

UTILISATION DE SIGLES-TOURNOI

1. INSTALLATION ET MISE A JOUR DE SIGLES

Vérifier avant de créer un tournoi que SIGLES est bien à jour.

Aller sur le site de la Fédé <http://www.ffsc.fr/>

Cliquer sur le menu **ARBITRAGE**

Dans la fenêtre de gauche cliquer sur **SIGLES** puis **TELECHARGEMENT**

Rendez-vous à l'emplacement où vous avez enregistré **SetupSIGLES_tournoi.exe** (généralement dans le dossier « Téléchargement ») et double cliquez sur le fichier.

Pour une première installation, lire les instructions données sur le site dans la rubrique :

« Installation et mise à jour de SIGLES »

Suivre les instructions affichées à l'écran

Un dossier Sigles_Tournoi est créé dans C:// ainsi qu'un dossier Doc Sigles

Un raccourci Sigles_tournoi se trouve sur le bureau

La **MISE A JOUR** se fait de la même façon

A noter qu'il existe un raccourci - avec la date de mise à jour - sur la page d'accueil du site du Comité

2. GESTION DES EPREUVES

Ouvrir Sigles en cliquant sur le raccourci du bureau

Cliquer sur le bouton **GESTION DES EPREUVES** puis **CHOIX DE L'EPREUVE**

Vérifier que votre club est bien enregistré (zone tout en haut de l'écran).

Si non cliquer sur **EFFACER**. Dans ce cas, quand vous créez votre épreuve, Sigles vous demandera de sélectionner votre club et si vous voulez l'enregistrer définitivement. Répondre **OUI**

CHOIX D'UNE NOUVELLE EPREUVE

Il est très important de bien choisir l'épreuve concernée :

2 Menus déroulants

Par centres : Phase 1 Phase 2 etc.

Epreuves locales : essentiellement pour les TH.

NB : vous pouvez utiliser Séance de club ou TH pour vous entraîner

La table est créée (in **Zone de validation** à droite). Le nom est très important pour identifier les fichiers lors de la collecte des résultats

Le fichier principal a la forme **M23PHASE1.db**

1 ou 2 autres fichiers sont créés selon l'épreuve : M23PHASE1A.db pour les arbitres et M23PHASE1GP.db pour le Grand Prix

*Il est possible de modifier le nom du fichier en tapant son nom dans l'encadré **NOM DU TOURNOI** (en bas dans la zone Choix d'une nouvelle épreuve) Choisir un nom de 8 caractères maxi et valider avec la touche **ENTREE***

Valider avec la touche **OK** dans la zone de validation (encadré jaune droite)

Quand votre épreuve sera créée, elle apparaîtra dans la zone verte en bas de l'écran **REPRISE D'UNE EPREUVE DEJA DEFINIE**

Ceci vous permettra de reprendre la gestion de votre épreuve à tout moment (continuer d'inscrire des joueurs, faire des modifications etc.)

3. GESTION DES JOUEURS

Dans Gestion des Epreuves cliquer sur **GESTION DES JOUEURS**

INSCRIPTION D'UN NOUVEAU JOUEUR : pour inscrire les joueurs

Taper M dans **Comité** si vous désirez n'avoir que les joueurs du Comité

Taper le nom du joueur dans la zone NOM

Cliquer sur son N° de licence

La fiche Joueur est remplie. **Taper O pour une table fixe.** Vérifier ses coordonnées. Corriger éventuellement

Valider avec

Si le joueur n'existe pas dans la liste de classement, saisir son nom dans le cadre jaune en respectant la typographie officielle (nom en majuscule, prénom en minuscule, série, club, pays, catégorie)

: pour vérifier les données concernant le joueur et surtout lui **attribuer une table fixe** (taper O à côté de Table fixe)

: pour supprimer un joueur ou modifier sa fiche. Taper le nom du joueur dans la zone NOM

Cliquer sur quand la saisie est terminée

La saisie peut être reprise, corrigée, complétée à tout moment **avant le jour du Tournoi**

Pour cela, aller dans GESTION DES EPREUVES puis CHOIX DE L'EPREUVE et cliquer sur le nom de l'épreuve dans la **zone verte en bas de l'écran**. Valider avec OK

TOURNOI EN PAIRES

Les inscriptions en paires se font comme les inscriptions individuelles, à la différence près que pour spécifier le partenaire de paire, il faut que ce dernier soit préalablement inscrit.

