



GESTION_MATCH_CVDP

UTILISATION DE L'APPLICATION

Installation.

1. Décompresser le 'Fichier.zip' téléchargé de votre site « le-palet.com » et tous ces éléments dans un seul et même « Dossier » (Par défaut « **Gestion_Match_CVDP** »).
2. Vous devez vous assurer de travailler avec « Office Excel 2010 » minimum ou supérieur (Rien ne permet de prétendre à un bon fonctionnement avec un autre « Office » inférieur ou dérivé).
3. En aucun cas vous ne devez déplacer un fichier existant de ce « Dossier » vers un autre, cela compromet le bon fonctionnement d'utilisation de cette « **Application** ».

Utilisation Primaire.

A la première ouverture de votre fichier de travail vous accédez directement à la page « **Liste** », celle-ci vous permet de notifier votre club et le club visiteur de la journée en cours (Merci de lire le mode d'emploi avant toute utilisation de « l'**Application** » voir « **Page 2** » de ce document).

Notez qu'avant la toute première utilisation il vous faudra mettre à jour les licenciés de chaque club par un simple « Copier-Coller » à l'aide d'un fichier « **Licences_Groupe** » qui vous sera envoyé par la CVDP avant le premier match de la saison en cours, ensuite entre la date des validations des licences et celle du 30 novembre, vous devrez vous assurer de tenir informé tous les clubs de votre groupe (Groupe A, ou B, ou C) de votre ou de vos nouveaux licenciés dernièrement enregistrés au CDSMR, un club qui n'a pas reçu l'information de la dernière mise à jour (Licencié(s)), peut refuser d'inscrire le joueur si celui-ci ne figure pas dans la page « **Licenciés** » au jour J du match, cependant et s'il le désire, il pourra le faire le soir du match puisqu'il suffit simplement de saisir le « **NOM et le Prénom** » du joueur si le responsable du club adverse peut démontrer de son enregistrement valide au CDSMR.


Dans l'intérêt de chacun, la commission CVDP compte sur vous, pour une gestion exemplaire de vos licenciés « Groupe par Groupe ».

MODE D'EMPLOI.

Renseigner les Clubs.



1. Cliquer sur l'icône « **Licenciés** » (Flèche vers la droite).

MATCH 		 Démarrer	Licenciés 	
0	0		0	0
0 A Inscrits <input type="text"/>	Club Local 0 licenciés	Saison 2019-2020	0 B Inscrits <input type="text"/>	Club Visiteur 0 licenciés

2. Renseigner les clubs de votre « **Groupe** », il suffit de saisir le numéro de votre club dans la cellule encadrée jaune des colonnes bleues (Votre Club) et ensuite renseigner les autres clubs de votre groupe dans les colonnes vertes claires (Autres Clubs) puis faire un « Copier-Coller » du fichier « **Licences_Groupe** » club par club que vous recevrez avant le premier match de la saison en cours de tous les licenciés vers votre « **Application** ».

[illegible]

3.  Cliquer sur l'icône « **Retour Liste** » (Flèche vers la gauche).

Vous êtes maintenant prêt à utiliser l'application « Gestion Match CVDP ».

Renseigner les Licenciés.



- Cliquer sur le menu « **Démarrer** » (Nous sommes sur la page **Liste**).
- Cliquer sur « **Votre Club** », notez que vous n'aurez à le refaire que si vous avez une mise à jour des licenciés.
- Renseigner le club « **Visiteur** » et numérotter les licenciés dans la colonne à gauche de ceux-ci « **Inscrits** ».

Menu - Choix des Clubs

Challenge



Coupe



Votre Club

10	LA ROCHE SUR YON (10)
----	-----------------------

Vos Clubs Visiteurs

50	COËX (50)
80	L'ŒIE (80)
57	MOUCHAMPS (57)
47	SAINT HILAIRE DE LOULAY (47)
59	SAINTE CECILE (59)

Championnat



Effacer N° Inserts



Mise à jour des Clubs



Autres Clubs

Imprimer les "Listes A et B"



Exemple émis d'une division D3-A de la saison 2019-2020

Attribuer un numéro.

L'ordre des numéros à inscrire est aléatoire et n'a donc aucune importance.

Championnat : Vous devez attribuer un numéro par joueur présent dans la salle.

Coupe ou Challenge : Vous devez attribuer deux fois le même numéro pour constituer une équipe et ceci à toutes les équipes (2x8, 2x11, 2x7, 2x15, etc.).

