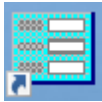


UTILISATION DE SIGLES_TOURNOI

Remarques préliminaires

➤ SIGLES

Logiciel permettant de préparer l'inscription des joueurs à une épreuve et de gérer les résultats. L'installer sur l'ordi du club, en le téléchargeant depuis le site de la fédé : <https://www.ffsc.fr/> > onglet Arbitrage > SIGLES (dans le menu de gauche) > Téléchargement : suivre les indications. Repérer l'icône installée sur la page d'accueil et le bouton de commande "Gestion des épreuves".



SIGLES_TOURNOI



Téléchargements multiples possibles, sur x ordis : permet de se familiariser avant une utilisation officielle pour une épreuve.

➤ Ordinateur

Pas besoin d'un ordi spécial qui ne ferait que SIGLES : l'ordi SIGLES peut aussi être utilisé pour l'arbitrage avec DupliTop.

➤ Clé USB

Pas obligatoire mais fortement recommandée car elle permet de :

- enregistrer les noms des joueurs inscrits pour les importer dans DupliTop
- enregistrer les résultats des joueurs depuis DupliTop après chaque partie arbitrée
- enregistrer les fichiers du classement final pour envoyer les résultats au comité ou à la fédé
- conserver une sauvegarde de tout ça en cas de plantage de l'ordi

➤ Dépannage

En cas de problème à l'installation et au premier démarrage, appeler Adrien Derveloy (salarié fédé) au 01 53 92 53 25 : il prendra la main sur l'ordi et répondra à toutes les questions.

En cas de problème le jour de l'épreuve, pas de panique !

- arbitrer normalement sur DupliTop en saisissant manuellement les noms des joueurs
- en fin de partie, enregistrer les fichiers DupliTop nécessaires (voir à la fin)
- envoyer tous les fichiers à Alain Mareschal : alain.mareschal@scrabblecrds.fr

PRÉPARATION D'UNE ÉPREUVE

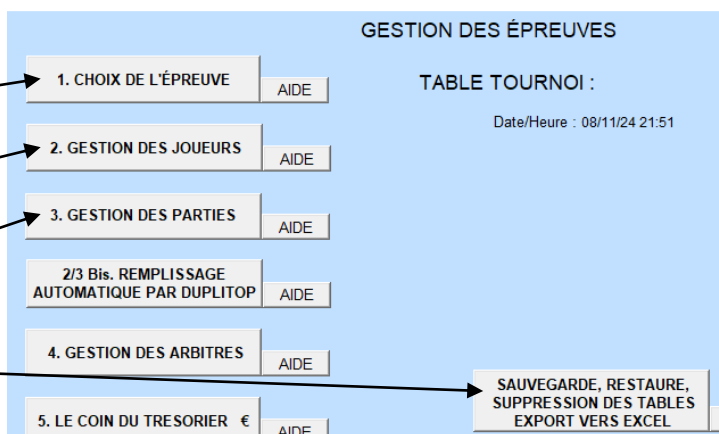
Cliquer sur "Gestion des épreuves" :

Les boutons à utiliser sont le 1

le 2

le 3

et la sauvegarde

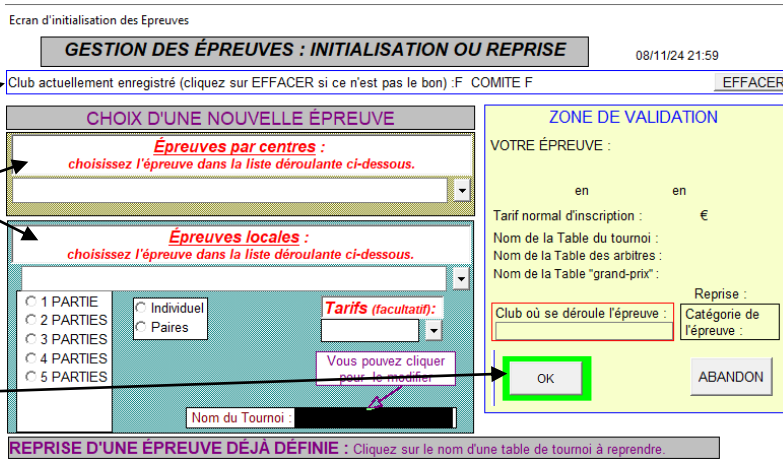


Bien lire tout ce que disent les différentes fenêtres avant de cliquer sur Oui ou sur Non.

Bien repérer les boutons "Terminer..." ou "Quitter..." pour changer de page.