Vous le choisirez dans la table en bas à droite de l'écran

4. GESTION DES PARTIES

Dans l'ordre de classement. A faire avant chaque partie pour impression et affichage des listes

Partie 1 : après saisie définitive des joueurs

Partie 2, Partie 3... après saisie et validation des scores

Exporter N° de table dans DUPLITOP sur une clé USB vierge de préférence

Permet aux arbitres d'importer les noms de leurs joueurs

A utiliser le **jour du Tournoi** pour d'éventuelles modifications

A faire **avant la saisie des scores**

3 options :

a. **Changement de joueur à cette table** : utile pour mettre un retardataire non inscrit à une table vide (joueur absent) ou changer de place 2 joueurs

b. **Cette Table est vide, la supprimer** : pour supprimer les joueurs absents le jour du Tournoi. Il est indispensable de supprimer les joueurs absents pour une bonne saisie des résultats. Un joueur absent non supprimé aura zéro point et faussera le calcul du M

c. **Ajout d'un joueur à la fin** : permet d'enregistrer un joueur retardataire non inscrit le jour du Tournoi, s'il n'y a aucune table vide. Sinon, utiliser « changement de joueur à cette table »

Pour a et b, sélectionner la table à modifier par un clic. Ne pas oublier de **valider les changements**

5. SAISIE DES SCORES

A. A la fin de chaque partie, collecter les résultats auprès des arbitres

a. **Saisir le TOP de la partie** et valider avec la touche ENTREE

b. **Saisir les scores des joueurs**

✓ Manuellement, en utilisant la touche ENTREE après chaque saisie de score

- ✓ Ou à partir d'une clé USB. Dans ce cas cliquer sur **IMPORTATION AVEC TABLES FIXES AVEC DUPLITOP**.
(Voir utilisation de Duplitop)

Ne pas oublier de valider les scores saisis en cliquant sur **VALIDER LA SAISIE EN COURS**

Options de la fenêtre **SCORES**

Suppression d'un TOP : pour recommencer toute la saisie en cas d'erreur ou d'anomalie

Modifier ou Supprimer Reprendre la saisie... permet de modifier le score d'un joueur (ex. litige) ou de reprendre la saisie **manuelle** des scores

Différentes **options d'impression** sont aussi disponibles sur cette page

B. Une fois les scores saisis et validés

Faire **ATTRIBUTION DES N° DE TABLE** pour la partie 2 pour afficher le classement des joueurs et leur nouveau N° de table. Idem pour la partie 3 etc.

REPRISE DES N° DE TABLE DE LA PARTIE PRECEDENTE A n'utiliser que si les joueurs ne changent pas de place entre les parties

A la fin du Tournoi, ne pas oublier de cliquer sur **CLASSEMENT FINAL**

Quand tout est validé, cliquer sur **TERMINER LA GESTION DES PARTIES**

6. ENVOI DES RESULTATS

A la Fédé pour vos TH : classements@ffsc.fr

A Thomas Sauvaget pour les épreuves par centres : t_sauvaget@hotmail.com

2 possibilités

A. Utiliser le bouton **ENVOI PAR INTERNET dans **GESTION DES EPREUVES****

Sélectionner la table dans MENU PRINCIPAL/ GESTION DES EPREUVES/ CHOIX DE L'EPREUVE puis cliquer sur le nom dans la zone verte REPRISE D'UNE EPREUVE DEJA DEFINIE

Cliquer sur ENVOI PAR INTERNET dans GESTION DES EPREUVES et suivre les indications

ATTENTION

Le bouton ENVOI PAR INTERNET ne fonctionne pas avec tous les logiciels de messagerie. Dans ce cas utiliser la sauvegarde sur clé USB

Il est possible aussi qu'il soit nécessaire de fermer le logiciel de messagerie avant de cliquer sur ENVOI PAR INTERNET

B. Ou faire une SAUVEGARDE des fichiers sur une clé USB ou dans Mes Documents (DOC Sigles) et les envoyer par mail en pièces jointes

Sélectionner la table comme ci-dessus

Puis cliquer sur le bouton **SAUVEGARDE RESTAURE SUPPRESSION...** dans GESTION DES EPREUVES

Cliquer sur le nom de la table à envoyer dans le tableau puis sur **SAUVEGARDE**

Choisir la lettre de la clé USB dans le menu déroulant ou Mes Documents

Ensuite ouvrir son logiciel de messagerie et envoyer les fichiers présents sur la clé USB ou dans le dossier Doc Sigles, par mail en pièces jointes : **Le fichier principal machin.db évidemment, éventuellement le ou les fichiers machinA.db et machinGP.db, et surtout ne pas oublier le petit fichier Listth2.db** indispensable pour la collecte des résultats