRAGUIGNAN) où se déroule l'épreuve
- valider l'épreuve : cliquer sur **OK**.

2. GESTION DES JOUEURS

Dans la partie supérieure (**INSCRIPTION D'UN NOUVEAU JOUEUR**), positionner le curseur à côté du champ « **NOM** : ». Taper les premières lettres du nom du joueur. C'est la façon la plus simple.

Si le nom n'apparaissait pas, un autre moyen est proposé : le numéro de licence (qu'il est possible de récupérer via le fichier joueurs de duplitop). Positionner le curseur à côté du champ « **NLIC** : ». Taper le numéro de licence.

Dès que le nom du joueur apparaît dans la liste en-dessous, cliquer directement sur le nom du joueur (ou sur le numéro de licence) pour le choisir. Le nom s'affiche alors dans la **FICHE DU JOUEUR**, à droite de l'écran.

Elle doit être complétée, grâce au tableau **AIDE A LA SAISIE** (en-dessous de la **FICHE DU JOUEUR**) :

- PAYE
- Table fixe

Pour valider l'inscription, cliquer sur **OK**.

Répéter la manœuvre pour tous les joueurs.

Pour modifier la fiche d'un joueur ou le supprimer, utiliser le cadre en-dessous d'**INSCRIPTION D'UN NOUVEAU JOUEUR : REPRISE D'UN JOUEUR DÉJÀ INSCRIT**.

Cliquer sur le joueur concerné, modifier directement la **FICHE DU JOUEUR** ou cliquer sur **SUPPRIMER CE JOUEUR** (dans la **ZONE DE VALIDATION**).

ATTENTION : pour valider une modification sur la fiche du joueur, il faut cliquer impérativement sur le bouton **OK**.

Cas particulier : un joueur n'existe pas dans la base, il faut alors le créer directement dans le cadre **FICHE DU JOUEUR**. Sont **OBLIGATOIRES** les champs Nom, Prénom, Série (888 pour signifier que c'est un nouveau joueur) et Club (même fictif).

3. Tournoi en paires

Avant de former des paires, il faut que tous les joueurs soient inscrits. Pour se faire il faut passer par le tableau **1. Inscription d'un nouveau joueur**.

Confirmer par la **ZONE DE VALIDATION** en cliquant sur **OK**.

A chaque inscription, il faut répondre « **oui** » à la question :
« *Voulez-vous valider la paire : nom_du_joueur - ?* »

Pour créer une paire, aller dans : **Reprise d'un joueur déjà inscrit.**

Cliquer sur un nom de joueur d'une paire à former.

Choisir ensuite le nom du deuxième joueur qui formera la paire dans la **zone 2. Choix du partenaire des paires.**

Cliquer sur le nom et confirmer dans la **ZONE DE VALIDATION : OK**

Répondre « **oui** » à la question : « *Voulez-vous valider la paire : nom_du_joueur – nom_du_joueur ?* ».

A noter : du côté de Duplitol, si le choix a été fait d'importer les noms depuis la base de sigles, donc depuis une clé USB, SEULS les PREMIERS NOMS de l'équipe seront importés. Cela signifie qu'il faudra choisir sur Duplitol, « Partie individuelle » et non « Partie en paires ».

4. Tournoi Interclubs

(**A noter** : un joueur peut jouer dans un autre centre. Il ne faut donc pas le supprimer de Sigles, mais libérer sa table au niveau de l'arbitre. Afin d'avoir les résultats complets de l'équipe dans laquelle il est inscrit, il faut téléphoner au centre qui accueille ce joueur pour connaître ses scores et les rentrer manuellement dans la base).

Pour créer les équipes, il faut choisir dans **CHOIX D'UNE NOUVELLE EPREUVE, Epreuves par centres : QUALIFS INTERCLUB.**

Dans la **GESTION DES JOUEURS**, rentrer le code du club dans ***l'Inscription d'un nouveau joueur*** : les noms de tous les joueurs de ce club apparaîtront. Il sera plus facile ainsi de constituer les équipes.

Dans la partie **FICHE JOUEUR**, il faudra soit garder le nom de l'**EQUIPE** donné par défaut, soit en donner un nouveau.