Championnat

MATCH		Licenciés	
10	LA ROCHE SUR YON (10)	50	COEX (50)
35 B	Club Local	32 A	Club Visiteur
Inscrits	40 licenciés	Inscrits	40 licenciés
29	PIERRE Paul	14	PAUL Jacques
25	PIERRE Paul		PAUL Jacques
35	PIERRE Paul	23	PAUL Jacques
1	PIERRE Paul	11	PAUL Jacques
14	PIERRE Paul	9	PAUL Jacques
3	PIERRE Paul	27	PAUL Jacques
27	PIERRE Paul		PAUL Jacques
8	PIERRE Paul	20	PAUL Jacques
11	PIERRE Paul	32	PAUL Jacques
PIERRE Paul		31	PAUL Jacques
5	PIERRE Paul	25	PAUL Jacques
22	PIERRE Paul		PAUL Jacques
20	PIERRE Paul	21	PAUL Jacques
23	PIERRE Paul	3	PAUL Jacques
PIERRE Paul		12	PAUL Jacques
21	PIERRE Paul	1	PAUL Jacques
28	PIERRE Paul		PAUL Jacques
33	PIERRE Paul	16	PAUL Jacques
34	PIERRE Paul	19	PAUL Jacques
17	PIERRE Paul	30	PAUL Jacques
4	PIERRE Paul	18	PAUL Jacques
		7	PAUL Jacques

Coupe

MATCH		Licenciés	
10	LA ROCHE SUR YON (10)	50	COEX (50)
17 B	Club Local	18 A	Club Visiteur
Inscrits	40 licenciés	Inscrits	40 licenciés
8	PIERRE Paul	3	PAUL Jacques
11	PIERRE Paul	9	PAUL Jacques
PIERRE Paul		14	PAUL Jacques
7	PIERRE Paul	5	PAUL Jacques
8	PIERRE Paul	2	PAUL Jacques
15	PIERRE Paul	3	PAUL Jacques
13	PIERRE Paul	11	PAUL Jacques
6	PIERRE Paul	7	PAUL Jacques
7	PIERRE Paul		PAUL Jacques
10	PIERRE Paul	13	PAUL Jacques
PIERRE Paul		11	PAUL Jacques
12	PIERRE Paul	9	PAUL Jacques
4	PIERRE Paul	14	PAUL Jacques
11	PIERRE Paul	4	PAUL Jacques
4	PIERRE Paul	1	PAUL Jacques
12	PIERRE Paul	5	PAUL Jacques
6	PIERRE Paul	1	PAUL Jacques
15	PIERRE Paul	7	PAUL Jacques
10	PIERRE Paul	2	PAUL Jacques
13	PIERRE Paul	13	PAUL Jacques

Renseigner votre match.



1. Cliquer sur le menu « Démarrer ».
2. Cliquer sur la discipline de votre match.
 - * **Championnat**
 - * **COUPE**
 - * **Challenge**Cette manipulation tri les numéros et prépare les « Listes Club A et B »
3. Vous pouvez imprimer les « Listes A et B » en répondant par OUI.

Configuration d'un Match.



Cliquer sur l'icône « MATCH » (Flèche vers la gauche), vous accéder à la configuration de votre MATCH

1. Cliquer sur le menu « Démarrer », vous avez le choix de :
 - Démarrer un nouveau Match (Fonction utilisée par défaut).
 - Lancer un nouveau Tirage (Relance un tirage si nécessaire).
 - Reconfigurer votre Match (Division, Groupe, Jour J, Local, vous ne pouvez pas refaire un tirage).
 - Effacer tous les Scores déjà saisis (**ATTENTION cette manipulation est irréversible**).
 - Une Equipe se dissocie (**En Championnat lorsqu'un joueur est sujet à quitter le Match**).
 - Un accès de sortie direct de l'Application (Enregistre et ferme l'Application)
2. Dans cet exemple nous prenons le 1^{er} choix « Démarrer un nouveau Match » puis « OK - Valider ».



- Configuration de votre Match.
 - « Championnat » ou « Challenge » ou « COUPE ».
 - Votre « Division », votre « Groupe », Votre « Jour-J », et le club « Local » (Qui reçoit).
- « Valider les Tirages » « Imprimer les Tirages » et « Imprimer le tableau valeur des Points ».



- Vous pouvez afficher les listes A et B, vos tirages, et le tableau des points que vous avez préalablement imprimé pour faciliter les joueurs à inscrire leur résultat de plaque en plaque.

Exemple d'affichage à utiliser.

* Notez qu'il n'est plus nécessaire de remonter les PAIRS ou les IMPAIRS.



- A chaque nouvelle partie il suffit de cliquer sur « [SCORES] » de la partie en cours. Si vous désirez faire un contrôle optimal de vos scores, vous pouvez utiliser la feuille du club ou chaque joueur vient inscrire son résultat et mettre à jour votre « Application » ce qui permet de contrôler si les résultats afficher en salle sont les mêmes que ceux que vous avez saisi.