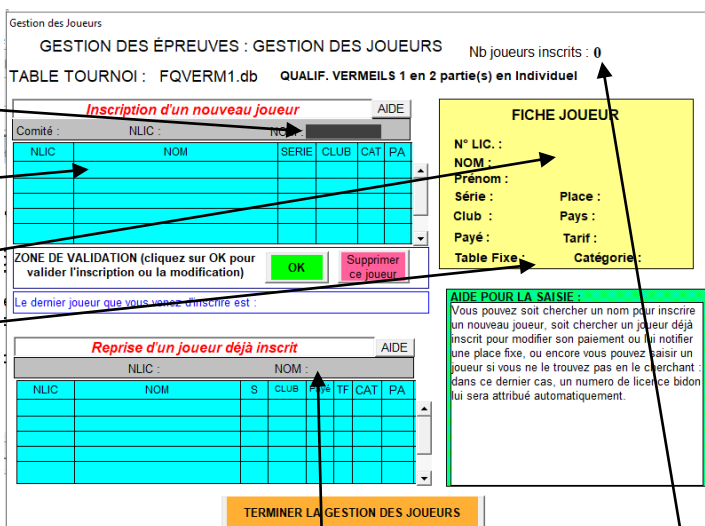
1. CHOIX DE L'ÉPREUVE

- Vérifier que le club est bien enregistré
- Choisir le type d'épreuves en déroulant la flèche
 - ☐ la zone de validation à droite se remplit automatiquement
- Éventuellement, compléter ou modifier les zones (tarif, nom, nombre de parties)
- Valider avec OK
 - ☐ SIGLES crée la table (= le fichier) de cette épreuve



2. GESTION DES JOUEURS

- Cliquer dans la zone grise après "NOM : " et saisir le nom d'un joueur
 - ☐ des noms s'affichent dans la partie bleue
- Cliquer sur le nom voulu
 - ☐ la FICHE JOUEUR à droite se remplit
- Si le joueur est en table fixe, taper la lettre O
- Valider l'inscription en cliquant sur OK
- Si le nom d'un joueur ne s'affiche pas dans la partie bleue, saisir dans la FICHE JOUEUR : NOM, Prénom, Série (7), Club, Pays (FR), Catégorie et valider avec OK.
- Inscrire ainsi tous les joueurs
 - ☐ le nombre de joueurs inscrits augmente automatiquement
- Pour désinscrire un joueur, saisir son nom dans la partie grise du 2^{ème} cadre (en bas), puis cliquer sur son nom dans la partie bleue pour que s'affiche sa FICHE JOUEUR et cliquer sur Supprimer ce joueur
- Cliquer sur "Terminer la gestion des joueurs"



3. GESTION DES PARTIES

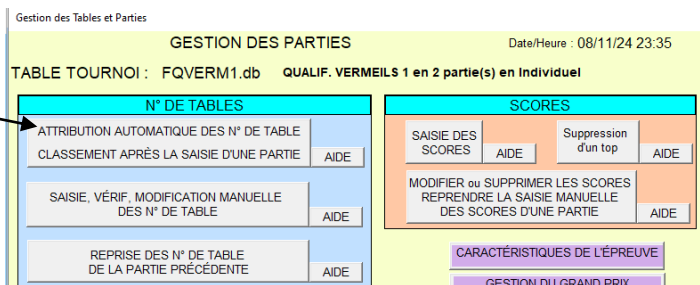
- Cliquer sur "ATTRIBUTION AUTOMATIQUE DES N^{OS} DE TABLE"

1^{ère} fenêtre : répondre OUI (= attribution)

2^{ème} fenêtre : répondre OUI (= 1^{ère} table : 1)

3^{ème} fenêtre : répondre NON (= tables fixes devant)

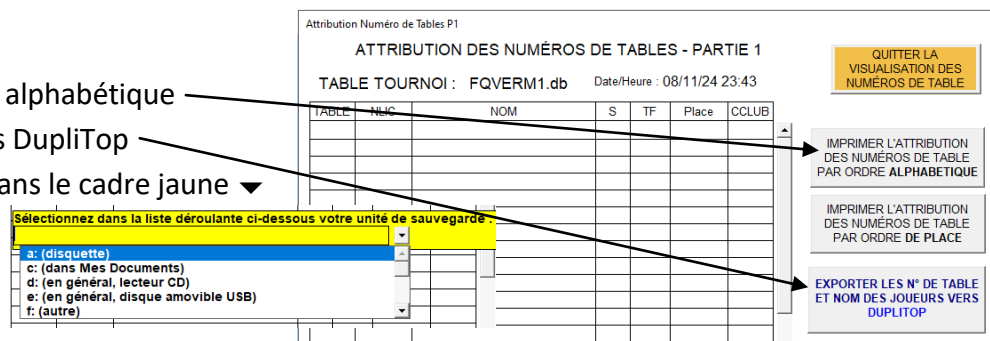
☐ la liste des joueurs s'affiche dans l'ordre des places



- Imprimer la liste dans l'ordre alphabétique

- Exporter les nos de table vers DupliTop en sélectionnant la clé USB dans le cadre jaune ▼

et en répondant OUI (= export effectué)



Toutes ces opérations se font en amont de l'épreuve, jusqu'à la veille (ou le jour même) car il y a souvent des modifications à faire (absence, table fixe, non inscrit...)