Pour voir les joueurs déjà inscrits, aller dans ***Reprise d'un joueur déjà inscrit.***

L'attribution des numéros de table se fait par **ATTRIBUTION OU MODIFICATION DES N° DE TABLE** dans la **GESTION DES PARTIES.**

Entre chaque partie, on peut modifier la composition des équipes :

- 1- Cliquer sur **REPRISE DES N° DE TABLE DE LA PARTIE PRECEDENTE** ;
- 2- Cliquer sur **ATTRIBUTION OU MODIFICATION DES N° DE TABLE** ;
- 3- Passer en revue les joueurs inscrits ;
- 4- Supprimer le numéro de la table du joueur qui doit être modifié ;
- 5- Cliquer sur le nom de l'équipe dans laquelle le joueur joue s'il faut ajouter un nouveau joueur sinon attribuer directement le numéro de table au joueur remplaçant et dont le nom se trouve en début de liste ;
- 6- Cliquer sur **AJOUTER UN JOUEUR**, rentrer le nom du joueur ;
- 7- Supprimer le numéro de table au joueur qui sort de l'équipe ;
- 8- Attribuer ce numéro au joueur entrant dans l'équipe ;
- 9- **Valider** pour confirmer les changements.

Répéter les étapes 4 à 8 en fonction du nombre de modifications.

III/ Gérer le tournoi

3. GESTION DES PARTIES

Attribuer les numéros de tables : appuyer sur le bouton **ATTRIBUTION AUTOMATIQUE DES N° DE TABLES**.

Cette attribution se fait UNIQUEMENT en début de tournoi et entre deux parties SI ON CHANGE DE PLACE.

Une liste s'affiche, imprimer :

- **PAR ORDRE ALPHABETIQUE**
- **PAR ORDRE PLACE**

Préparer les clés pour duplitop :

a) Juste après avoir attribué les tables

Dans le menu **ATTRIBUTION AUTOMATIQUE DES N° DE TABLES**, appuyer sur la touche : **EXPORTER LES N° DE TABLES ET NOMS DE JOUEURS VERS DUPLITOP**.

b) En cas de changement de tables

Dans le menu **SAISIE, VERIF, MODIFICATION MANUELLE DE N° DE TABLES**, appuyer sur **EXPORTER LES N° DE TABLES ET NOMS DE JOUEURS VERS DUPLITOP**.

Gérer les absents, intervertir des joueurs

Toute modification de joueurs, avant la partie, fait l'objet d'une manipulation sur SIGLES : il peut s'agir d'une modification de table, d'un absent, d'un joueur qui s'inscrit le jour même.

Dans tous les cas, cliquer sur **SAISIE, VERIF, MODIFICATION MANUELLE DES N° DE TABLES**.

A noter :

A ce niveau, on est dans la **MODIFICATION DES NUMEROS DE TABLE – PARTIE 1**. Ainsi, on peut modifier le numéro de la table d'un joueur directement en tapant le numéro.

On peut également opérer d'autres modifications en cliquant sur le bouton correspondant à la manipulation envisagée.

Avant tout, dans le champ table, sélectionner, par un clic, le numéro de table concerné par la modification.

- Changement de table d'un joueur

Cliquer sur **CHANGEMENT DE JOUEUR A CETTE TABLE.**

On peut inscrire **DIRECTEMENT** un joueur en tapant les premières lettres du nom du joueur.

Si la fenêtre reste vide, cliquer sur l'endroit où le nom doit apparaître dans le menu déroulant et appuyer sur la touche « flèche vers le haut » du clavier.

Sélectionner le joueur en cliquant dessus.

Une mini fiche s'ouvre à gauche.

Valider en cliquant sur **OK.**

- Absent

Cliquer sur **CETTE TABLE EST VIDE : LA SUPPRIMER**, cela correspondra à un joueur grisé sur Duplitop.

- Ajout d'un joueur

Cliquer sur **AJOUT D'UN JOUEUR EN FIN DE LISTE.**

Taper les premières lettres du nom du joueur.

Si la fenêtre reste vide, cliquer sur l'endroit où le nom doit apparaître et appuyer sur la touche « flèche vers le haut » du clavier.

Sélectionner le joueur en cliquant dessus.

Une mini fiche s'ouvre à gauche.

Valider en cliquant sur **OK.**

Une fois toutes les modifications effectuées, ne pas quitter sans appuyer sur le bouton **VALIDER.**

IV/ Saisie des scores

Pour saisir les scores :

Cliquer sur **SAISIE DES SCORES.**

Comme indiqué, il faut taper le top de la partie dont on va saisir les scores.

Valider avec la touche **ENTREE.**

Pas de panique, si une erreur se glisse au niveau du top de la partie, SIGLES propose de le supprimer (bouton : **SUPPRESSION D'UN TOP**).