Club A 0 Pts									
COEX (16)									
PARTIE 1									
Pts	A	B	A	B	A	B	A	B	Pts
1	3	12	2	17					
2	8	14	28	26					
3	31	5	23	12					
4	6	8	29	25					
5	26	1	14	32					
6	30	6	22	1					
7	23	29	11	18					
8	24	25	16	32					
9	17	2	5	13					
10	18	13	9	19					
11	18	7	34	3					
12	11	27	4	8					
13	32	28	30	7					
14	20	16	35	20					
15	21	10	24	8					
16	22	18	31	21					
17	10	15							
18									
Partie 1				27					0 0

Club B 18 Pts									
LA ROCHE SUR YON (18)									
PARTIE 2									
Pts	A	B	A	B	A	B	A	B	Pts
1	18	4	15	22					
2	11	12	21	23					
3	26	5	9	18					
4	8	18	26	17					
5	24	8	5	2					
6	1	27	21	24					
7	13	22	34	29					
8	29	17	19	25					
9	7	30	27	35					
10	25	18	14	6					
11	2	23	20	32					
12	21	19	10	7					
13	31	3	3	8					
14	14	20	16	11					
15	26	32	33	12					
16	9	10	28	13					
17	4	1							
18									
Partie 2				30					0 0

Club A 18 Pts									
LA ROCHE SUR YON (18)									
PARTIE 3									
Pts	A	B	A	B	A	B	A	B	Pts
1	25	10	1	9					
2	21	6	12	25					
3	1	31	34	26					
4	8	27	29	31					
5	5	20	4	33					
6	2	28	24	2					
7	29	15	32	3					
8	24	23	19	15					
9	26	11	27	5					
10	22	18	13	16					
11	16	7	22	8					
12	30	12	8	10					
13	17	14	20	7					
14	3	32	35	11					
15	13	9	14	17					
16	4	19	30	18					
17	28	23							
18									
Partie 3				21					0 0

Une équipe se dissocie.

- En Championnat, un joueur est sujet à quitter le Match, il peut être remplacé par un exempt selon possibilité.
- En Coupe, un joueur quitte une équipe elle est éliminée pour toutes les autres parties.

EN COURS DE PARTIE, UNE ÉQUIPE SE DISSOCIE.

LE JOUEUR RESTANT TERMINE LA PARTIE AVEC SES 2 OU 3 PALETS
ABANDON D'UNE ÉQUIPE EN COURS DE PARTIE: ELLE PERD À 0/11 OU 0/13
UN JOUEUR SEUL NE PEUT PAS COMMENCER UNE PARTIE, IL PERD À 0/11 OU 0/13
EN CHAMPIONNAT ON PEUT REMPLACER CELUI QUI A QUITTÉ LE JEU PAR UN EXEMPT
LE CHOIX DU REMPLACANT RESTERA LE MÊME À CHAQUE NOUVELLE PARTIE (TIRAGE AU SORT, PREMIER OU DERNIER)
EN COUPE L'ÉQUIPE DU JOUEUR ABSENT EST ANNULÉE, LES PARTIES SONT PERDUS À 0/13

EN CHAMPIONNAT
L'EXEMPT QUI REMPLACE L'ABSENT NE PEUT PLUS PRÉTENDRE À SON POINT D'EXEMPT
IL EST DONC NÉCESSAIRE DE RETIRER 1 POINT PAR PARTIE RESTANTE À JOUER

Remplacement
Un exempt = -1 point

CHOIX DU POINT =>

☐ ABANDON PARTIE 1
☐ ABANDON PARTIE 2
☐ ABANDON PARTIE 3
☐ ABANDON PARTIE 4
☐ ABANDON PARTIE 5
☐ ABANDON PARTIE 6

FERMER

FIN DE MATCH.



Vous pouvez imprimer votre « **Feuille de Match** » en cliquant sur cette icône

Il ne vous reste plus qu'à notifier une éventuelle remarque si nécessaire, et de signer celle-ci avant de la faire parvenir au secrétaire de la commission CVDP « commission-cvdp85@hotmail.fr ».

N'oubliez pas de saisir les Scores de votre Match sur votre site « le-palet.com » avant 10h00 du lendemain matin.

PS : Notez que pour mémoire, lorsque vous imprimer votre « **Feuille de Match** », vous archivez tout votre Match dans votre dossier Windows respectif, en l'occurrence « **Gestion_Match_CVDP** ». Celui-ci est le document que vous aurez à joindre si à la suite d'une remarque la commission vous le demande.

Dans l'intérêt de chacun, la commission CVDP compte sur votre fair-play, votre sportivité, et le respect de votre règlement.

La commission CVDP vous souhaite une bonne saison, et que les meilleurs gagnent.