LE JOUR DE L'ÉPREUVE


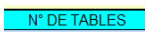
A. Arbitrage dans DupliTop

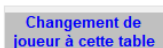
- Débuter une nouvelle partie
 - Tournoi homologué
 - Dans la 2^{ème} ligne grise en haut, choisir l'épreuve souhaitée
 - Choisir Inscription via fichier de SIGLES (la clé USB contenant l'export des joueurs est déjà sur l'ordi)
 - Suivre les indications pour importer les joueurs (nom de l'arbitre, numéros des tables arbitrées)
- En fin de partie
 - Enregistrer les résultats sur la clé USB : aller dans Fichier > Sigles > Exporter les résultats (.txt)
- Parties suivantes
 - Choisir "Conserver les joueurs de la partie actuelle" s'ils ne changent pas de place
 - Enregistrer les résultats sur la clé USB : même chemin

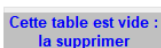
En cas de modification des inscrits :

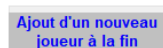
- Joueur absent : aller dans Joueurs > Abandon d'un joueur > Cliquer sur son nom > Valider l'abandon
- Échange ou changement de table : aller dans Joueurs > Inscription des joueurs > Cliquer sur son nom > Libérer > Saisir le nom du joueur qui prend cette place
- Joueur non inscrit : aller dans Joueur > Inscription des joueurs > Saisir son nom à la place d'un joueur absent ou à la dernière table

B. Gestion des résultats dans SIGLES

1. Choisir l'épreuve en retrouvant son nom dans le cadre bleu en bas et en validant par 
2. Modifier les inscriptions, si nécessaire, à l'aide des premiers bulletins avec les noms :
 - Dans "Gestion des joueurs" pour ajouter ou supprimer un joueur
 - Dans "Gestion des parties" >  > Saisie, Vérif, Modification manuelle... > Suivre les indications





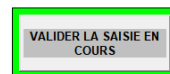
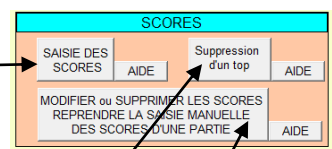


> Valider



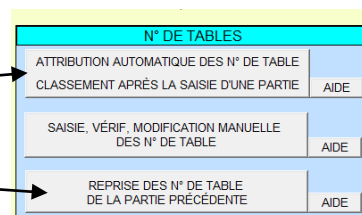
3. Enregistrer les résultats dans "Gestion des parties" > SCORES

- Cliquer sur Saisie des scores
 - Saisir le TOP de la partie
 - Valider avec la touche Entrée
 - Mettre la clé USB sur l'ordi
 - Cliquer sur "Importation d'un fichier DupliTop"
 - Sélectionner la clé dans le cadre jaune et répondre NON
 - Importer un seul fichier de résultats à la fois et valider chaque importation
- En cas d'erreur de manipulation, supprimer le top de la partie et recommencer
- Pour corriger un score (après réclamation, DA,...), aller dans "Modifier..."



Penser tout de suite à faire l'attribution des tables pour la partie suivante :

- Soit Nouvelle attribution si les joueurs changent de place (donc nouvel export des joueurs sur la clé pour DupliTop)
- Soit Reprise des numéros s'ils restent à leur place (le plus simple)



La partie basse de la page "Gestion des parties" permet d'afficher ou imprimer, au choix, le classement des parties, cumulé, final...



C. Envoi des résultats

- Sur la page "Gestion des épreuves", cliquer sur le 4ème bouton utile
- Cliquer sur le nom du tournoi dans le tableau
 - ☑ il s'affiche en haut
- Cliquer sur Sauvegarde et enregistrer sur la clé USB (3 fichiers sont créés)
- De nouveau, cliquer sur le nom du tournoi pour le sélectionner en haut
- Cliquer sur Export vers Excel et enregistrer sur la clé USB (1 fichier est créé)



Envoyer ces 4 fichiers par mail à Alain Mareschal : alain.mareschal@scrabblecrds.fr

Pour les tournois, championnats, festivals..., les envoyer aussi à la fédé : classements@ffsc.fr

Si rien n'a fonctionné comme prévu, voici la démarche à suivre dans DupliTop :

- en fin de partie, créer deux fichiers dans DupliTop :
 1. Onglet Fichier > Sauvegarde > Enregistrer sous... > Exporter vers un fichier > donner un nom parlant (par ex., QVDR-P1) et l'enregistrer sur la clé.
 2. Onglet Fichier > Sigles > Exporter les résultats > laisser le nom donné automatiquement et l'enregistrer sur la clé.
- répéter la démarche pour chaque partie
- envoyer tous les fichiers à Alain Mareschal : alain.mareschal@scrabblecrds.fr