Saisir un nouveau top.

Cliquer sur **IMPORTATION AVEC TABLES FIXES AVEC DUPLITOP.**

Sélectionner le lecteur adéquat.

ATTENTION : pour importer tout d'un coup, NE DOIVENT FIGURER A LA RACINE (d:/fichier resultats.txt) DE LA CLE QUE LES RESULTATS DE LA PARTIE CONCERNEE.

Ainsi, avant de transférer les résultats de la partie suivante, il faut « archiver » les résultats de la précédente partie.

Avant de quitter :

Vérifier certains résultats, un score par feuille d'arbitrage (par exemple).

Cliquer sur **VALIDER LA SAISIE EN COURS**.

Changement d'un score

Si d'aventure, le score d'un joueur doit être modifié, cliquer sur **MODIFIER ou SUPPRIMER LES SCORES**.

Cliquer sur le score à modifier, rentrer le nouveau score, valider.

V/ Impression des résultats

- Imprimer les résultats d'une partie

Dans le module **IMPRESSION**, cliquer sur le numéro de la partie en-dessous de **DU CLASSEMENT DE LA PARTIE**.

- Imprimer le cumul du tournoi

Dans le module **IMPRESSION**, cliquer sur le numéro de la dernière partie qui se cumule avec la (les) précédente(s) en-dessous de **DES CLASSEMENTS, PREMIERS PAR SERIES ET CATEGORIE APRES LA PARTIE**.

VI/ Déroulement du tournoi

Après la première partie et/ou après avoir imprimé les résultats de la partie précédente, il faut préparer la partie suivante.

2 possibilités :

Soit on change de place, et il faut refaire une attribution automatique des tables.

Soit on garde les mêmes places : **REPRISE DES N°TABLE DE LA PARTIE PRECEDENTE**.

VII/ Fin du tournoi

Pour calculer le nombre de points et entériner le classement, appuyer sur la touche **CLASSEMENT FINAL**.

Appuyer sur la touche **LANCER LE CALCUL DES POINTS**.

VIII/ Transmission des résultats

- *En direct vers la Fédé*

Au préalable, il faut exporter les résultats **DE LA PARTIE** sous la forme d'un fichier.csv sur une clé.

Dans le cadre **IMPRESSION**, cliquer sur le numéro de la partie sous **DU CLASSEMENT DE LA PARTIE** (1, 2 ou 3), cliquer ensuite sur **Exporter au format csv**.

La transmission des résultats se fait depuis la FICHE PERSONNELLE du directeur du tournoi.

Dans « Résultats provisoires » :

- Sélectionner le tournoi ;
- Sélectionner la partie (1, 2 ou 3) ;
- Entrer le score de la partie ;
- Choisir le fichier.csv qui a été exporté ;
- Cliquer sur « Valider ».

On peut visualiser le résultat en cliquant sur « Résultats provisoires ».

- *En fin de partie, vers le webmaster*

Dans **CLASSEMENT FINAL**, appuyer sur la touche **Exporter au format csv ET xls**.

Dans **SAUVEGARDE, RESTAURE, SUPPRESSION DES TABLES EXPORT VERS EXCEL**, dans **GESTION DES EPREUVES**, choisir une table et taper sur la touche **SAUVEGARDE**.

Cette manipulation génère 3 fichiers (Voir paragraphe suivant) qui devront être transférés au webmaster du Comité.

IX/ Importer/exporter de sigles dans sigles

Pour utiliser des fichiers de sigles à sigles aller dans **GESTION DES EPREUVES** du menu principal.

Appuyer sur le bouton **SAUVEGARDE, RESTAURE, SUPPRESION DES TABLES, EXPORTE VERS EXCEL**.

a) Exporter

Comme indiqué, choisir, par un clic, le nom de la table que l'on veut traiter.

Appuyer sur le bouton **SAUVEGARDE**. Choisir l'unité de stockage.

La sauvegarde génère 3 fichiers « Data Base File » :

- Nom_de_base
- Nom_de_baseA
- listth2

Il faut transférer ces trois fichiers pour pouvoir les restaurer sur un autre sigle.

b) Importer

Appuyer sur le bouton **RESTAURATION**. Choisir l'unité de stockage.

Les trois fichiers apparaissent.

Il faut choisir le fichier « Nom_de_base », UNIQUEMENT. C'est ce fichier qui permet de récupérer toutes les données.